**Игры на сплочение коллектива**

**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).

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.

**А я - заяц! А я - еду! А я - тоже!**

Можно сказать что это более сложный вариант игры "Займи место".

Но для старших ребят она проходит веселее.

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место никем не занято. В центре - водящий.

Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами: "А я - заяц!".

Следующий игрок тут же занимает свободное место со словами: "А я - еду!". Третий участник занимает освободившееся место и говорит "А я - тоже!".

Четвертый игрок ударяет правой рукой по пустому стулу, называет имя одного из ребят, сидящих в кругу. Тот, чье имя произнесли, должен быстро перебежать на пустой стул.

Задача водящего - успеть занять освободившийся стул раньше того, кого назвали. Если он это сделает быстрее, то новый "заяц" становится водящим. Игра начинается сначала.

**Молекула-хаос!**

Ведущий объясняет правила игры: По команде ведущего "Хаос!" участники начинают беспорядочно, хаотично двигаться в пределах очерченого круга, а при команде "Молекула!"

объединяются в группы по нескольку человек (размер молекулы называет ведущий "Моле-кула-2! (3, 4, 5 и т. д.)").

Найдя необходимое количество "молекул", участники "соединения" по очереди называют свои имена друг другу. При этом необходимо взяться за руки.

Затем ведущий дает команду "Хаос!" и игра начинаетсчя сначала. В конце игры ведущий может сказать: "Молекула-класс!"

При этом весь класс должны встать в круг и взяться за руки.

**Кто быстрее или "Я + Ты = Мы"**

Материал: ---.

Оборудование: ---.

Продолжительность игры: 10 -20 минут.

Предполагаемое количество игроков: 20 человек.

Участвуют 2 команды. По хлопку ведущего (кто быстрее) должны построиться

по:

1. цвету волос (от светлого к темному),

2. по размерам обуви (от меньшего к большему),

3. алфавиту первых букв имен;

4. длине волос,

5. возрасту,

6. цвету глаз.

**"Скала"**

Материал: ---.

Оборудование: стулья.

Продолжительность игры: 10 -20 минут.

Предполагаемое количество игроков: 20 человек.

Отряд выстраивается на скамейке или на стульях в ряд вплотную друг к

другу. Рассчитывается по порядку номеров. Затем ему предлагается по одному

человеку поменяться местами. То есть - номер 1 становится последним,

аккуратно переходя и держась за ребят. Затем номер 2 и так далее.

Передвигать стулья и спрыгивать на пол запрещается. Если кто - то не

удерживается, то все начинается сначала. Действует запрет на разговоры для

всех, кроме человека, который возьмет на себя роль координатора. Этого

человека вожатый выбирает сам или по желанию из потенциальных ребят -

лидеров.

**Обрадуй соседа**

Ленточка или т.п. передается по кругу.

По сигналу "СТОП" - тот, у кого в руках ленточка, должен обрадовать своих соседей (сделать комплимент, подарить что-нибудь или т.п., но повторяться нельзя).

По окончании ведущий «радует» оставшихся.

Упражнение лишний раз подстегивает ребят для выражения своих добрых чувств по отношению к другим, убеждает в том, что существует множество вариантов для проявления хороших отношений.