Ламыкина Вера Борисовна,
учитель начальных классов

**Формирование коллектива класса**

**Игры и упражнения «морской» тематики для сплочения детского коллектива**

Для секционного доклада в рамках конференции “Воспитать Человека”
1 декабря 2015

Коллекцию игр “морской” тематики я создавала на основе различных хорошо известных игр, рекомендуемых педагогами и психологами. Игры найдены на разных сайтах детской и педагогической тематики в сети Интернет. Изменяла название, некоторые необходимые материалы и оборудование для проведения игр, адаптируя к “морской” теме, чтобы создать воспитательное пространство класса. Основная задача этой работы - сплочение классного коллектива.

***Актуальность***: способствуют обучению конструктивному взаимодействию участников, развитию толерантности, коммуникативных умений.

***Новизна***: многие известные игры усовершенствованы, систематизированы и объединены единой «морской» тематикой, что позволит классному руководителю организовать воспитательное пространство класса и оформление классного уголка в едином стиле.

***Место в образовательном процессе***: классные часы, внеурочная деятельность, КТД, чаепития.

 **«Морские узелки» (с 1 класса)**

Команда становится в круг, участники закрывают глаза и, протянув руки вперед накрест, соединяют их – получились узелки. Открываем глаза и распутываемся. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.

**«Экипаж – одна семья. Пчёлы.» (с 1 класса)**

 Инструкция: Встаньте в круг и возьмитесь за руки. Вот так вы должны стоять в конце игры. Теперь все разойдутся по комнате, закроют глаза и начнут жужжать как пчелы. При этом вы должны постоянно двигаться, ходить по комнате. По моему хлопку вы остановитесь, глаза закрыты, руки прижаты. Когда я хлопну два раза, вы должны встать в круг, не открывая глаз, без помощи рук, касаясь, друг друга плечами. Посмотрим, получится ли у вас круг».

**«Телетайп» (с 1 класса)**

 Передай по кругу поддерживающее рукопожатие. Например, пожмите руку как отец сыну, который благодарит сына за помощь. (Ситуации предлагаются разные)

**«Все на борт!» (с 1 класса)**

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.

**«Арам-шим-шим» (с 1 класса)**

- Экипажу корабля часто приходится бывать в разных странах и говорить на разных языках. Сейчас мы с вами окажемся в Африке в племени Юмба-Мумба и поиграем в игру.

Играющие стоят в кругу, чередуясь мальчик-девочка-мальчик-девочка и так далее, в центре водящий. Играющие ритмично хлопают в ладоши и говорят хором следующие слова: «Арам-шим-шим, арам-шим-шим, Арамея-Зуфия, покажи-ка на меня! И раз! И два! И три!», в это время водящий, закрыв глаза и указывая руками вперед вращается на месте, когда же текст заканчивается, он останавливается и открывает глаза. Ближайший по направлению вращения к показанному им месту представитель противоположного пола также выходит в центр, где они встают спина к спине. Затем все остальные опять хлопают в ладоши, произнося хором: «И раз! И два! И три!». На счет три стоящие в центре поворачивают головы в стороны. Если они посмотрели в разных направлениях, то водящий строит страшную рожицу тому, кто вышел, если в одном — они пожимают друг другу руки. После чего водящий встает в круг, а вышедший становится водящим.

**«Шторм» (с 1 класса)**

Сильный ветер в штормовую погоду может всё спутать на корабле. Поэтому экипаж должен проявить дружные согласованные действия.

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».

**«Радисты. Телеграмма.» (с 1 класса)**

Все становятся в круг и держатся за руки. Выбирается ведущий. Он говорит: "Я, Ф.И., передаю телеграмму Ф.И.", и пожимает незаметно руку одного из своих соседей. Рукопожатия передаются дальше по кругу до тех пор, пока не достигнут адреса. Кто получил, говорит: "Спасибо! Телеграмму получил". Задача ведущего - заметить рукопожатие. Если это произошло то, тот человек, которого заметили, становиться ведущим.

**«Радисты. Печатная машинка» (со 2-го полугодия 1-го класса)**

Каждому участнику игры назначается одна из букв алфавита. Ведущий предлагает всем представить, что они – клавиши печатной машинки. На этой удивительной машинке можно печатать слова. Для этого клавиши должны по очереди хлопать в ладоши. Например, слово ДОМ: «д» «о» «м». Если играет меньше 33 человек, можно не использовать редко встречающиеся буквы или подобрать слова, где они не встречаются.

**«Помоги животным найти свой остров» (с 1 класса)**

Ведущий подготавливает записочки, на которых, в зависимости от количества игроков, написаны члены звериных семейств (например: дедушка обезьяна, бабушка обезьяна, папа обезьяна, мама обезьяна, сын обезьяна, дочка обезьяна). Можно образовывать семейства лягушек, свиней и т. д..

В начале игры каждый игрок вытаскивает себе карточку, но сразу не смотрит, что на ней написано. Только тогда, когда все игроки втянули карточки, их можно прочитать. Ведущий может сделать сигнал звуковой, обозначающий начало игры. Каждый игрок пытается как можно быстрее найти свою семью через звуковые подражания и движения того зверя, который написан на его карточке. Так делает каждый участник игры.

Когда звериная семейка нашла всех своих членов семьи, то она должна в правильной последовательности (по старшинству - дедушка, бабушка, папа, мама, сын, дочка, ведущий игры должен заранее объяснить эти правила) сесть на один стул (занять свой «остров») . Та звериная семейка, которая сделала это правильно, побеждает.

