

# Картотека интересных игр по детскому тимбилдингу



### **«Заколдованная тропинка»**

**Цель:** развитие умения работать в команде, оказывать поддержку товарищам.

**Ход игры:** один из детей – ведущий, он показывает остальным участникам, как пройти по тропинке через заколдованный лес. Дети должны в точности повторить его маршрут.

Тот из детей, кто сбился с пути, превращается в «елочку». Задача команды – спасти его, расколдовать. Для этого необходимо сказать ему что-то приятное, обнять, погладить.

### **«Рулет»**

**Цель:** активизация группы, создание групповой сплоченности.

**Ход игры:** дети встают в шеренгу, держась за руки. Ребенок, стоящий первым, начинает поворачиваться вокруг своей оси, увлекая за собой стоящих следом. Таким образом, дети образуют некий «рулет». Обращается внимание детей на то, что в ходе упражнения важно не расцеплять руки. Задание можно усложнить, предложив детям «раскрутить рулет».

### **«Разговор через стекло»**

**Цель:** обучение использованию мимики и жестов в общении.

**Ход игры:** дети делятся на пары. Педагог дает задание: представьте себе, что один из вас зашел в магазин, а другой остался на улице, но забыл сказать товарищу, что необходимо купить в магазине. Попробуйте с помощью жестов договориться о покупке. Голос использовать нельзя, потому что в магазине очень толстое стекло и через него ничего не слышно.

### **«Секрет»**

**Цель:** формировать желание общаться со сверстниками; преодолевать застенчивость; находить различные способы для достижения своей цели.

**Ход игры:** всем участникам ведущий раздает небольшие предметы: пуговичку, брошку, маленькую игрушку и т. д. Это секрет. Участники объединяются в пары. Они должны уговорить друг друга показать свой «секрет».

### **«Передай по кругу»**

**Цель:** способствовать формированию дружного коллектива; учить действовать согласованно; развивать координацию движений и воображение.

**Ход игры:** дети садятся в круг. Педагог передает по кругу воображаемый предмет: горячую картошку, льдинку, лягушку, песчинку.

Предмет должен пройти весь круг и вернуться к водящему, не изменившись (картофелина не должна остыть, льдинка – растаять, песчинка – потеряться, лягушка – ускакать).

### **«Броуновское движение»**

**Цель:** способствовать сплоченности коллектива; учить работать в группе, общаться со сверстниками, принимать совместно решения.

**Ход игры:** участники свободно двигаются по помещению. По сигналу ведущего им необходимо объединиться в группы. Количество человек в группе зависит от того, сколько раз ведущий хлопнет в ладоши (*можно показать карточку с цифрой*).

### **«Поварята»**

**Цель:** развитие внимания, групповой сплоченности

**Ход игры:** все встают в круг – это кастрюля. Сейчас будем готовить суп (компот, винегрет, салат). Каждый придумывает, чем он будет (мясо, картошка, морковь, лук, капуста, петрушка, соль и т.д.). Можно раздать картинки. Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя впрыгивает в круг, следующий, прыгнув, берет за руки предыдущего. Пока все «компоненты» не окажутся в круге, игра продолжается. В результате получается вкусное, красивое блюдо.

### **«Найди друга»**

**Цель:** развитие внимания, групповой сплоченности

**Ход игры:** детей делят на две группы, одной из которых завязывают глаза и дают возможность походить по помещению. Им предлагают подойти и узнать друг друга. Узнать можно с помощью рук, ощупывая волосы, одежду, руки. Затем, когда друг найден, игроки меняются ролями.

### **«Сочиним историю»**

**Ход игры:** воспитатель начинает историю. «Жили-были дети старшей группы одного детского сада...», следующий участник продолжает, и так далее по кругу. Когда очередь опять доходит до ведущего, он корректирует сюжет истории, делает более осмысленным, и упражнение продолжается.

### **«Волшебный стул»**

**Цель:** Воспитывать умение быть ласковым, активизировать в речи детей нежные ласковые слова.

**Ход игры:** Один ребенок садится в центр, на «волшебный» стул, остальные говорят о нем ласковые слова, комплименты. Можно погладить сидящего, обнять, поцеловать.

### **«Животные на спине»**

**Ход игры:** каждому человеку на спину вешается картинка (или название) животного так, чтобы он его не видел. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы окружающим, на которые те отвечают да или нет. (Например: "У меня есть перья? Я хищник? Я живу в воде? и т.п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Если человек быстро отгадывает животное, ему на спину можно повесить следующее.

### **«Живая скульптура»**

**Цель:** умение действовать сообща; сближение детей

**Ход игры:** Участники свободно стоят вместе. Ведущий предлагает одному ребенку выйти в центр и принять какую-нибудь позу, в которой ему удобно стоять. Следующего участника просят присоединиться к нему какой-нибудь позой. Затем к ним присоединяется в своей позе третий. И т.д. Можно сделать фотографию общей скульптуры и в последствии обсудить, на что она похожа.

### **«Волшебная палочка»**

**Цель:** учить оценивать ответы и высказывания других детей, выражать свое мнение публично.

**Ход игры:** Детям демонстрируется «волшебная палочка»

«Это волшебная палочка. Волшебная она потому что знает все правильные ответы на все вопросы в мире. Сейчас она у меня. Значит, я – водящий. Выбираю себе партнера в кругу, задаю вопрос. Если ответ будет правильным, палочка перейдет в руки к ответившему, если нет, останется у водящего. Все остальные участники будут следить за ответами и помогать волшебной палочке. Но делать это надо по правилам. Если вы согласны с ответом, нужно сообщить об этом палочке аплодисментами. Если нет, сообщите об этом топаньем.

### **«Кошки и собаки»**

**Цель:** способствовать развитию командного духа.

**Ход игры:** дети выбирают, кем им быть – кошкой или собакой. Затем ребятам завязывают глаза. Цель игры – найти своих собратьев (кошек или собак). Для этого малыши мяукают или лают. Игра оканчивается, когда кошки и собаки находят друг друга.

### **«Общий рисунок»**

**Цель:** развивать умение детей вносить свой вклад в общее дело и обмениваться идеями.

**Ход игры:** большой холст или картонный лист бумаги расстилают на полу. Малыши решают, что будут рисовать, а затем начинают создавать коллективный рисунок. Каждый может добавлять что-то свое, однако сначала ребенок должен объяснить, как его штрихи вписываются в общий рисунок, для чего они нужны.

### **«Не буди дракона»**

**Цель:** способствовать развитию командного духа.

**Ход игры:** В этой игре дети – жители деревни, которую долгое время терроризирует огнедышащий дракон. Единственный способ избавиться от него – выстроиться по росту в ряд. Но делать это дети должны молча, чтобы не разбудить дракона. Как только они выстроятся, они должны вместе выкрикнуть: «Прочь!». Тогда дракон наконец-то исчезнет и перестанет терроризировать жителей деревни.