

**ПРАКТИЧЕСКИЙ семинар для учителей, реализующих программу  
Орлята России**

**Финеева Надежда Михайловна, "Игровой практикум "Провокация  
единства", трек Орленок-Лидер.**

Игры ребят – это, в первую очередь, площадка их человеческого общения. Известно, что развитие ребёнка, его социализация и нравственное становление могут осуществляться только в процессе общения с другими людьми, а игра для ребёнка – это лучшая сфера общения, её процесс всегда удовольствие.

Коллективные переживания сплачивают детский коллектив, рождают чувства единства, коллективной радости. Складывается ситуация, когда ребята вместе переживают горечь поражения или радуются победе. Тогда общая радость или печаль становится личной, а личная – общей. Именно в играх рождается детское содружество.

**Цель МК «Игровой практикум»** - методическая поддержка классному руководителю в процессе деятельности над сплочением коллектива детей начальных классов.

**В процессе реализации классным руководителем игр могут быть решены следующие задачи:**

- Развивать навыки у обучающихся межличностного самоанализа.
- Учить преодолевать психологические барьеры, мешающие полноценному самовыражению, самопрезентации.
- Воспитывать товарищеские, дружеские отношения друг к другу.
- Корректировать повышенную эмоциональную напряженность.
- Выявлять лидерский потенциал.

## ИГРОТЕКА ОРЛЯТ

### «Ура, меня любят!»

Все игроки встают в круг, лицом друг к другу, «немеют», опускают головы вниз, смотрят на носки своих ботинок. По сигналу ведущего (на счет три) все поднимают глаза и смотрят на одного из стоящих в кругу людей. Если двое встретились взглядами, они громко кричат «Ура, меня любят!!!», протягивают друг другу руки, обнимаются и выходят из круга. Круг сужается. Игра продолжается до тех пор, пока не образуются все пары.

### «Домики, жители, землетрясение»

Все участники рассчитываются на «1, 2, 3-й». Первые и вторые номера образуют «домики», взявшись за руки (руки не расцепляют до конца игры). Третьи номера – это «жители», которые «поселяются» каждый в свой домик.

Ведущий кричит: «Домики»! Задача «домиков» сорваться со своего места и найти себе нового «жителя». При этом «жители» не имеют права сдвигаться со своих мест, но имеют право голоса, призывая к себе новый «домик». Задача ведущего замереть на месте, став «жителем», и тоже «звать» свой «домик». Таким образом, какой-то «житель» остается «бездомным» и становится ведущим.

Теперь ведущий кричит: «Жители»! Задача «жителей» сорваться с места и найти новый «домик» (домики стоят на месте). Здесь ведущий – «житель», который бежит в поисках своего «домика». И снова кто-нибудь из игроков остается «бездомным» – он теперь ведущий.

Далее ведущий кричит: «Землетрясение»! С мест одновременно срываются и «домики», и «жители», задача которых образовать новую тройку. Ведущий так же становится «жителем» в поисках «домика». Затем «бездомный» снова становится ведущим, и игра продолжается дальше.

### «Здравствуй друг»

Все участники делятся на две равные группы. Одна группа образует внутренний круг, другая внешний. Стоящие во внутреннем круге поворачиваются лицом к стоящим во внешнем круге, таким образом образуя пары. И повторяют за ведущим следующие слова, сопровождая их жестами.

- Здравствуй, друг! (Жмут друг другу руки).

- Как ты тут? (Хлопают правой рукой по левому плечу партнера).

- Где ты был? (Осторожно треплют ухо).

- Я скучал! (Складывает руки на груди).
- Ты пришел! (Разводят руки в стороны).
- Хорошо! (Обнимаются).

Затем стоящие во внешнем кругу делают шаг в сторону, тем самым производя замену партнера. Слова и движения произносятся вновь. И так далее, пока опять не встретятся первые пары.

Можно периодически менять настроение и стиль. Говорить текст: Радостно. Жара. Жуём. Быстро. Медленно.

### **«Странный город»**

В этом странном городе люди общаются друг с другом очень необычно.

Сигнал начало движения. Хаотичное движение, руки на поясе, не соприкасаясь друг другом, с каждым встречным знакомимся кивком головы, называем своё имя. Сигнал стоп.

Сигнал начало движения. Хаотичное движение, руки на пояс, с каждым встречным знакомимся прыжком, называем своё имя. Сигнал стоп.

Сигнал начало движения. Хаотичное движение, с каждым встречным знакомимся соприкасаясь локтями, называем своё имя. Сигнал стоп.

