

**Старший методист Симперович Инна Александровна
Методист Игнатъева Ирина Николаевна
МАОУДО «ДДЮТ» г. Чебоксары**

Игры на сплочение и командообразование в летнем лагере.

С наступлением летних каникул перед родителями стоит задача - обеспечить детям полноценный отдых. Отличным местом для детского досуга являются лагеря. Летний лагерь — это не только место отдыха. Это и обучение, и общение по интересам, и оздоровление. Именно в лагере дети учатся взаимодействовать с ровесниками, что способствует развитию коммуникативных навыков и навыков командной работы. Это помогает детям приобрести уверенность в себе и социальные навыки, необходимые в будущем. Именно поэтому, в организационный и основной периоды лагерной смены необходимо проводить игры на сплочение и командообразование.

Командообразование, или тимбилдинг (англ. *Team building* — построение команды) — термин, обычно используемый в контексте бизнеса и применяемый к широкому диапазону действий для создания и повышения эффективности работы команды. Идея командных методов работы заимствована из мира спорта и стала активно внедряться в практику менеджмента в 60 — 70 годы XX века.

Мы предлагаем вам подборку апробированных игр и упражнений на сплочение и командообразование, которые вы можете использовать в своей работе.

Игры на сплочение и командообразование

«Со скоростью света» Инвентарь: мягкая игрушка или мяч – 1 шт.

Участники выстраиваются в круг лицом в центр, по команде ведущего на скорость начинают передавать какой-либо предмет в группе.

«Ветер дует в сторону...»

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: «Ветер дует в сторону...» (пр. того у кого есть брат) - те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) - должны встать в круг.

«Зеркало»

Играющие выстраиваются в колонну. Один из них назначается «зеркалом» и становится перед колонной. Его задача - объяснить без звуков и слов первому из колонны, кто находится за его спиной (как - будто тот отражается в зеркале). Далее зеркалом становится тот, кто угадывал «отражение», а «отражение» в свою очередь становится на место угадывающего.

«Дотронуться до одежды ...цвета»

Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, которого скажет ведущий. Ведущий должен успеть осалить кого-нибудь, кто не успел дотронуться. Осаленный становится водящим.

«Носок-пятка»

Все становятся в круг очень плотно, так чтобы носок упирался в пятку впереди стоящему. Когда встали как надо, все начинают в таком положении медленно приседать - получается, что каждый садится на колени предыдущему. Если успешно сели - нужно попробовать так немного продержаться.

«Паутинка»

Все участники становятся в тесный круг и протягивают руки к его середине. По сигналу ведущего все одновременно берутся за руки так, чтобы в каждой руке каждого участника оказалась одна (только одна!) чья-то рука (но не соседа справа и слева).

Затем участники распутываются, не разнимая рук. Результатом может быть один большой круг, несколько отдельных кругов и круги, сцепленные между собой.

«Транспортное средство»

Все участники сидят в кругу, один желающий выходит в центр и начинает изображать одну из деталей какого-либо транспортного средства, к нему присоединяется второй и т.д. Когда транспортное средство готово, участники комментируют, какой же деталью они были. После чего вся машина пытается проехать хотя бы 2 метра.

! Ведущий говорит о том, что мы собираемся построить транспортное средство, но что у нас получится, мы еще до конца не знаем.

Такое упражнение позволяет участникам «вчувствоваться» друг в друга, попытаться понять какой «деталью» транспортного средства стали другие участники. Кроме того, всем вместе необходимо будет наладить эффективное взаимодействие, чтобы «доехать» до места назначения.

«Лабиринт»

Задание: провести по лабиринту банку. Условие: 1) нельзя выходить за рамки - контуры «дороги»; 2) если вышли за рамки-контуры-начинать выполнение задания заново.

-Если команда справилась с заданием - усложнение: выполнить это же задание, но в полной тишине

«Фигуры»

Группа встает в круг. Все держат веревку в руках. Затем предлагается закрыть всем глаза и не размыкая рук, построить квадрат. «Когда вы посчитаете, что задание выполнено, дайте ведущему знать. Задание выполнено?» Откройте глаза. Как вы считаете, вашей команде удалось выполнить задание? Выслушиваем ответы, но не комментируем их.

