МКУ Управление образования Чурапчинского улуса

МБОУ Хаяхсытская СОШ имени А.П. Илларионова

XXI республиканская научная конференция- конкурс молодых исследователей имени академика В.П. Ларионова «Инникигэ хардыы-

Professor V.P. Larionov «A Step into the Future» Science Fair»

**«Социально-психологический климат в волейбольной команде»**

(на примере МБОУ Хаяхсытская СОШ имени А.П. Илларионова).

Выполнил:

Филиппов Николай Анатольевич

Ученик 8 класса.

Руководитель:

Филиппов Анатолий Николаевич,

учитель физической культуры,

высшая квалификационная категория

с. Туора\_Кюель, 2023г.

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Введение… |  | …………………………………………………….2 | |  |
| ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ | | | |  |
|  | 1. | Теоретическое обоснование…. …………………3 | |  |
|  | 2. | Исследование.  2.1 Подготовительный этап исследования...3  2.2. Анализ результатов исследования……..4 | |  |
|  |  | |
| Заключение……………………………………………………………….6 | | | |  |
| Список используемой литературы……………………………………...6 | | | |  |
| Приложения………………………………………………………………7 | | | |  |

Введение

*В кулаке все пальцы равны*

*Один в поле не воин*

*Один за всех и все за одного.*

Когда люди работают, как слаженная команда, у них есть одно общее дело, все вместе думают, все вместе делают, каждый знает, за что он отвечает, и помогает другим. В команде все - [свои](http://www.psychologos.ru/articles/view/svoy_i_chuzhoy), чужих нет. Нет отдельных интересов, есть общая задача, которая должна быть решена.

Так что же такое команда?

Команда - это группа единомышленников, у которой одна цель. И если они сплачиваются и действуют сообща, то обязательно добьются успеха, они обязательно придут к победе.

Но только ли на уроках физической культуры необходимо сплочение команды? Конечно же нет.

**Тема нашей работы:** «Социально-психологический климат в волейбольных командах».

**Объект:** Волейбольная команда девушек МБОУ Хаяхсытской СОШ.

**Предмет:** урочная ивнеурочная деятельность, как одно из средств сплочения детского коллектива.

**Цель исследования:** Выявить уровень сплоченности и подготовить рекомендации для тренера.

**Задачи исследования:**

1. Найти подходящую методику измерения сплоченности команды.

2. Исследовать команду.

3. Анализировать результаты исследования.

4. Подготовить рекомендации для улучшения социально психологического климата команды.

**Гипотеза:** Мы в результате исследования узнаем сплоченность команды и подберем методику для улучшения социально-психологического климата команды.

**Актуальность:** В современном обществе вопрос о сотрудничестве ребенка и родителя, ребенка и учителя особенно актуален, так как система семейного воспитания претерпевает значительные изменения.

**Практическая значимость** – результаты исследования могут быть использованы в работе учителей физической культуры и тренеров.

Основная часть

**1. Теоретическое обоснование**

По сплоченности группы делят на:

1. Сплоченные - где подавляющее большинство имеет согласие по поводу моральных установок и ролевых обязанностей, отношение между людьми носит конструктивный характер

2. Разобщенные - когда каждый член коллектива имеет свое мнение и позицию, а мнение других отвергает или проявляет к ним безразличие, непонимание. Отношения носят деструктивный характер.

3. Расчлененный - согласие между людьми наблюдается только в малых неформальных подгруппах, что приводит к психологическому расслоению группы.

Детский коллектив является той средой, в которой дети накапливают позитивный социальный опыт.

Коллектив может оказывать двойственное, как "положительное", так и "отрицательное" влияние на личность, и важно усилить первое, сведя к минимуму второе.

Так что же такое УСПЕХ?

Успех – это когда ты все время двигаешься вперед: от цели к цели, и тебе это нравится!

Успех – это не ждать, пока что-то произойдет, а добиваться этого!

Успех – это когда ты девять раз упал, но десять раз поднялся!

**2. Исследование**

**2.1 Подготовительный этап исследования.**

Мы изучили 2 методики определения командной сплоченности. 1 Методика Джекоба Морена и Методика К.Э. Сишора. Методика Сишора определяет общую групповую сплоченность, а Методика Дж. Морена определяет отношение каждого члена к друг другу. Поэтому мы выбрали методику Морена.

