**Игры на взаимодействие.**

**(Вконце лекции творческое домашнее задание! Знакомимся с заданием и выполняем, креативим!Задание можно выполнять в паре. Фото присылаем мне в ВК!)**

**В начальный период формирования детского коллектива** неорганизованное взаимодействие ребят часто становится причиной их неприязни друг к другу, преходящей в конфликты, безразличия к делам коллектива, противопоставления себя всему коллективу и т.д.

 Избежать подобных неприятностей помогают специальные игры на взаимодействие, **основная цель котор**ых – установить близкие и доброжелательные отношения между детьми, а также между детьми и педагогами. При правильном использовании этих игр отношения складываются намного быстрее и благоприятнее, чем в любой другой ситуации.

 **Рассмотрим примеры игр для методической копилки**

*(записать 3-4 игры в методическую копилку)*

**Макет**

Создать макет-мечту, используя предлагаемые педагогами канцелярские товары. Причем каждая группа продолжает работу предыдущей.

**Сидячий круг**

Команда формирует тесный круг (ребята встают плечом к плечу). После этого попросите их повернуться на 90 градусов направо. Задание: нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека

**Портрет вожатого**

Ребята должны коллективно нарисовать портрет вожатого, передавая фломастер по кругу.

**Танцующие шарики**Условно круг танцующих делится на две половины. Отпускаются 1-3 воздушных шарика, которые игроки перебрасывают друг другу в танце. Выигрывает та половина, на которой к моменту окончания музыки окажется меньше шариков.

**Танцующая кепка**

Танцор в центре круга снимает со своей головы кепку и одевает ее на голову любого из танцующих детей. Танцор в кепке должен выйти в круг и показать несколько движений, которые за ним повторяют все танцующие в круге ребята. Затем передает кепку другому танцору, и все повторяется.

**Имя в центре**

Во время дискотеки танцующие образуют круг. В его центр по очереди вызывают, например. Сашу или Лену. Круг начинает скандировать их имена в такт музыке. Так продолжается до тех пор, пока все играющие не побывают в круге. Таким образом, каждый получает возможность потанцевать и узнать другие имена.

**Поздороваться носами**

За 1 минуту поздороваться с как можно большим количеством человек. Здороваться можно руками, носами, коленками и т. д.

**Мешочек**

Группа встает кругом и, взяв друг друга под руки и протянув руки вперед, перебрасывает по кругу мешочек с горохом. Главное — его не уронить, так как в этом случае игра начинается сначала. Затем мешочек кидают через одного, потом через двоих.

**Ассоциация**

Водящий отворачивается и закрывает уши. Игроки загадывают одного человека, сидящего в круг е, и зовут водящего. Водящий спрашивает, с чем ассоциируется загаданный ими игрок, стараясь таким образом определить, кого же загадали. Количество вопросов не ограничено, но у водящего только три попытки назвать загаданного игрока. Пример вопросов: с таким цветком ассоциируется загаданный игрок, с таким временем суток и т. п.

**Кошка-собака**

Играющие сидят в круге. Ведущий предлагает игру на внимание. Он говорит соседу справа в повествовательной форме: «Собака», а соседу слева «Кошка». Соседи в вопросительной форме переспрашивают. Сосед справа: «Собака?» Сосед слева: «Кошта?» Ведущий утвердительно отвечает соседу справа: «Собака». Соседу слева: «Кошка». После этого сосед справа обращается к своему соседу справа, сообщая в повествовательной форме: «Собака». Тот переспрашивает: «Собака?» Сосед справа от ведущего вновь переспрашивает у ведущего: «Собака?» Ведущий отвечает утвердительно: «Собака». Сосед справа: «Собака». Процедура повторяется по кругу. Аналогично по левой стороне передается слово «Кошта». Задача игроков — не запутаться. Игра закончится, когда к ведущему с правой стороны дойдет с повествовательной интонацией слово «Кошка», а с левой стороны слово «Собака».

**Ручка**

Играющие сидят в круге. Ведущий передадут своему соседу ручку и говорит: «Я передаю ручку правильно». Далее ручку передают по кругу друг другу, а ведущий комментирует, правильно ли передается ручка. Задача играющих — догадаться, как правильно передать ручку. Ведущий может загадывать самые разные варианты. Например: правильно передает тот, кто улыбнулся соседу, смотрит на соседа и т. п.

