**Игры на сплочение детского коллектива**

1. **«Вот я какой!»**

*Играющие*: все присутствующие.

*Суть игры*:Игроки встают в круг. Руководитель даёт задание: каждый участник, по очереди, должен громко и чётко назвать своё имя и одно из качеств человека, присущее данному игроку, которое начинается на ту же букву, что и имя. Например, «Дмитрий – добрый», «Ольга – обаятельная», «Сергей – самоуверенный» и т.д.

*Игра учит:* не боятся собственного мнения; осмыслению своего внутреннего «Я»; развивает навыки коммуникативного общения.

1. Дотронуться до одежды …цвета   
   Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, которого скажет ведущий.
2. **Водяной**  
   Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами: "Водяной, водяной, что сидишь ты под водой, выйди на минуточку, поиграем в шуточку". Круг разбегается (на несколько шагов) и все останавливаются. "Водяной", не открывая глаз, ищет одного из играющих, его задача - определить, кто перед ним. "Водяной" может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, они меняются местами.
3. **Лавата**  
   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 берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может называть что хочет (талия, плечи, пятки, ноги и т.п.).
4. **Клоун”**  
   Нужен мяч (мягкая игрушка). Все выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробку себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново.
5. **“Тише-громче”**  
   Вы, наверное, играли в детстве в игру “Холодно - горячо?” Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов круга спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному предмету. Соответственно, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.
6. **“Математика”**  
   Дети сидят в кругу. Вожатый дает задание: “Начинаем считать по кругу, Тот, на кого приходится число, кратное трем, произносит вместо цифры свое имя”. Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.
7. **Посчитай.**  
   Командам выдается комплект небольших карточек с написанными на них цифрами. Задача — найти сумму всех чисел и назвать результат. Выигрывает более точная команда.
8. **Что такое?**  
   Командам раздаются карточки с названиями 3—4-х предметов. Задача для каждой команды: после краткого обсуждения задать присутствующим вопрос о предмете, не называя его, так чтобы все остальные дали ответ. Например, что это такое?  
   • Удобное сиденье с подставками для рук? (Кресло.)  
   • Жидкость, предназначенная для соединения деталей? (Клей.)  
   • Молоко, телефон, дождь.  
   • Хлеб, ножницы, луна.  
   • Жираф, ложка, снег.  
   • Машина, ночь, сахар.
9. **Веселый счет.**   
   Для проведения этого конкурса заранее заготавливается комплект карточек с цифрами от О до 9 на каждую команду. Команды выстраиваются в шеренгу напротив ведущего, перед которым стоят по два стула. Каждый игрок получает карточку с одной из цифр. После того, как ведущий для команд зачитает пример, игроки с цифрами, составляющими результат» выбегают к ведущему и садятся на стулья так, чтобы можно было прочитать ответ. Допустим, это был пример: 32 +4. На стулья рядом с ведущим должны сесть ребята, у которых в руках карточки с цифрами 3 и 6, так как сумма 32 и 4 равна 36. Команда, у которой получилось сделать это быстро и правильно, зарабатывает очко. Счет идет до пяти очков.
10. **Кто быстрее?**  
    Команда выполняет задания быстро и четко.  
    1-й вариант. Постройте, используя всех игроков команды:
11. квадрат;  
    треугольник;  
    круг;  
    ромб;  
    угол;  
    букву;
12. **Телеграмма**  
    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.
13. **Колдуны**   
    Играющие встают в круг с закрытыми глазами, после чего ведущий дотронувшись до плеча, назначает двух-трех из них колдунами. Затем все открывают глаза и начинают совершать хаотичное движение, пожимая друг другу руки. Каждый из колдунов может (но не обязан!) при рукопожатии заколдовать играющего, которому он пожимает руку, незаметно почесав его ладонь. Заколдованный, совершив еще два рукопожатия с кем-нибудь уходит в угол для заколдованных (выходит из игры). Задача играющих-неколдунов, приглядываясь друг к другу, всех колдунов разоблачить, задача тех, в свою очередь, заколдовать всех.
14. **Солнце светит на того, у кого…**

Участники садятся в круг. Водящий говорит: « Солнце светит на того, кто...» (умеет плавать, считает себя умным, любит читать, пишет стихи, умеет играть на гитаре, занимается спортом и другие характеристики). Те играющие, к которым относится высказывание ведущего, должны поменяться местами, а водящий старается занять освободившееся место. Кто не успел занять стул, тот становится водящим.

1. **Туалетная бумага**

Инвентарь: Рулон туалетной бумаги.

Описание игры: Ничего не объясняя, ведущий предлагает каждому участнику отмотать от рулона ленту любого размера. Далее вожатый поясняет, что каждый по очереди выходит на сцену, заматывая свою ленту в трубочку, одновременно рассказывает о себе до тех пор, пока лента его туалетной бумаги не будет полностью замотана в рулончик.

Рекомендации: Игра способствует веселому настроению и раскрепощению.

1. **Построение**

Описание игры: Ведущий предлагает участникам построиться в шеренгу по:

• цвету глаз (от самых светлых до самых темных);

• числам и месяцам рождения;

• первым буквам имен в алфавитном порядке;

• цвету волос;

• размеру обуви;

• знаку зодиака и т.д.

Рекомендации: Можно поделить отряд на две команды и устроить соревнования, кто быстрее построится по тому или иному признаку.

1. **Перекинь мячик**

Водящий бросает мяч и произносит какой-либо предмет. Человек, которому бросили мяч, должен назвать 3 возможных варианта его использования.

Бросаем и называем место, то, кто ловит, должен назвать 3 предмета, которые он взял бы с собой.

Тот, кто бросает мяч, называет «вода», «воздух» или «земля». Тот, кто ловит, должен назвать рыб, птиц или животных

1. **Пишущая машинка**

Участникам раздаются листы с буквами. Ведущий называет слово, ребята из букв его выстраивают.

1. **Хлопки по коленям**