***Игры на сплочение***

***Цель:*** физическая и эмоциональная разминка, активизация участников, развитие координации совместных действий, сплочение группы, снятие психологической напряженности, неловкости в межличностных отношениях.

**«Паутина»**

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек, и не тот человек, который стоит рядом). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

**«Бурундуки»**

Ведущий на ухо называет каждого участника каким-либо животным. Все встают в круг берутся за согнутые в локтях руки. Ведущий называет животное и соответствующий человек должен выпрыгнуть на середину, а группа не должна его пустить. Кульминация игры достигается когда ведущий называет животное, которым названо большинство членов группы.

**«Квадрат»**

Все играющие встают квадратом (так, чтобы было занято все пространство внутри квадрата) как можно теснее, можно даже заранее очертить квадрат, в который они должны поместиться. Затем ведущий отдает команды, а квадрат их выполняет, стараясь не увеличить занимаемую им площадь, например:

— Квадрат пошел влево — квадрат идет влево.

— Квадрат садится — квадрат с криками и воплями пытается сесть.

— Квадрат прыгает — квадрат с не менее интенсивным шумом прыгает.

И так далее.

**«Гражданская оборона»**

Все участники прогуливаются по комнате, ведущий выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Например: «Внимание!». На вас напали пещерные львы (хулиганы, римские легионы, вирусы гриппа, маленькие зелененькие человечки, угрызения совести, зевота и т. п.) После сигнала опасности участники игры должны собраться в тесную группу, держа друг друга, а затем произнести фразу: «Дадим отпор… (пещерным львам и т. п.). Вожатый, играя роль этой опасности, пытается вытащить из группы любого ребенка. Задача ребят держаться очень крепко. Потом группа опять разбредается по комнате и игра продолжается.

**«Паровозик»**

Все стоят в колонне, положив руки на плечи друг другу. Глаза закрыты у всех, кроме первого, который ведет группу через разные препятствия. Если препятствие серьезное, то лучше группу о них предупреждать. Вариант: глаза открыты только у последнего и он говорит первому и всей группе, куда идти.

**«Доброе животное»**

Ведущий тихим таинственным голосом говорит: «Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы – одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На вдох делаем шаг вперед, на выдох – шаг назад. А теперь на вдох делаем 2 шага вперед, на выдох – 2 шага назад. Вдох - 2 шага вперед. Выдох – 2 шага назад. Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук – шаг вперед, стук – шаг назад и т.д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе».

**«Дракон»**

Ход проведения: Для игры нужно довольно много свободного пространства (для группы из 10 человек — не менее 5 х 5 м), вокруг не должно быть острых углов и других предметов, способных нанести травму. Игра повторяется 3-4 раза, при этом порядок построения участников меняется таким образом, чтобы каждый побывал в разных позициях: в начале колонны, в середине, в хвосте. Если участников много, можно сделать две колонны. Как вариант, «голова» охотится на свой «хвост» либо на «хвост» другого дракона.

Инструкция: Группа встает в колонну,каждый участник держит за пояс стоящего впереди. Началоколонны — это «голова», а конец — «хвост» дракона. «Голова» пытается ухватить «хвост», а тот, естественно,пытается увернуться. Двигается вся колонна, но руки участники не размыкают.

Обсуждение: Участники обмениваются впечатлениями, возникшими по ходу игры, а также тем, кому в какой позиции было комфортнее: в начале, в середине, в хвосте колонны.

**“Сантики”**

Для этой игры нужно организовать не меньше трех команд. Команды выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, предварительно разувшись. После того, как команды построятся, вожатый собирает обувь ребят, сваливает ее в кучу и перемешивает. Вожатым предлагается инструкция: “Это небольшая веселая эстафета. Сейчас по очереди каждый из участников должен подбежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться.