

Игры на развитие

навыков взаимодействия в группе

Игры направлены на развитие у детей навыков взаимодействия, чувства общности, понимания индивидуальных особенностей других людей, формирование внимательного, доброжелательного отношения друг к другу.



«Робот»

Игра способствует сплочению группы, развивает способность к согласованному взаимодействию.

Дети делятся на пары. Один из детей исполняет роль изобретателя, другой – робота. Робот, ища спрятанный предмет, движется по указанию изобретателя прямо, влево и т.д. Затем дети меняются ролями.

«Эхо»

Игра учит детей быть открытыми для работы с другими, подчиняться общему ритму движений.

Дети отвечают на звуки ведущего дружным эхо. Например, на хлопок участники группы отвечают дружными хлопками. Ведущий может подавать другие сигналы: серию хлопков в определенном ритме, постукивание по столу, стене, коленям, притопывание и т.д. Упражнение может выполняться как с одним ребенком, так и с группой детей.

«Руки – ноги»

Игра учит детей четко подчиняться несложной команде; учить удерживать внимание на собственной работе, борясь со стремлением повторить движения соседей.

Детям нужно безошибочно выполнять простые движения под команду взрослого: например, на один хлопок – поднять руки вверх, на два – встать. Если руки уже подняты, а звучит один хлопок, то их нужно опустить, а если дети уже стоят, то на два хлопка необходимо сесть. Меняя последовательность и темп хлопков, ведущий пытается сбить детей, тренируя их собранность.

«Удержи предмет»

Игра учит согласовывать свои действия с действиями партнера.

Дети разбиваются на пары. Пары соревнуются друг с другом. Взрослый предлагает удержать листок бумаги лбами (надувной шар – животами) без

помощи рук, передвигаясь по комнате. Побеждает та пара, которая более длительное время удерживает предмет.

«Змея»

Игра развивает навыки группового взаимодействия.

Дети становятся друг за другом и крепко держат впереди стоящего за плечи (или за талию). Первый ребенок – «голова змеи», последний – «хвост змеи». «Голова Змеи» пытается поймать «хвост», а «хвост» уворачивается от нее. В ходе игры ведущие меняются. В следующий раз «головой» становится тот ребенок, который изображал «хвост» и не дал себя поймать. Если же «голова змеи» его поймала, этот игрок становится в середину.

По материалам сайта: <http://vscolu.ru/articles/>