

# Игры на сплочение коллектива

Для детей старшего дошкольного  
возраста



## ПОХЛОПАЕМ В ЛАДОШКИ

*Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.*

Дети сидят на ковре или на стульях. Ведущий говорит: «Похлопайте в ладошки те, кто:

- сегодня веселый (грустный, сердитый...);
- любит смеяться, смотреть мультики, слушать сказки и т. п.;
- у кого в одежде есть красный (или любой другой) цвет;
- у кого светлые (темные) волосы;
- у кого дома живет кошка (собака)».





Мир детства 5.

## ВОЛК, ВОЛЧИЩЕ

*Цель игры: создание положительного эмоционального фона.*

Дети стоят в кругу с закрытыми глазами, руки спрятаны за спиной. Ведущий проходит за кругом и незаметно вкладывает в руку одного ребенка игрушку волка.

Дети открывают глаза и произносят: «Волк-волчище, серый хвостище, где ты?»

Ребенок с игрушкой волка должен выпрыгнуть в круг и громко крикнуть: «Вот я!»

Дети разбегаются, стараясь занять свои стулья, а волк догоняет.





## ПЕРЕСЯДЬТЕ ВСЕ, КТО...

*Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.*

Дети сидят в кругу. Ведущий говорит, что мы все очень разные и в то же время чем-то друг на друга похожи. Предлагает убедиться в этом, говоря: «Пересядьте все, кто любит мороженое (плавать в реке, ложиться спать вовремя, убирать игрушки, кататься с горки и т. п.)».

Дети сначала просто играют, а затем делают вывод, что действительно у них есть много общего.





Мир детства

## МАГНИТИКИ

*Цель игры: создание положительного эмоционального фона.*

Дети ходят по игровой комнате. По сигналу ведущего все участники выполняют следующие действия:

- а) на один хлопок в ладоши — приседают и закрывают руками голову;
- б) на два — объединяются по двое;
- в) на три — по трое;
- г) на четыре — образуют один тесный круг.





## РУКА К РУКЕ

*Цель игры: создание положительного эмоционального фона.*

Водящий произносит фразу, например: «Рука к руке!» и все участники игры, в том числе и он сам, должны найти себе пару и соприкоснуться со своим партнером руками. Тот, кто не успел найти себе свободного партнера, становится водящим.

*Варианты команд: «Спина к спине», «Нос к носу», «Плечо к плечу» и т. п.*





## ЛАСКОВЫЕ ИМЕНА

*Цель игры: установление положительного контакта между детьми.*

Взрослый предлагает детям: «Назови своего соседа ласковым именем так, чтобы ему было приятно».

**Примечание.** В игре можно использовать какой-нибудь предмет (например, игрушку, цветок и т. п.). Передавая его соседу, ребенок называет того ласковым именем.





## Я ХОЧУ С ТОБОЙ ПОДРУЖИТЬСЯ

*Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.*

Из участников игры выбирается водящий, который произносит слова: «Я хочу подружиться с...», а дальше описывает внешность одного из игроков. Тому, о ком говорят, нужно себя узнать, быстро подбежать к водящему и пожать руку. Далее водящим становится он.





## **А Я СЕГОДНЯ ВОТ ТАКОЙ!**

*Цель игры: научить использовать мимику, пантомимику в общении.*

Дети стоят в кругу. Ведущий первым выходит в круг и произносит фразу «А я сегодня вот такой(ая)!», сопровождая ее каким-либо действием и мимикой, отражающими его настроение. (Например, ведущая улыбнулась и развела руки в стороны.) Все дети повторяют это движение и мимику, произнося: «Мария Ивановна сегодня **ВОТ ТАКАЯ!**» Затем в круг выходит следующий ребенок и показывает, какой он сегодня.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребенок не побывает в кругу.





## УГАДАЙ МЕНЯ

*Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.*

Дети сидят на стульях. Водящий с закрытыми глазами ходит по кругу, кладет руки на плечи сидящих и угадывает, кто это. Если он угадал правильно, тот, кого назвали, говорит: «Да, это я... Ванечка».

**Примечание.** После того как водящему завязали глаза, дети могут тихонечко поменяться местами на стульях.