Ведущий предлагает в таких же условиях построить другую фигуру: «Сможете построить её за более короткое время? Хорошо. Предлагаю повторить эксперимент. Закрываем глаза. Ваша задача построить равносторонний треугольник.

«Волшебная палочка»

Зачем оно команде: умение слушать друг друга, ощущать команду, как единое целое, слаженно действовать.

Правила: Команда становится в две шеренги лицом друг к другу. Все участники сгибают одну руку в локте и выставляют вперёд указательный палец на уровне груди. На вытянутые пальцы ложится палочка. Задача: Опустить палочку на уровень 10 см от земли. Запрещается отрывать пальцы от палочки; запрещается придерживать палочку большими пальцами, рукой и любыми иными способами; запрещается скрещивать пальцы, образуя подобие желоба. В случае нарушения одного из правил, упражнение начинается заново.



Возможные усложнения:

1. Положить палочку на землю полностью.

2. Дать только одному человеку право говорить

3. Выполнять в полном молчании

Групповое упражнение «Строим дом»



Это упражнение является прекрасным объединяющим, командообразующим средством и диагностическим инструментом, а также способом размяться после длительного сидения. Оно способствует осознанию участниками собственного стиля поведения и своей роли в группе. Его с успехом можно применять как в детских, так и во взрослых группах. Упражнение уместно проводить ближе к середине или концу занятия, или не на первом занятии, когда хотя бы поверхностное знакомство участников друг с другом уже состоялось.

Инструкция:

«Сейчас вам нужно будет вместе построить дом. Каждому нужно решить, какое место в доме вы будете занимать и какую будете играть роль. Это могут быть элементы конструкции, или детали интерьера: стены, двери, окна, обои, занавески, крыша, печь, лестница, телевизор - всё, что вам придёт в голову. Вам нужно воплотиться в выбранный предмет и показать его позой своего тела. Можно общаться между собой».

Участники строят коллективную сцену, изображающую дом. Дом необязательно должен содержать в себе все необходимые части: в нём может не быть ни одного «окна» или «крыши», но зато хоть пять «телевизоров», если того пожелают участники. Однако, если участников достаточное количество, можно усложнить условия, сказав, что в результате должен получиться полноценный дом. Усложнённый вариант потребует более интенсивного взаимодействия. Если группа большая, упражнение можно выполнять, разбив группу на две команды.

В процессе «постройки дома» хорошо видны особенности поведения участников: как быстро они принимают решение о том, кем они будут, зависит ли решение от других участников, вовлечены ли в обсуждение, или предпочитают действовать самостоятельно, оказываются в центре событий или предпочитают быть в стороне. На построение сцены достаточно 4-5 минут.

После «постройки» нужно попросить участников замереть, подойти к каждому из них и задать вопросы, направленные на осознание своей роли: «Кто ты?» и «Что ты делаешь?»

После выполнения упражнения его нужно обсудить. В обсуждении можно задавать участникам следующие вопросы: Как происходило обсуждение в команде? Быстро ли вы нашли своё место в «доме»? Почему выбрали именно эту роль? Перекликается ли

эта роль с тем, что вы обычно делаете в жизни? Хотелось ли стать чем-то ещё? Почему выбрали именно это место, рядом с этими участниками?

Это несложное упражнение очень оживляет группу и может запускать глубокую работу в обсуждении, так что стоит оставить на него достаточно времени.

«Красные, синие, зелёные»

Играющие образуют круг или встают в шеренгу. Ведущий (вожатый) каждому на спину прикрепляет лист определённого цвета. По сигналу все участники должны выстроиться в колонны: красные – в одну колонну, синие – в другую и т.д. Цвета можно использовать другие. Можно усложнить задание: строиться в полной тишине.

«Гусеница»

Участники становятся друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что команда - это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать: как она спит, как ест, как умывается, как делает зарядку, все, что придет в голову.