Подготовили бланк исследования. Провели инструкцию заполнения тестирования. Потом раздали бланки по участникам. Мы сразу сказали, что не будем показывать результаты другим участникам. Так что не надо бояться отвечать честно. Они не должны показывать свои результаты, обсуждать с кем либо из команды.

**2.2. Анализ результатов исследования.**

Цель диагностики:

- выявление соотносительного авторитета членов групп по признакам симпатии – антипатии («лидеры», «звезды», «отвергаемые»)



Потом мы фиксируем результаты в одну таблицу. Как видите в таблице много участников команды свой выбор отдали Участнику №1 7 выборов. И видят в нём Лидера команды. Вторым по выбору стоит Участник №2 6 выборов. Участник№4 имеет 3 выбора, Участник №6 2 выбора. А вот 2 участника имеют 0 выборов. А вот желтым показаны взаимные выборы.

Социометрическом мишене в центре лидер Участник №1 , Предпочитаемый Участник №2, Игнорируемые Участник №4 и Участник №6, Изолированные Участник №3 и Участник №5.

Узнав кто Лидер, а кто Изолированный мы подготовили для тренера команды рекомендации (Приложение №1). По этой рекомендации тренер команды проводил индивидуальные, парные и игровую деятельность для сплочения спортивной команды.

И после работы тренера мы выехали на улусное соревнование по волейболу в селе Хадар. И заняли 2 место после улусной гимназии, победив большие школы как Чурапчинская Средняя школа, Диринская средняя школа.



**Заключение**

В заключение, можно отметить, что поставленная цель (сплотить детский коллектив в совместной деятельности, прививать любовь к спорту, активному отдыху и здоровому образу жизни) была достигнута.

В ходе научно-исследовательской работы была изучена научно-методическую литературу и материалы сайтов по данной теме; проведены анкетирование, беседы, наблюдения, тестирование по различным методикам, с целью определения уровня сплоченности коллектива, и определения форм, методов, приемов сплочения коллектива.

В результате работы мы пришли к выводу, что сплочение коллектива, действительно является важным слагаемым создания ситуации успеха.

Очевидно, что данная работа не является подведением итогов по проблеме сплочения коллектива. Однако, при наблюдении становится заметно, что занятия спортом способствуют повышению индекса сплоченности и являются обширным полем деятельности для создания ситуации успеха. В связи с этим, рекомендуем проводить активную пропаганду здорового образа жизни вообще и занятий спортом в частности, с целью воспитания социально благополучного подрастающего поколения.

**Список использованной литературы.**

1. Блинова Н. Г. Игры учащихся – феномен культуры / Волгоград - 2011. 231 с.

2. Гольцова Л. Н. Адаптаци детей в игре// Там же. – 2012. - N 12. - С. 68-70.

Список источников

1. Социальная сеть работников образования https://nsportal.ru/site/345705/v-pomoshch-klassnomu-rukovoditelyu

2. Педагогическое сообщество https://урок.рф/library/v\_pomosh\_klassnomu\_rukovoditelyu\_225343.html

3. Инфоурок https://infourok.ru/v\_pomosch\_klassnomu\_rukovoditelyu-535547.htm

4. Интернет портал https://proshkolu.ru/user/Nadegda797/folder/38897/

**Приложение 1**

Игры на сплочение спортивной команды,

применяемых во время занятий по волейболу.

**«Узелки».**

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.

\* Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

**«Электрическая цепь».**

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней — встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения: 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами; 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

Подсказка вожатому: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно!

**«Биг-мак».**

Организуйте большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: «Биг»,— другой: «Мак»; один: «Ореховые»,— другой: «Масло» и т. д.). Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.

Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.

**«Сидячий круг».**

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека.

Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

**«Отжимания».**

Разбейтесь на группы по 4 человека. Ваша задача — отжаться от земли, чтобы в нее упирались только ваши руки, и продержаться не меньше 5 секунд.

\* Подсказка вожатому: удобнее всего будет выполнять отжимания, если группа ляжет на землю лицом вниз так, чтобы образовался квадрат, стороны которого образованы телами (ноги одного лежат на спине соседа).

Вожатому необходимо узнать у детей, есть ли у них проблемы со спиной? В данном упражнении таких детей можно привлечь в качестве судей.

**«Все на борт».**

Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок).

Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины.

**«Бревно».**

Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п).

Команда выстраивается на бревне. Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке.

\* Подсказка вожатому: лучше расположить команду, чередуя мальчиков и девочек.

