



Игровая программа «А вот и Я...»

Чевтаев Алексей Эдуардович
учитель физической культуры
КГУ "Шульбинская средняя общеобразовательная школа"

Цель: Сплотить участников в единый, дружный коллектив, воспитать взаимную поддержку, дружеское отношение ко всем членам коллектива.

Ход игры:

Вожатый: Еще раз здравствуйте! Мы собрались здесь, чтобы ближе друг с другом познакомиться, как можно больше узнать друг о друге, ведь на протяжении смены мы будем жить в одном отряде и всем здесь должно быть комфортно как дома. И так для начала нужно познакомиться.

Когда мы встречаем знакомого нам человека, мы обязательно с ним здороваемся. Так давайте и мы поздороваемся.

Игра «Здравствуйте!»

Все ребята встают в круг, передавая друг другу мяч. Тот, у кого окажется в руках мяч, должен:

поздороваться со всеми по-своему, представиться, и всем что-нибудь пожелать.

Игра «Имена»

Участники выстраиваются в круг. Вожатый называет свое имя, каждый последующий игрок называет имя вожатого, свое имя, следующий - имя вожатого, второго игрока и свое и т.д

Вожатый: Вы все способные и любознательные и я знаю, что любите отгадывать кроссворды.

Наш кроссворд называется «Кроссворд для друзей». На листе ватмана оформляется кроссворд и вывешивается перед всем отрядом. Как и в любом кроссворде для того, чтобы открыть слово его нужно отгадать.

Слова открываются в следующем порядке:

с	п	л	о	ч	е	н	н	о	с	т	ь		
			т	р	а	д	и	ц	и	я			
		л	и	д	е	р							
с	а	м	о	р	е	а	л	и	з	а	ц	и	я
						и	м	и	д	ж			

1. Сплоченность

Вопрос: В коллективе это одна из самых главных деталей для их быстрой и продуктивной работы. Справиться с любой проблемой сможет только тот коллектив, который обладает этим качеством.

Подсказка: Коллектив может обладать такой немаловажной характеристикой только после длительного времени совместной работы или блока игр, направленных именно на это.

Игра – «Пятка - нос»

Участники игры образуют два круга: внутренний и внешний (с одинаковым количеством игроков). Игроки внутреннего круга стоят лицом к игрокам внешнего круга, таким образом, образуют пары. По команде ведущего игроки внешнего круга начинают бежать по часовой стрелке, а игроки

внутреннего круга - в противоположную сторону. Ведущий дает команды, которые должны выполнять пары, причем очень быстро.

Например, ведущий произносит: «спина к спине!», игроки должны встать спинами друг к другу.

Команды могут быть следующими:

- ладонь к ладони!

- ухо к плечу!

- колено к ладони!

- ступня к ступне!

2. Самореализация

Вопрос: Реализация существующего потенциала, осуществление своих имеющихся желаний, своих знаний, умений и способностей, своих сегодняшних представлений о себе и своем пути в жизни.

Подсказка:

То есть, я делаю в жизни то, что хочу и умею, одновременно с этим это люди уважают и мне за это платят (любыми ресурсами: деньгами, временем, теплотой и так далее). Поиск своей любви, своего дела, места в творчестве и т.д.

Игра «Дом своей мечты»

Каждому игроку выдают шарик /лист бумаги/ и маркер и предлагают ему нарисовать дом своей мечты, который не обязательно должен быть настоящим. У него могут быть глазки, ножки, ручки. Он может быть любого цвета и даже стоять не на земле, а на облачке. Через две минуты игроки заканчивают творение своей мечты и презентуют его для всех.

3 Лидер

Вопрос: Этому человеку не свойственно быть пессимистом, он всегда знает выход из любой ситуации. Он идет первым и ведет за собой остальных преодолевая все преграды, которые встречаются на его пути.

Подсказка:

Ведущий, руководитель, президент

Это и сложно, и просто

Это - значит вести

Но это вовсе не звездность

И это – не просто мечты.

Игра «Дом лидера»

Вожатый заготавливает макет, который бы изображал крышу, с надписью «дом лидера».

Игрокам предлагается вспомнить наиболее важные и актуальные качества присущие лидеру. Каждый предлагает качество, объясняет, почему он выбрал именно его и записывает на листе (на весь лист). Из этих кирпичиков мы выкладываем стену под крышей и у нас получается дом лидера. (оформляется на стене).

4 Традиция

Вопрос: Это элементы социального и культурного наследия передаваемого от поколения к поколению.

Подсказка: В нашей ситуации это добрая история, которая передается от коллектива к коллективу.

Вожатый знакомит ребят с законами и традициями лагеря и предлагает им создать законы и традиции

своего отряда для чего им нужно разделиться на две группы - одна группа работает над разработкой законов отряда, а другая создает традиции. По истечению времени группы озвучивают результат своей работы и если с ним все согласны, то он вывешивается на отрядный уголок. Законы могут быть составлены в разных формах, например:

- У нас в отряде разрешается не бросать бумажки на пол и не хранить грязные вещи в тумбочке.

5 Имидж

Вопрос: Он присущ каждому человеку, благодаря нему человек становится ярко выраженной личностью.

Подсказка: он характеризует стиль одежды, манеру общения и поведения человека.

Ребятам предлагается создать стиль своему отряду, а именно – девиз, кричалку, отличительные признаки благодаря которым отряд будет заметно отличаться от других.

Сначала ребятам предлагается охарактеризовать себя прилагательными (например, веселые, добрые, прикольные) и записать их на отдельном листе. Затем они должны разработать макет эмблемы отряда.

Слово - Отряд

Музыкальная игра на поднятие настроения и взаимопонимание

Подведение итогов игровой программы на знакомство.

Вожатый: Все вы знаете и наверняка не раз играли в игру «Шире, шире, шире круг...». Давайте в нее поиграем.

Игра «Шире, шире, шире круг...».

Ребята встают в круг, выбирается водящий и ему завязываются глаза. Водящий поворачивается вокруг себя с вытянутой рукой. Стоящие вокруг него ходят по кругу и проговаривают слова:

Шире, шире, шире круг.

У меня пятьсот подруг.

Эта, эта, эта, эта,

А любимая вот эта.

Круг и водящий останавливаются. На кого указал водящий выходит в круг и обмениваются рукопожатиями. Вышедший в круг становится водящим.