Сигнал начало движения. Хаотичное движение, с каждым встречным знакомимся похлопыванием по плечу правой рукой, называем своё имя. Сигнал стоп.

Пока все не перезнакомились. Можно добавить обнимашки, если ваши имена совпали.

### **«Зазывайка»**

Объединились в 2 команды поровну. Рифмованной кричалкой переманить к себе тех участников. НР: Заберем в команду нашу ту, кого зовут Наташа. ИЛИ Высокий мальчик Стас будет в команде у нас.

### **"Жираф - слон - птица"**

Все стоят в кругу. Водящий неожиданно на кого-нибудь показывает и говорит одно из трех слов (жираф, слон, птица). Если произнесено слово «жираф», то этот игрок поднимает обе руки вверх, а его два соседа – справа и слева должны присесть на корточки. Так они изобразили жирафа. Если «слон»: игрок делает из рук хобот, а игроки справа и слева делают уши к нему. Если «птица» – сам игрок делает клюв из рук, а соседи подгибают одну ногу, дальнюю от игрока, и отводят в сторону руку. Игрок, который замешкался или сделал не ту фигуру, выбывает из игры.

## "Лавата"

Все стоят в кругу. Взявшись за руки, идут по кругу со словами:

Дружно танцуем мы, тра-та-та, тра-та-та

танец веселый наш – это лавата

Руки были? Были!

Уши были? Нет!

Мои уши хороши, а у соседа лучше!

Все берутся за уши крайних соседей. Идут по кругу с теми же словами, добавляя:

Уши были? Были!

Носы были? Нет!

Мой нос хорош, а у соседа лучше!

Так игра продолжается.

## «Тело к телу»

Участники становятся в два круга – внешний и внутренний. Чтобы в одном были мальчики, в другом девочки. Ведущий дает команды, называя первым часть тела человека из внешнего круга, вторым – из внутреннего. Например, «правая рука – коленка». Тогда человек из внешнего круга, должен правой рукой дотронуться до колени партнера и ПРОДОЛЖАЕТ ДЕРЖАТЬ. Ведущий называет так до тех пор, пока не скамандует «тело к телу». Тогда люди из внутреннего круга делают шаг вправо, таким образом, переместившись к следующему партнеру. Дополнение: перед игрой, с целью заморочки, участников можно разделить ,например, на «клубнички» – девочки и «орехи» – мальчики. Или любым другим способом. И использовать это обозначение при объяснении правил. В общем, чем больше вы нафантазируете – тем лучше. Главное, чтобы правила при этом оставались простыми и понятными. Этот комментарий относится ко всем играм, где нужно разделять детей на группы.

## «Дрозд»

Группа встает в два круга – внешний и внутренний, лицом к лицу, желательно мальчик-девочка. Получившиеся пары произносят следующие слова с соответствующими движениями: «Я – дрозд, ты – дрозд (показывает на себя, потом на партнера). У меня нос, у тебя нос (дотронуться до своего носа, потом до носа партнера). У меня щечки красненькие, у тебя щечки красненькие (дотронуться до своих щек, потом до щек партнера). У меня губки алые, у тебя губки алые (дотронуться до своих губ, потом до губ партнера). Мы с тобой два друга, любим мы друг друга!» (обнимаются) Затем внутренний круг смещается вправо на один шаг, меняя партнера. Игра повторяется до тех пор, пока не будет пройден весь круг.

## **«Автомойка»**

Игра проводится на мягком деревянном покрытии или на траве. Сначала отряд строится в две шеренги лицом друг к другу, затем дети опускаются на колени, образуя своеобразный коридор «мойщиков». Далее участникам говорят, чтобы они представили свои руки щетками, которыми нужно помыть «автомобиль». Крайний справа ребенок первым «заезжает» в коридор на четвереньках (можно на корточках), и проходит его до конца, за ним справа по одному заезжают все участники, соблюдая безопасную дистанцию. Задача «мойщиков» – усиленно тереть «автомобиль» «щетками». После прохождения всего коридора первые «автомобили» становятся «мойщиками». И так пока не пройдут все участники.

## **«Скульптор и глина»**

Все разбиваются на пары, где один – скульптор, второй его глина. Задача глины, стоять и не противиться, как скульптор из него делает свои скульптуры на разные тематики. Тематики могут быть различными, как победа в соревновании, так и танцы до упаду. После чего пары меняются ролями, и им дается новая тематика.