**«Тролли».**

Оборудование: тролли — небольшая дощечка, брусок или другой вспомогательный предмет.

Обозначить две параллельные линии, находящиеся на расстоянии не меньше трех метров друг от друга. Задача команды — переправиться от одной линии до другой, не касаясь земли, используя тролли.

**«Прогулка слепых».**

Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда все глаза закрыты расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впередистоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т. д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.

\* Подсказка вожатому: выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание, хлопок по плечу и др.).

**«Паутина».**

Оборудование: заранее сплетенная из веревок «паутина». Количество ячеек должно соответствовать количеству участников. Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через паутину с одной стороны на другую, не касаясь при этом ни одной ее части. Если вы касаетесь паутины, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова. Если кто либо из вас переправился на другую сторону, то он не может вернуться, обойдя паутину, и помочь команде. Каждую ячейку можно использовать только один раз.

**«Переправа».**

Оборудование: канат, ведро с водой. Заранее готовится «маятник» (канат крепится к опоре).

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой за обозначенную линию, не касаясь земли. Кроме того, каждому члену команды нужно перенести емкость с водой, не пролив ни единой капли.

Обязательна страховка.

**«Электрическая изгородь».**

Оборудование: веревка, шест (доска, палка и т. д.).

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через воображаемую электрическую стену, не касаясь ни единой видимой или воображаемой ее части. Если кто либо коснется стены, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова.

\* Подсказка вожатому: шест может использовать как вся команда, так и последний участник.

**«Траст — фол».**

Постройте команду в две линии так, чтобы обе группы стояли лицом друг к другу. Попросите снять часы, кольца, браслеты, вытянуть руки вперед, согнуть их в локтях (угол 90 градусов). Руки чередуются между собой, образуя «колыбель» для падающего. Ладони обращены вверх и ни в коем случае не сцеплены ни между собой, ни с руками соседа сбоку или напротив. Колени страхующих слегка согнуты. Ведущий становится в линию на то место, куда придется наибольший вес падающего и, чтобы ни случилось, не убирать рук во время падения участника. Поставьте радом с собой сильных ребят. По мере продвижения очереди вы можете изменять порядок линии, чтобы каждый участник испытал момент поимки, но держите сильных в середине.

Если у вас большая сильная команда, вы можете быть руководителем падения (вне линии), но если вы чувствуете, что для безопасности падения вы необходимы команде, попросите ребят самим выбрать руководителя (Маэстро).

Подготовьте Маэстро, чтобы он смог проверить падающего.

• Торс и ноги должны быть абсолютно прямыми, как струнка;

• Руки — скрещены на груди и сцеплены в замок;

• Голова немного откинута назад;

• Попросите снять очки и вынуть предметы из карманов.

Слова, которые обязательно должны быть сказаны перед падением:

1) ПАДАЮЩИЙ: «Готовы страхующие?»

2) СТРАХУЮЩИЕ: «Страхующие готовы»

3) МАЭСТРО: «Падай».

После приземления покачайте товарища на руках — проявите ласку.

Заключение: это упражнение на доверие и снятие комплексов (освобождение внутреннего «Я». Попросите каждого поделиться опытом и чувствами, т. к. ощущение каждого индивидуальны. Начните обсуждение, сказав, что вам хотелось бы узнать об ощущениях каждого:

— Что вы чувствовали перед самым началом падения, во время падения и после?

— Что можно сделать, чтобы создать доверительную атмосферу в коллективе?

Обосновывайте ваше обсуждение на приобретенном опыте.

**Комплименты**

Играющие стоят в кругу и в произвольном порядке перекидывают друг другу мяч. Бросок должен сопровождаться комплиментом тому, кому кидается мяч.

Чем больше мяч, тем лучше — это заставляет людей раскрыться.

**Колдуны.**

Играющие встают в круг с закрытыми глазами, после чего ведущий дотронувшись до плеча, назначает двух-трех из них колдунами. Затем все открывают глаза и начинают совершать хаотичное движение, пожимая друг другу руки. Каждый из колдунов может (но не обязан!) при рукопожатии заколдовать играющего, которому он пожимает руку, незаметно почесав его ладонь. Заколдованный, совершив еще два рукопожатия с кем-нибудь уходит в угол для заколдованных (выходит из игры). Задача играющих-неколдунов, приглядываясь друг к другу, всех колдунов разоблачить, задача тех, в свою очередь, заколдовать всех.

