ИГРА КАК СРЕДСТВО ДЛЯ ЗНАКОМСТВА И СПЛОЧЕНИЯ КОЛЛЕКТИВА

**«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка врывается живительный поток представлений, понятие об окружающем. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».**

**В.А.Сухомлинский.**

Первым этапом создания коллектива является знакомство. Чем быстрее ребята узнают друг друга, тем легче вам будет работать с ними. Одной из наиболее простых форм знакомства является игра.

Игры на знакомство – это игры при помощи, которых можно познакомиться с ребятами и познакомить их друг с другом. Условно их можно разделить на две группы.

* Первые это те, которые дают возможность узнать и запомнить имена.
* Вторые – это игры, которые помогают ближе узнать друг друга, В ходе них мы узнаем интересы, увлечения, способности и некоторые черты характера участников.

*ПРИМЕРЫ ИГР:*

Цель: узнать и запомнить имена.

1. *Поиск общего*

Группа делится на двойки, и два человека находят определенное количество общих признаков, затем двойки объединяются в четверки с той же целью.

Ведущий по своему усмотрению может остановить процесс на четверках, восьмерках и т. д.

1. *Досчитай до 30*

Играющие сидят в кругу вместе с ведущим. Ведущий предлагает досчитать до 30 всем отрядом, обязательно уточняя, что редко кто с этим заданием справляется. Условия следующие: счет игроки ведут, по очереди, называя по одному числу, но тем игрокам, на кого выпадут числа, заканчивающиеся на 3 или делящиеся на 3 без остатка, вместо числа называют свое имя. Игрок, допустивший ошибку, выбывает, а игра начинается с начала.

1. *Рассказать о себе в трех словах*

Здесь все понятно: каждый сидящий в кругу называет 3 любых слова, ко-торые, как ему кажется, его наиболее полно характеризуют.

1. *Вспомни меня*

Hесколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами и водящий должен правильно назвать их по именам.

*ПРИМЕРЫ ИГР:*

Цель: сплотить коллектив.

* 1. *Печатная машинка*

Игра учит сосредоточенности, собранности, развивает умение действовать группой. По очереди игроки называют по букве алфавита, запоминая доставшиеся им буквы. Ведущий предлагает напечатать телеграмму с определенным текстом. Например: «Еду. Встречай. Гном». Перед началом и в конце фразы вся группа должна хлопнуть в ладоши два раза. Затем один раз хлопает, «печатая букву», тот, кому досталась первая буква телеграммы, за ним тот, у кого вторая буква, и т. д. После того, как слово «напечатано», вся группа делает один хлопок, отделяя таким образом слова друг от друга.

Игра продолжается, пока группа не передаст всю телеграмму «Печатная машинка» проводится молча.

* 1. *Человек к человеку*

Участники разбиваются на пары. Галящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: рука к руке, спина к спине, ухо к уху и т.д. Фигура усложняется. После этой команды «Человек к человеку», каждый участник ищет себе новую пару. Задача галящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым галящим.

* 1. *Атомы-молекулы*

Участники бродят «в хаотичном броуновском движении». Каждый из них - атом. Ведущий объявляет, в молекулу из какого количества атомов они должны построиться.

* 1. *Ура! Меня любят!*

Участники образуют круг. Смотрят на носки своей обуви. По хлопку ведущего они должны посмотреть кому-то одному из присутствующих в глаза. Если пара совпала, они произносят слова «Ура! Меня любят!!!» и выходят из круга. Игра продолжается, пока не совпадут все пары. Игра проводится с четным количеством игроков.

Игры способны оказать помощь в решении следующих задач:

* создать атмосферу благоприятствующую общению детей, узнаванию нового друг о друге, сближению;
* сформировать чувство общности, атмосферу сотрудничества и поддержки (это особенно важно для тех детей, которые бояться проявить себя, некоторые не могут даже просто поднять руку, чтобы дать ответ учителю);
* снять стресс, напряжение, скованность, сопровождающие в той или иной степени каждого члена нового коллектива.

Клементьева М.Ю.