

«Енотовы круги»

Всем ребятам вашего отряда предлагается встать в один круг, взявшись за руки.

Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не отпуская руки, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения:

например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

«Волшебный мячик»

У вожатого в руке мячик (сделанный из одного листа бумаги формата А4). Называя свое имя, он кидает мячик любому ребенку из круга, ребенок другому. Мячик должен пройти всех ребят. Затем вожатый дает следующее задание: «Теперь мячик должен пройти всех вас в том же порядке за 1 минуту». После того как у них это получилось, вы сокращаете время: 30 секунд, 3 секунды и 1. Знайте, что это возможно. Во-первых, ребята могут двигаться. Во-вторых, мячик должен пройти все руки. В-третьих, его нельзя взять одному ребенку и провести по ручкам остальных.

Вам необходимо добиться того, чтобы ребята собственными, размышлениями и пробами дошли до следующего решения: Соединяя руки всех участников, построили колодец. Варианты могут быть и другие, придумайте.

«Карета»

Все ребята делятся на две команды. И каждой команде на ушко вы даете одинаковое задание – построить карету из людей. Время на подготовку 2 минуты. Очень важно следить за всем процессом, который происходит в командах: кто руководит, кто придумывает, кому все равно,

кто строит всех членов команды. За время подготовки можно четко увидеть большую часть детей, выбрать лидеров.

«Фотограф»

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они — большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка» он тоже может участвовать в расстановки членов «семьи». Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения. Эта игра, проведённая в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трёх. На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.

«Пчелка»

Чертится круг. Дети становятся по контуру круга. Им предлагается закрыть глаза, жужжать и двигаться в любом направлении. Затем дается команда «Стоп!» и все остаются на своих местах. Те, кто стоит в центре круга или ближе к центру круга являются по своим возможностям лидерами. Те, кто стоит по линии круга, обладают чертами лидера, но по ряду причин могут быть и могут не быть лидерами (не всегда стремятся к этому). Те, кто стоит за кругом, не стремятся быть лидерами. Кто стоит очень далеко от круга, одинокие люди.

“Карабас”

Следующей подобной игрой будет игра “Карабас”. Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: “Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы – куклы. Я произнесу слово “КА-РА-БАС” и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции”.

В этом игровом тесте необходимо участие двух вожатых. Задача одного – проводить игру, второго – внимательно наблюдать за поведением ребят.

Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу “счастливых”.

Безынициативной является та группа отряда, которая не встаёт вообще.

Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

Бурундуки

Ведущий на ухо называет каждого участника каким-либо животным.

Все встают в круг берутся за согнутые в локтях руки.

Ведущий называет животное и соответствующий человек должен выпрыгнуть на середину, а группа не должна его пустить.

Кульминация игры достигается когда ведущий называет животное, которым названо большинство членов группы.

Квадрат

Все играющие встают квадратом (так, чтобы было занято все пространство внутри квадрата) как можно теснее, можно даже заранее очертить квадрат, в который они должны поместиться.

Затем ведущий отдает команды, а квадрат их выполняет, стараясь не увеличить занимаемую им площадь,

например:

— Квадрат пошел влево — квадрат идет влево.

— Квадрат садится — квадрат с криками и воплями пытается сесть.

— Квадрат прыгает — квадрат с не менее интенсивным шумом прыгает.

И так далее...

«Паутина»

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек, и не тот человек, который стоит рядом). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.