**Кто во что горазд**

Две команды:

1.За 1 мин. Показать пословицу. Своя команда угадывает.

2.Нарисовать на тему. (Напиток). Своя команда угадывает.

3.Сочинить рассказ с веревочкой. Каждой команде даются 2 ключевых слова. Одно из которых должно быть последнее.

4.Тема: «…». Отгадать как можно больше слов (за 1 мин.), которые до этого сказал игрок из своей команды

**Делимся по признаку**

Один человек выходит за дверь, группа тем временем договаривается о том, по какому признаку делиться и расходится на две группы (например, те, у кого есть шнурки, и те, у кого их нет). Задача вошедшего – угадать по какому признаку группа разбита на две части.

**Счёт до десяти**

“Сейчас по сигналу “начали” вы закроете глаза, опустите свои носы вниз и попытаетесь посчитать от одного до десяти. Но хитрость состоит в том, что считать вы будете вместе. Кто-то скажет “один”, другой человек скажет “два”, третий скажет “три” и так далее… Однако в игре есть одно правило: слово должен произнести только один человек. Если два голоса скажут “четыре”, счёт начинается сначала. Попробуйте понять друг друга без слов.” удалось ли группе это сделать? Если да, то каким образом? Если не получилось, то почему? Что мешало? Кто принимал активное участие, кто отмалчивался?

**Скульптурный портрет**

Кто-то из участников вызывается (или выбирается группой – это ещё интереснее, поскольку показывает, чьё мнение и видение, чью обратную связь хотят в первую очередь получить участники группы) быть “скульптором”, которому предстоит увековечить группу в “монументальной скульптуре”. У каждого персонажа скульптурной группы должна быть своя роль, своя функция. Скульптура группы должна как-то “воплотится в камне”, а, может быть и в каком-то другом материале, что поможет высветить роль каждого. “Ты – скульптор. Вот и воплощай то, что ты видишь, как нас чувствуешь. Мы будем твоим материалом – скульптура будет состоять из нас. Ставь нас в разные позы, лепи и “высекай” из нас всё, что угодно. А потом расскажешь, что ты хотел сказать своим произведением.” Скульптор начинает работать. “Скульптуры” при этом могут получиться разные: всё зависит от того, какая ситуация сложилась в группе и как её видит участник. Например, ведущего могут поставить на стул, у его ног построить поднявших на него глаза безоговорочно следующих за ним участников, кто-то может оказаться за креслом на периферии скульптурной группы и, с приложенными к глазам пальцами в виде бинокля и т. д. Потом следует комментарий “скульптора”. Он говорит о том, что имел в виду, придавая тому или иному участнику соответствующую позу, выбирая для него определённые роли, в которой их увидели. Может быть сделано несколько таких “скульптурных портретов” разными участниками.

**Путанка**

Все берутся за руки, стоя к кругу и начинают запутываться. Когда запутались все, и получилась одна большая «путанка», можно вообразить, что вся группа превратилась в одного огромного зверя. Теперь срочно необходимо определить, где находиться его голова, а где хвост. («Кто будет головой? А кто хвостом?»,- спрашивает ведущий). Когда зверь сориентировался, где его право, а где его лево, он должен научиться двигаться во все стороны, в том числе и назад. А потом, зверь должен пробежаться, и может быть даже кого-то, попавшегося по пути, «съесть».

**Мигалки**

Представители одного пола (например, девушки) сидят в кругу на стульях лицом внутрь, одно место свободно. Представители же другого пола, например, молодые люди стоят за спинками стульев, по одному за стулом (в том числе и за пустым) и держат руки по швам. Тот из участников, кто стоит за пустым стулом пытается переманить к себе на стул кого-нибудь из сидящих, подмигивая ему (в нашем примере ей). Когда кто-нибудь из сидящих пытается убежать на свободный стул, задача того, кто стоит за ним — не дать тому это сделать, то есть осторожно поймать и не пустить.

**Лазерная преграда**

Тропинку, по которой вы идете, преграждает лазерная стена высотой 1,5 метра, и у вас нет никакой возможности ее обойти. Вы должны перебраться через эту стену всей группой «живыми и невредимыми». Группа может использовать только самих себя и как подручное средство брус (перекладину) длиной 2,5 метра. Верхний край лазерного луча может быть обозначен веревкой, натянутой на высоте 1,5 метра между деревьями или двумя участниками игры.

