

Семинар практикум для педагогов:
Игры на сплочение детского коллектива.

Цель: формирование у педагогов необходимости использовать разнообразие игр

Задачи:

1. Настроить педагогов на использование разнообразных детских игр, преследующих разные задачи.
2. На примере игр на сплочение детского коллектива научиться определять задачи игр, добиваться их решения, подбирать игры для определенных актуальных для разных групп детей задач.
3. Развить интерес к активному, равноправному и полноценному участию педагогов в детских играх
4. С помощью игр для детей сплотить педагогический коллектив, снять психологическое напряжение, улучшить взаимоотношения.

Оборудование: листы бумаги формата А4, фломастеры темного цвета, небольшая игрушка, шарфик или платок, небольшой платочек.

В арсенале любого педагога должны быть игры на сплочение детского коллектива. Именно такие игры помогут ему не только самому установить положительный контакт с детьми, но и самим детям по-доброму взглянуть друг на друга, вызовут интерес к сверстникам, к пониманию индивидуальности каждого из них.

Игры, которые помогут педагогу научить детей:

- устанавливать доверительный контакт между детьми;
- чувствовать состояние и настроение сверстников;
- использовать мимику и пантомимику в общении;
- согласовывать свои действия с партнером по общению;
- сосредотачиваться на зрительной и слуховой информации;
- быть наблюдательными;
- проявлять эмпатию.

Ход мероприятия: Психолог зачитывает правила и ход детской игры, предлагая педагогам определить, какие цели и задачи можно реализовать использованием этой игры, которые фиксируются на листе бумаги. Затем предлагается проиграть обсуждаемую игру, в ходе игры наблюдая за своими ощущениями и чувствами. По окончании игры психолог предлагает обсудить, высказываясь по очереди следующие вопросы:

1. Какие эмоции и чувства вызвала игра.

2. Какую пользу принесла играющему.

Общим обсуждением в ходе дискуссии психолог предлагает решить: достигнуты ли были цели и задачи в ходе игры, если нет, то, что этому помешало.

1. «Здравствуйте»

Количество игроков: неограниченно.

Оборудование: отсутствует

Ход игры: участники становятся в два круга (один круг - внутренний, второй- внешний).

По команде ведущего игрокам необходимо поздороваться в течение одной минуты – за руку, затем здороваемся коленками, ушами, носами и т.д.

2. «Ласковые имена»

Цель игры: установление положительного контакта между детьми

Взрослый предлагает детям назвать своего соседа ласковым именем, так чтобы ему было приятно. При этом можно передавать какую-нибудь игрушку или предмет, можно говорить приятные прилагательные.

3. Тише-громче

Вы, наверное, играли в детстве в игру “Холодно - горячо?” Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга и отворачивается спиной. У кого-нибудь из

членов круга спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному предмету. Соответственно, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

4. Опасное путешествие

В эту игру можно играть на время или устроить соревнование между 2–3 парами.

Сначала выберите пару игроков: «капитана» и «корабль».

«Корабль» находится на одной стороне зала, а на противоположной – другой участник игры, изображающий «пристань». Остальные ребята распределяются между «кораблем» и «пристанью», изображая «риффы». Они должны стоять на месте и не двигаться. Если игровая площадка достаточно велика, дети могут раскинуть руки, усложняя путь «кораблю». «Кораблю» завязывают глаза, он по сигналу ведущего движется наобум в сторону пристани. Направление задает «капитан»: «Лево руля!», «Право руля!», «Малый вперед!», «Полный вперед!» и т. д. Корабль движется, ни на секунду не останавливаясь. Задача «капитана» – провести судно сквозь «риффы» прямо к «пристаню». Если будет задет какой-нибудь «рифф», оба игрока считаются проигравшими, их сменяет другая пара.

5. Платочек

Подвижная игра, для которой нужен небольшой легкий платок.

Ребята становятся в круг, лицом к центру. Водящий с платком в руке обходит круг с внешней стороны. Внезапно он кладет платок кому-нибудь на плечо и бросается бежать в том же направлении. Получивший платок тут же бежит навстречу водящему. Обежав полный круг, один из них занимает свободное место. Тот, кто не успеет занять освободившееся место, становится водящим.

Иногда игра проводится по более сложным правилам: водящий не кладет платок игроку на плечо, а тихонько бросает его у кого-нибудь за спиной. Водящий продолжает идти в том же ритме дальше, усыпляя внимание, пока игрок не догадается, что платок за ним. Когда новый обладатель платка побежит, тогда и водящий бросается к освободившемуся месту.

В этом варианте от ребят требуется повышенное внимание, чтобы почувствовать по реакции товарищей, что пора вступать в игру.

В конце мероприятия психолог просит дать обратную связь о проведенном времени и полученных впечатлениях.

Разработала Гурьяничева А.А.