

Краевое государственное казенное общеобразовательное учреждение,
реализующее адаптированные основные общеобразовательные программы
"Школа-интернат № 14"
(КГКОУ ШИ 14)

Интересные игры на перемене

Подготовила педагог - психолог:
Шараненко Светлана Анатольевна



Игра «Здравствуй друг»

Цель: сплочение детского коллектива

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! (Складывают руки на груди).
- Ты пришел! (Разводят руки в стороны).
- Хорошо! (Обнимаются).

Затем стоящие во внешнем круге делают шаг в сторону, тем самым производя замену партнера. Слова и движения произносятся вновь.

И так далее, пока опять не встретятся первые пары.



«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 находится 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».



Упражнение «Счёт до десяти»

Цель: прочувствовать друг друга, понять без слов и мимики.
Ход упражнения: «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.



«Люди – к людям»

Продолжительность: 15 минут

Цель: сплочение команды, преодоление напряжения
Ход упражнения: После произнесения ведущим фразы "Люди - к людям" играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего (типа "ухо – к плечу", "Правая нога - к левой руке" и т. п.). После произнесения ведущим фразы "Люди - к людям" играющие должны вновь перераспределиться по парам. Цель ведущего – найти себе пару. Тот, кто остался без пары становится ведущим.

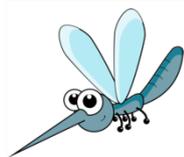


«Сороконожка»

Цель: улучшение командного взаимодействия

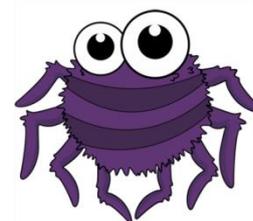
Ход упражнения: Участники встают друг за другом, держась за талию впереди стоящего.

По команде ведущего «Сороконожка» начинает двигаться вперед, затем приседает, прыгает на одной ножке, проползает между препятствиями и т.д. Главная задача участников — не разорвать цепочку и сохранить «Сороконожку».



«Паучки и комары».

Цель: создание эмоционально — положительного фона.

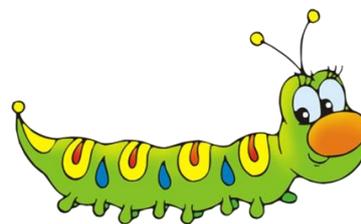


Все дети - комарики, они под спокойную музыку двигаются по комнате. Два ребёнка, взявшись за руки, изображают паучков. Задача паучков - как можно больше запятнать комариков. Те дети, до которых дотронулся паучок, садятся на стулья. Когда все комарики пойманы, то выбирается следующая пара и игра возобновляется.

«Гусеница».

Цель: научить согласовывать свои действия со всеми детьми.

Дети становятся цепочкой и кладут руки на плечи друг другу. Таким образом они начинают двигаться по комнате, преодолевая различные препятствия.



«Подарок».

Цель: научить договариваться.

Дети делятся на пары. Ведущий говорит «На день рождения Толе подарили...».

Дети в паре договариваются и по сигналу ведущего вместе называют подарок.

«Путешествие».

Цель: научить договариваться, подчинять свои желания чужим интересам. Дети делятся на пары. Ведущий говорит « Мы отправляемся сегодня в путешествие» Дети в паре решают, куда и по сигналу ведущего (хлопок) вместе озвучивают своё решение.

Варианты продолжения игры «Мы возьмём с собой в путешествие...», « По дороге мы встретили...».

Когда дети хорошо освоят умение работать в парах можно разбивать их на более многочисленные группы.



«Угадай меня».

Цель: сплочение, установление доверительного контакта между детьми. Дети сидят на стульях водящий с завязанными глазами ходит по комнате. Подходит к одному игроку, кладёт руки на плечи и угадывает кто это это. Если угадал правильно, то игрок говорит «Да, это я»

«Ласковые имена».

Цель: установление положительного контакта между детьми. Взрослый предлагает детям «Назови своего соседа ласковым именем так, чтобы ему было приятно. В игре можно использовать какой-нибудь предмет (игрушку, цветок), передавая его соседу, ребёнок называет его ласковым именем.



«Привет фотографии».

Цель: обучение детей узнавать друг друга по фотографии, создание положительного настроения

Дети сидят в кругу. В центре на столе лежат фотографии лицами вниз. Ребенок выходит в центр круга, берет любую фотографию, затем находит человека по фотографии, подходит к нему и здоровается (пожать руку и сказать «Привет») Ребенок, с которым поздоровались, сначала отвечает на приветствие, а затем выбирает следующую фотографию. Игра продолжается до тех пор, пока не останется ни одной фотографии.

«Передай игрушку по кругу».

Цель: разминка, разогрев группы, развитие внимания, быстроты реакции, умения действовать сообща

Дети стоят в кругу. По кругу пускают игрушки. Передавая игрушку, дети говорят: «Дальше, дальше...» Сначала их в два раза меньше, чем детей. По мере увеличения скорости передачи игрушек из рук в руки количество игрушек увеличивается.