**Найди ручку**

Играют две команды от 3 до 12 человек. Игроки одной команды выходят из комнаты либо закрывают глаза. Задача второй команды — спрятать ручку так, чтобы ее было видно (т. е. ее бы не скрывал никакой предмет), но чтобы она не бросалась в глаза. Ведущий контролирует соблюдение этого условия. Приглашается команда соперников. Ведущий засекает время. В полной тишине игроки ищут ручку. Заметивший ее должен сесть спокойно на стул, не выдав, где он обнаружил ручку. Последний игрок должен взять ее и сесть на стул, после чего ведущий сообщает время поиска. Команды меняются ролями. Побеждает команда, затратившая минимальное время на поиск ручки.

**Найди то, не зная что, сделай то, не зная что**

Из группы играющих выбирается водящий, он покидает помещение. Игроки загадывают любой предмет, находящийся в комнате, и действие, которое с ним нужно сделать (например: тряпка, протереть подоконник). Приглашается водящий. Он ищет предмет, ориентируясь на силу аплодисментов. Если аплодисменты тихие, он далек от предмета, громкие — близок к нему. Шквал аплодисментов означает, что предмет найден верно. Таким же образом предстоит догадаться, что делать с предметом. Тихие аплодисменты — неверное действие, громкие — приближение к загаданному действию, шквал аплодисментов — действие угадано.

**Построй крепость**

Играющие сидят в кругу на стульчиках. Водящий в центре круга с завязанными глазами. Он стражник, охраняющий территорию. Сидящие — неприятели, которые должны построить на территории крепость, для чего им нужно на один стул суметь составить все остальные (число стульев равно числу игроков). Водящий стремится остановить строителей. Рукой он показывает, откуда ему слышится звук, произнося: «Здесь». Если ему удалось указать на строителя, то строитель выбывает из игры, если указал на место строительства крепости — она должна быть перестроена в другом месте. Если крепость построена, победили строители.

**Жовжелить**

В переводе «жовжелить» означает что-либо делать. Выбрав водящего, который удаляется за дверь, игроки загадывают любой глагол. Водящий должен угадать загаданное слово. Для этого он задает вопросы игрокам, уточняющие отношение самих игроков к выполнению загаданного действия, заменяя в вопросе загаданное слово глаголом «жовжелить». Например: Рита, ты любишь жовжелить? Вася, жовжелить лучше в одиночку или в компании? и т. д.

**«Что я видел»**

 Эта игра на внимание. В ней ребята должны сосчитать количество нелогических суждений в стихотворении, которое прочтёт Вожатый:

*Я видел озеро в огне,*

*Собаку в брюках на коне,*

*На доме шляпу вместо крыши,*

*Котов, которых ловят мыши.*

*Я видел утку и лису,*

*Что плугом пашут луг в лесу,*

*Как медвежонок туфли мерил,*

*И как дурак всему поверил.*

(С.Я. Маршак)

Или:

*Из-за леса, из-за гор*

*Ехал дедушка Егор.*

*Он на пегой на телеге,*

*На дубовой лошади,*

*Подпоясан он дубиной,*

*Приопёршись на кушак,*

*Сапоги на растормашку,*

*На босу ногу пиджак.*

Или:

*Ехала деревня мимо мужика,*

*А из-под собаки лают ворота,*

*Кнут схватила лошадь,*

*Хлещет мужика,*

*Чёрная корова*

*Ведёт девку за рога.*

(К.С. Станиславский)

<https://yandex.ru/video/preview?text=%D1%87%D1%82%D0%BE%20%D1%82%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B5%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B%20%D0%BD%D0%B0%20%D0%B2%D0%B7%D0%B0%D0%B8%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B8%D0%B5%20%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE&path=wizard&parent-reqid=1605859159690328-1382764276685041344700163-production-app-host-vla-web-yp-277&wiz_type=vital&filmId=18075348981946652459>

<https://yandex.ru/video/search?text=%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B+%D0%BD%D0%B0+%D0%B2%D0%B7%D0%B0%D0%B8%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B8%D0%B5+%D0%B2+%D0%BB%D0%B0%D0%B3%D0%B5%D1%80%D0%B5+%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE>

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ (1 на выбор!)

**«Летающие яйца»**

**Материалы:** бумажный конверт, целлофановый пакет, скотч, лист бумаги, 2-4 соломины для коктейля, сырое яйцо.

**Задание:**необходимо сделать такую конструкцию, с помощью которой можно сбросить яйцо с высоты 2-3 этажа и оно останется целым.

 **«Башня»**

**Материалы:** бумага, скрепки, 2 набора коктейльной соломки (шпажки) и скотч.

***Задание:*** построить башню из данного материала. Башня должна быть как можно более устойчивой.