**Объятие (1 класс)**

Инструкция: Сядьте, пожалуйста, в один большой круг. Кто из вас еще помнит, что он делал со своими мягкими игрушками, чтобы выразить свое хорошее отношение к ним? Правильно, вы брали их на руки. Я хочу чтобы вы все хорошо относились друг другу и дружили между собой. Естественно, иногда можно и поспорить друг с другом, ведь когда люди дружны, им проще переносить обиды или разногласия. Я хочу, чтобы вы выразили свои дружеские чувства к остальным ученикам, обнимая их. Быть может, будет такой день, когда кто-нибудь из вас не захочет, чтобы его обнимали. Тогда дайте нам знать, что вы хотите пока просто посмотреть, но не участвовать в игре. Тогда все остальные не будут трогать этого ребенка. Я начну с легкого, совсем маленького объятия и надеюсь, что вы мне поможете превратить это объятие в более крепкое и дружеское. Когда объятие будет доходить до вас, любой из вас может добавить в него энтузиазма и дружелюбия, чтобы мы все сделали наши хорошие взаимоотношения еще более крепкими.

Проверьте, хочет ли сидящий рядом с вами ребенок участвовать в упражнении. Вы можете определить это по некоторым невербальным признакам. Но иногда вы можете спросить его и открыто: "Хочешь ли ты, чтобы я обняла тебя?" Большинство детей ответит вам: "Да". После этого начинайте первый кон игры, нежно и мягко обняв сидящего рядом с вами ребенка. Он в свою очередь спрашивает своего соседа, хочет ли он принять участие в игре, и если да, то обнимает его. Таким образом, дружеское объятие передается по кругу, пока не вернется к Вам. Мы надеемся, что, дойдя до Вас, оно станет более крепким и будет сделано с большим энтузиазмом.

**Упражнение "Экипаж - одна семья. Ботинки." (с 1 класса)**

Все садятся в круг, снимают обувь и складывают ее в центр. Перемешать и разбросать в разные концы класса. Все встают, берутся за руки. Задание: каждый должен обуться, не разнимая рук. Если круг рвется, все начинается сначала. После упражнения задаются следующие вопросы: Довольны ли вы тем, как выполнили упражнение, кто вам помогал? Что вы испытали, выполняя задания?

**«Пираты» (со 2 класса)**

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

**«Экипаж - одна семья. Ты мне нравишься» (со 2 класса)**

Материалы: Клубок цветной шерсти.

Инструкция: Сядьте, пожалуйста, все в один общий круг. Я хочу предложить вам принять участие в одной очень интересной игре. Мы все вместе составим одну большую цветную паутину, связывающую нас между собой. Кроме того, каждый из нас может выразить свои добрые мысли и чувства, которые он испытывает к своим одноклассникам. Сейчас я покажу вам, как должна протекать эта игра.

Пару раз обмотайте свободный конец шерстяной нити вокруг своей ладони и покатите клубок в сторону одного из детей. Постарайтесь выбрать не самого популярного в классе ученика.

Вы видите, что я сейчас сделала. Я выбрала ученика, который должен быть следующим в "паутине". После того, как мы передали кому-то клубок, мы говорим этому ученику фразу, начинающуюся с одних и тех же слов: "Коля (Маша, Петя)! Ты мне нравишься, потому что..." Например, я говорю: "Коля! Ты мне нравишься, потому что сегодня перед началом уроков ты вежливо открыл передо мной дверь в класс". Выслушав обращенные к нему слова, Коля обматывает нитью свою ладонь так, чтобы "паутина" была более-менее натянута. После этого Коля должен подумать и решить, кому передать клубок дальше. Когда клубок окажется у следующего ученика, то Коля обращается к нему с фразой, которая начинается с тех же слов, что и моя. Например: "Яна, ты мне нравишься, потому что вчера ты помогла мне решить трудную задачу по математике". При этом вы можете говорить о том, чем вас обрадовал этот человек, что вам в нем нравится, за что вы хотели бы его поблагодарить. И так продолжается наша игра все дальше и дальше... Постарайтесь хорошо запомнить то, что вам скажут, когда будут передавать клубок.

Внимательно проследите, чтобы в ходе игры все дети получили клубок. Если у некоторых детей будут сложности с произнесением начальной фразы "Ты мне нравишься, потому что...", то позвольте им заменить ее словами "Мне понравилось, как ты...".

Постепенно "паутина" будет расти и заполняться. Ребенок, получивший клубок последним, начинает сматывать его в обратном направлении. При этом каждый ребенок наматывает свою часть нити на клубок и произносит сказанные ему слова и имя сказавшего, отдавая ему клубок обратно.

**«Экипаж - одна семья. Тайный друг» (со 2 класса)**

Предложите детям записать имя и фамилию каждого человека на отдельных листочках и свернуть их так, чтобы написанное нельзя было прочитать. Сложите свернутые листочки в коробку и предложите каждому ребенку вытянуть один из них. Попросите детей не рассказывать, кто им достался на листочке. Если кто-то вытянул свое имя, он вытягивает листочек снова.
Объясните детям, что тот человек, чье имя они вытянули, отныне становится их «тайным другом», и в течение последующих трех дней они должны тайно проявлять к нему как можно больше внимания.
Предложите детям нарисовать портрет своего «тайного друга» или написать ему письмо. Через несколько дней попросите детей угадать, кто был их «тайным другом» и проведите с ними беседу о дружбе.

 **«Переход через реку» (с 3 класса)**

Описание: вся команда держится за плечи друг друга, в то время как нога каждого участника связана попарно с ногой соседа. Команда должна за 5-7 минут перейти с одного конца помещения до другого - через нарисованную «реку». Для команды здесь приготовлены препятствия в виде перевернутых стульев.

Инструкция: команда без потерь в ограниченное время должна перебраться на другую сторону реки через все препятствия (камни, ямы).

**«Цепи якорей гремят в порту» (с 3 класса)**

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

Главное условие этого упражнения: на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.