**Туманная гавань**

Группа должна провести нефтеналивной танкер (одного из членов команды) без столкновения с другими судами (остальные члены команды). «Танкер» должен быть с завязанными глазами, его задача — на своем пути не натолкнуться на другие корабли, стоящие по всей игровой площадке. Как только танкер на четвереньках приближается, ближайший «корабль» начинает подавать предупреждающий сигнал (типа сирены). Тогда «танкер» сбавляет ход и пытается маневрировать, чтобы пройти через гавань без столкновений.

**Отравляющий химический поток**

Группа должна перебраться через поток ядовитых химикалий, используя ограниченное количество подручных средств. Членам команды нельзя касаться земли. Материалы: 5-10 жестяных банок, 2 двухметровых шеста, 3 доски. Химически стойкими являются консервные банки и шесты, доски — нет.

**Посадочная площадка**

Выполняя следующее задание, можно увидеть, сколько человек сможет поместиться на площадке размером метр на метр. Участники попадают туда из определенной точки, находящейся на расстоянии 5-6 метров, повиснув и качнувшись на веревке.

Площадка должна находиться метрах в трех от вертикальной линии свободно свисающей веревки (это расстояние зависит от длины веревки и высоты, на которой она подвешена).

Сделайте несколько пробных попыток для того, чтобы определить точное местоположение площадки и стартовой линии. Чтобы усложнить задачу, положите палку на две жестяные банки и поставьте прямо напротив места старта: если кто-то по неосторожности собьет эту палку, вся группа выполняет задание заново.

Если вы играли или видели, как играют в кегли, то можете себе представить, что происходит, когда большое количество людей с трудом уместилось на маленьком пятачке, а тут еще один летит к ним на веревке.

**Бревно дедушки Ленина**

Группа ложится на пол, один человек перпендикулярно сверху, задача — совместными усилиями передвинуть его из начала ряда в конец. Руками помогать нельзя.

**Выйти по числу пальцев**

Группа встает в шеренгу. Ведущий называет число, не превышающее количества человек группы. Сразу же из группы должно выпрыгнуть количество людей, равное названному числу. Упражнение повторяется до результата, каждый раз с новым числом. Возникает ощущение умения понимать друг друга без слов.

**Выкинуть на пальцах**

Всей группе на «раз-два-три» надо выкинуть на пальцах такие цифры, чтобы их сумма равнялась заданной ведущим. Упражнение повторяется до результата.

**Посчитать до 18**

Группа должна по порядку досчитать до числа, которое либо равно, либо больше количества участников, причем каждое число должен произносить только один человек. Договариваться, кто что произносит, нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается сначала. Факультативное правило: каждый человек должен произнести хотя бы одно число.

**Узел**

Каждый из группы держится за веревку Задача — завязать веревку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается сначала).

Вариант 1: потом развязать завязавшийся узел с теми же правилами.

Вариант 2: развязать узел, завязанный ведущим.

**Тарелочки**

Группе дается несколько тарелочек. Группа должна, не наступая на ковер, переправиться по тарелочкам через него. Условие: на каждой тарелочке должна постоянно находиться хотя бы одна нога, иначе тарелочка отбирается.

**Муравьиная тропа**

Группа разбивается на две части и встает на длинную доску по обе стороны от середины. Задача — двум подгруппам поменяться местами. Если кто-то наступает на землю или касается земли, упражнение начинается сначала.

**Веревочка**

Веревочка натянута на уровне чуть ниже пояса самого высокого человека в группе. Группа стоит, взявшись за руки. Задача — всем пройти над веревочкой, не задев ее.

Примечание. Чтобы шла групповая работа, следует ввести ограничения: прыгать, разговаривать нельзя.

**Осьминожка**

К колечку привязаны длинные веревочки, в колечко кладется теннисный мячик. Задача — не уронив мячик, обнести его вокруг колонны (пронести над полем).

Вариант: в большом кольце воздушный шарик.

**Орехи**

Каждому человеку в группе дается грецкий орех. Необходимо внимательно его осмотреть и запомнить. Затем орехи складываются в общую кучу и перемешиваются (для усложнения можно добавить еще орехов). Каждый должен найти свой орех. Более сложный вариант — то же самое с закрытыми глазами. Затем у каждого по кругу спрашивают, как он определил свой орех. Задача вожатого провести обсуждение: на первый взгляд все орехи кажутся одинаковыми, но на самом деле они очень сильно отличаются, как и люди. Каждый человек индивидуален, и чтобы эта индивидуальность раскрылась, важно внимательно и доброжелательно относиться к людям.

