Картотека интересных игр по детскому тимбилдингу

«Заколдованная тропинка»

Цель: развитие умения работать в команде, оказывать поддержку товарищам.

Ход игры: один из детей – ведущий**,** он показывает остальным участникам, как пройти по тропинке через заколдованный лес. Дети должны в точности повторить его маршрут.

Тот из детей**,** кто сбился с пути, превращается в *«елочку»*. Задача команды – спасти его, расколдовать. Для этого необходимо сказать ему что-то приятное, обнять, погладить.

«Рулет»

Цель: активизация группы, создание групповой сплоченности**.**

Ход игры: 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»*.

«Разговор через стекло»

Цель: обучение использованию мимики и жестов в общении.

Ход игры: дети делятся на пары. Педагог дает задание: представьте себе, что один из вас зашел в магазин, а другой остался на улице, но забыл сказать товарищу, что необходимо купить в магазине. Попробуйте с помощью жестов договориться о покупке. Голос использовать нельзя, потому что в магазине очень толстое стекло и через него ничего не слышно.

«Секрет»

Цель: формировать желание общаться со сверстниками; преодолевать застенчивость; находить различные способы для достижения своей цели.

Ход игры: всем участникам ведущий раздает небольшие предметы: пуговичку, брошку, маленькую игрушку и т. д. Это секрет. Участники объединяются в пары. Они должны уговорить друг друга показать свой *«секрет»*.

«Передай по кругу»

Цель: способствовать формированию дружного коллектива**;** учить действовать согласованно; развивать координацию движений и воображение.

Ход игры: дети садятся в круг. Педагог передает по кругу воображаемый предмет: горячую картошку, льдинку, лягушку, песчинку.

Предмет должен пройти весь круг и вернуться к водящему, не изменившись (картофелина не должна остыть, льдинка – растаять, песчинка – потеряться, лягушка – ускакать).

«Броуновское движение»

Цель: способствовать сплоченности коллектива**;** учить работать в группе, общаться со сверстниками, принимать совместно решения.

Ход игры: участники свободно двигаются по помещению. По сигналу ведущего им необходимо объединиться в группы. Количество человек в группе зависит от того, сколько раз ведущий хлопнет в ладоши *(можно показать карточку с цифрой)*.

«Поварята»

Цель: развитие внимания, групповой сплоченности

Ход игры: 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.

«Найди друга»

Цель: развитие внимания, групповой сплоченности

Ход игры: детей делят на две группы, одной из которых завязывают глаза и дают возможность походить по помещению. Им предлагают подойти и узнать друг друга. Узнать можно с помощью рук, ощупывая волосы, одежду, руки. Затем, когда друг найден, игроки меняются ролями.

«Сочиним историю»

Ход игры: воспитатель начинает историю. «Жили-были дети старшей группы одного детского сада...», следующий участник продолжает, и гак далее по кругу. Когда очередь опять доходит до ведущего, он корректирует сюжет истории, делает более осмысленным, и упражнение продолжается.

«Волшебный стул»

Цель: Воспитывать умение быть ласковым, активизировать в речи детей нежные ласковые слова.

Ход игры: Один ребенок садится в центр, на «волшебный» стул, остальные говорят о нем ласковые слова, комплименты. Можно погладить сидящего, обнять, поцеловать.

«Животные на спину»

Ход игры: каждому человеку на спину вешается картинка (или название) животного так, чтобы он его не видел. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы окружающим, на которые те отвечают да или нет. (Например: "У меня есть перья? Я хищник? Я живу в воде? и т.п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Если человек быстро отгадывает животное, ему на спину можно повесить следующее.

«Живая скульптура»

Цель: умение действовать сообща; сближение детей

Ход игры: Участники свободно стоят вместе. Ведущий предлагает одному ребенку выйти в центр и принять какую-нибудь позу, в которой ему удобно стоять. Следующего участника просят присоединиться к нему какой-нибудь позой. Затем к ним присоединяется в своей позе третий. И т.д. Можно сделать фотографию общей скульптуры и в последствии обсудить, на что она похожа.

«Волшебная палочка»

Цель: учить оценивать ответы и высказывания других детей, выражать свое мнение публично.

Ход игры: Детям демонстрируется «волшебная палочка»

«Это волшебная палочка. Волшебная она потому что знает все правильные ответы на все вопросы в мире. Сейчас она у меня. Значит, я – водящий. Выбираю себе партнера в кругу, задаю вопрос. Если ответ будет правильным, палочка перейдет в руки к ответившему, если нет, останется у водящего.Все остальные участники будут следить за ответами и помогать волшебной палочке. Но делать это надо по правилам. Если вы согласны с ответом, нужно сообщить об этом палочке аплодисментами. Если нет, сообщите об этом топаньем.

«Кошки и собаки»

Цель: способствовать развитию командного духа.

Ход игры: дети выбирают, кем им быть – кошкой или собакой. Затем ребятам завязывают глаза. Цель игры – найти своих собратьев (кошек или собак). Для этого малыши мяукают или лают. Игра оканчивается, когда кошки и собаки находят друг друга.

«Общий рисунок»

Цель: развивать умение детей вносить свой вклад в общее дело и обмениваться идеями.

Ход игры: большой холст или картонный лист бумаги расстилают на полу. Малыши решают, что будут рисовать, а затем начинают создавать коллективный рисунок. Каждый может добавлять что-то свое, однако сначала ребенок должен объяснить, как его штрихи вписываются в общий рисунок, для чего они нужны.

«Не буди дракона»

Цель: способствовать развитию командного духа.

Ход игры: В этой игре дети – жители деревни, которую долгое время терроризирует огнедышащий дракон. Единственный способ избавиться от него – выстроиться по росту в ряд. Но делать это дети должны молча, чтобы не разбудить дракона. Как только они выстроятся, они должны вместе выкрикнуть: «Прочь!». Тогда дракон наконец-то исчезнет и перестанет терроризировать жителей деревни.