Вариант. Дети сидят на ковре и перекачивают друг другу мячи, не останавливаясь. Количество мячей от 2 до 5.

Вариант. Можно добавить еще одно правило. Когда взрослый скажет: «Всё наоборот», игрушки или мячи передаются в обратном направлении.

«Поварята».

Цель: развитие внимания, групповой сплоченности

Все встают в круг – это кастрюля. Сейчас будем готовить суп (компот, винегрет, салат). Каждый придумывает, чем он будет (мясо, картошка, морковка, 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.



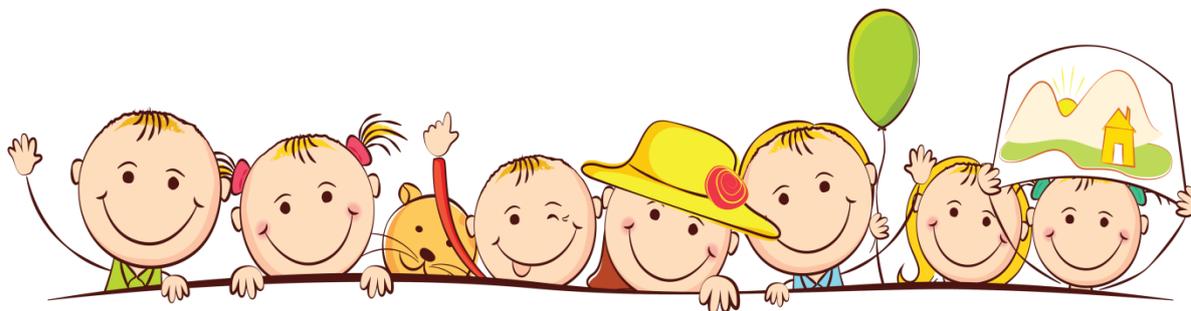
В результате получается вкусное, красивое блюдо.

«Рулет».

Цель: активизация группы, создание групповой сплоченности.

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».



«Привет! Как твои дела?».

Цель: сближение участников, установление дружеских отношений, развитие кооперации, активизация внимания

Все дети ходят по комнате, жмут друг другу руки и говорят: «Привет! Как твои дела?»

Главное правило: здороваясь с кем-то, руку можно освободить только после того, как другой рукой начнешь здороваться еще с кем-либо. То есть каждый участник должен быть в контакте с кем-либо постоянно.

Игру можно использовать в конце занятия, заменив слова: «Спасибо. С тобой было интересно»

«Прикосновение тела».

Цель: активизация и сплочение группы, развитие тактильного внимания
Объясните участникам, что вы дотронетесь до кого-нибудь. Потом они должны, используя только ту часть тела, до которой дотронулись вы, дотронуться до кого-то другого. Продолжайте игру, пока все участники не будут задействованы. Это упражнение заставляет тесно взаимодействовать друг с другом.

«Коллективная сказка»

Цель: определение уровня сплоченности коллектива, а также существующие проблемы.

Придумать сказку. Существует два варианта этого упражнения. Вариант 1 – рассказчик говорит слово, второй повторяет это слово и добавляет свое, подходящее по смыслу, третий говорит первых два слова и свое, и т.д. Нужно, чтобы получился связный рассказ.

Вариант 2 – первый говорит предложение.

Второй говорит второе предложение сказки, не повторяя первое, т.е. рассказ сказки по предложениям, по очереди.

В этой игре можно получить дополнительную информацию о конфликтах и ожиданиях членов группы.



Игра «Телетайп»

Цель: групповое сплочение, снятие возбуждения.

Ход игры: участники встают в круг, держась за руки. Один из участников посылает телеграмму, называя имя адресата. Телеграмма передается по кругу незаметным пожатием рук. Задача ведущего, который стоит в центре, заметить пожатие. Тот, кого заметили, становится ведущим.





«Лавата»

Цель: создание эмоционально — положительного фона.

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: "Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш весёлый танец - это Лавата". Потом все останавливаются и ведущий говорит: "Мои локти хороши, а у соседа - лучше" - все берет своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может глумиться как хочет (талия, плечи, пятки, ноги и т.п.), главное - снять у детей тактильное напряжение.

«Коленочки»

Цель: определение уровня сплочения коллектива и возможность работы с группой

Группа сидит в кругу. Каждый кладет свои руки на колени соседям. Надо хлопать ладонями по коленям, так чтобы ладони хлопали строго по очереди, как они лежат. Сбившийся человек убирает руку, которой ошибся.

«Светофор»

Цель: развитие быстроты реакции, вызов здорового эмоционального подъема, способствует сплочению, сближению играющих.

Подготовка. Заранее готовят кружки (диаметром 10 см) красного, зеленого и желтого цвета, которые прикрепляют к палочкам.