**Найди мяч**

Играющие стоят по кругу вплотную друг к другу, лицом в центр, держат руки за спиной. В центре стоит водящий. По сигналу дети передают маленький мяч за спиной. Водящий старается найти, у кого находится мяч: предлагает показать руки. Тот, к кому обратился водящий, сразу протягивает вперед обе руки. Тот, у кого оказался в руках мяч или кто его уронил, считается проигравшим.

**Мигалки**

Дети встают в два круга — внутренний и внешний, лицом в центр круга. Так образуются пары: один — из внутреннего круга — стоит спиной к напарнику и смотрит на водящего; другой — из внешнего круга — стоит за ним на расстоянии в полшага, смотрит ему на пятки, руки держит за спиной. Водящий находится в центре внутреннего круга (без пары), он подмигивает кому- либо из внутреннего круга. Увидев, что ему подмигнули, игрок внутреннего круга старается убежать. Если напарник успевает его удержать, водящий подмигивает другому игроку, а если нет, то убежавший встает за спину водящего, а игрок, упустивший напарника, становится водящим.

**Себе — соседу**

Дети встают в круг. Левую руку держат вытянутой вперед, вверх открытой ладошкой, правую — вниз ладошкой щепоткой (будто что-то в ней держат). На слово «себе» дети правой рукой как будто что-то вкладывают в свою левую руку. На слово «соседу» — правой рукой «вкладывают» что-то в левую руку соседа справа. Все. одновременно выполняют движения и произносят: «Себе — соседу». На самом деле по кругу передается небольшой предмет (монетка или камешек.). Ведущий (в центре круга) должен заметить, у кого монетка. Когда это ему удается, он и игрок, у которого найдена монетка, меняются местами.

**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.

**Темп**

Как и предыдущая, эта игра способствует сосредоточению внимания, развивает умение действовать группой, но проходит более динамично и энергично. Все игроки садятся в круг, рассчитываются по порядку и запоминают свои номера. Ведущий задает темп: два хлопка по коленкам, два щелчка пальцами. Все повторяют. Как только удается установить единый ритм, вводятся слова. Ударяя два раза по коленкам, ведущий произносит два раза свой номер: «Один, один» и делает два щелчка пальцами; затем, хлопнув по коленкам первый раз, произносит свой номер, после второго — произносит номер игрока, которому передает слово, например: «Один, три». Теперь игрок под номером 3, не выходя из общего темпа, ведет игру. Целесообразно в начале игры просто по очереди передавать слово, чтобы игроки запомнили темп и правила игры, а потом делать это вразнобой, постепенно убыстряя темп.

**Импульс**

Игра на время. Стоя в кругу и держась за руки, игроки (10-50 человек) пытаются как можно быстрее передать «импульс», сжимая руку соседу справа. Попробуйте провести игру вначале с открытыми глазами, а затем — с закрытыми. Сравните время. А теперь попросите одного из участников послать «импульс» в двух направлениях. Посмотрите, могут ли «импульсы» пересечься и продолжить свой ход дальше. Аналогично импульсу можно передавать все что угодно, например, звук или какое-нибудь слово.

**Север, юг, запад, восток**

Играют 10-15 человек, построенные в две шеренги и разомкнувшиеся на один шаг. Руководитель указывает играющим стороны горизонта: север, юг, запад, восток. Затем громко называет какую-либо сторону горизонта, например север, а все играющие должны быстро и четко сделать поворот, став лицом к северу. Кто ошибается, получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто получит меньше штрафных очков.

**Наблюдатели**

В течение минуты ребята внимательно рассматривают предметы представленные учителем, а потом поворачиваются к нему спиной. В это время предметы меняются местами или убираются. Учащиеся должны установить изменения обстановки.

**“Джойстик”**

Игра командная (лучше всего две команды). Команды встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На что кладется монета. Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет "джойстиком" передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на монету.

Цель: повышение сплочение группы, командный дух, соревнование.

**“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.

**“Математика”**

Дети сидят в кругу. Вожатый дает задание: “Начинаем считать по кругу, Тот, на кого приходится число, кратное трем, произносит вместо цифры свое имя”. Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.