Ученики стоят в шеренге и выполняют упражнения согласно сигналам ведущего: на красный сигнал — приседают, на желтый — встают, на зеленый — маршируют на месте.

Во время движения в колонне по одному в обход площадки упражнения изменяются: красный — все стоят, желтый — продвигаются в приседе, зеленый — продвигаются на носках. За каждую ошибку играющим начисляются штрафные очки.

Выигрывает тот, кто наберет меньше штрафных очков.



«Море волнуется»

Количество участников должно быть не меньше пяти-семи человек. Ведущий становится в круг, детишки ходят по кругу, взявшись за ручки, меняя направление движения и хором говоря: – Море волнуется раз (идут по часовой стрелке), море волнуется два (идут против часовой стрелки), море волнуется три (по часовой стрелке), морская фигура замри! После этих слов руки расцепляются, и каждый ребенок старается принять необычную и забавную позу, «застыв» в ней не шевелясь. Ведущий обходит всех детей, наблюдая, чтобы те не двигались, и старается их рассмешить. Если ребенок начнет двигаться или смеяться, он из игры выбывает. Выигрывает самый стойкий, он и становится следующим ведущим.

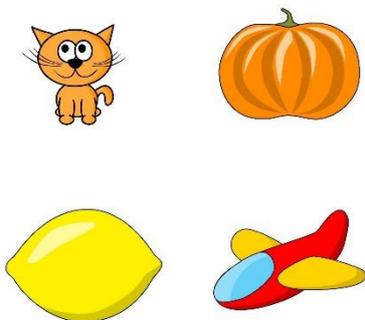


«Игра на внимание»

– Я буду вставать и садиться, одновременно подавая вам команду: Встаньте», «Сядьте». Вы должны выполнять мою команду, не обращая внимания на то, что делаю я сам. Начали!

«Съедобное – несъедобное»

Для игры необходимы: группа игроков, сидящих рядком, ведущий и мячик. Ведущий кидает мячик каждому игроку по очереди и при этом произносит какое-нибудь слово. Если слово «съедобное» (т.е. обозначало какую-нибудь еду: «мороженое», «колбаса»), то игрок должен мячик поймать. Если «несъедобное» («табуретка», «чашка») – оттолкнуть.



Тот, кто ошибается (ловит мяч) – меняется местами с ведущим. Для игры требуется хорошая реакция и внимание.

«Испорченный телефон»

Обычно играют две команды. Ведущий загадывает слово и шепотом говорит его на ухо первому члену команды. Тот передает слово (также тихонько, чтобы никто не услышал) следующему игроку, и так далее – по цепочке. Последний член команды произносит слово вслух. Выигрывает та команда, которая верно «донесла» слово ведущего через всех игроков. Порой можно услышать уморительные варианты загаданного слова, которое неверно передал «испорченный телефон».

Многие усложняют игру: ведущий загадывает не слово, а целую фразу.



«Ручеек»

Количество играющих должно быть нечетным: все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор, выбирает себе пару из играющих и встает в конец. Освободившийся игрок становится водящим.



«Тише едешь - дальше будешь»

В игре может участвовать любое количество игроков.

Сначала выбирается водящий. Он становится лицом к стенке или просто спиной к остальным игрокам, которые располагаются в 10-15 шагах за ним.

Водящий произносит фразу «Тише едешь – дальше будешь» и быстро оборачивается, внимательно оглядывая игроков. Игроки могут двигаться, только пока водящий произносит фразу. Когда он поворачивается, все должны быть полностью неподвижными. Если игрок хоть немного пошевелится или даже просто улыбнется, то он выбывает из игры. Побеждает тот, кто сможет вплотную приблизиться к водящему и коснется его рукой, когда он отвернется.

«Поймай хвост дракона»

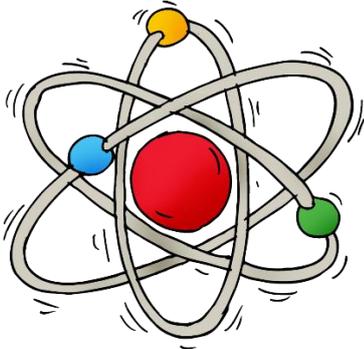
Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают дракона. Первый в колонне – это голова дракона, последний – хвост. По команде ведущего дракон начинает двигаться. Задача «головы» – поймать «хвост». А задача «хвоста», в свою очередь, – убежать от «головы».



Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

«Атомы и молекулы»

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы – более сложные образования, состоящие из нескольких атомов.



В молекуле может быть и 2, и 3, и 5 атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока-«атома» сливаются в одну «молекулу». Если ведущий произносит: «Реакция идет по пять!», то уже пятеро играющих должны схватиться друг за друга.

Сигналом к тому, чтобы молекулы распались снова на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена!» Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», – взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идет по одному».



