Игры на сплочение коллектива

Узел

Выводят одного или нескольких участников в другую комнату, остальные становятся в круг, берутся за руки и начинают "перепутываться", т. е. перешагивать через руки, проходить под руками, перекручиваться и т. д. Главное условие - нельзя расцеплять руки, иначе может ничего не получиться. Когда из участников игры образуется большой узел, начинается самое интересное - приглашают водящего, он распутывает этот узел (в итоге должен получиться круг, в котором все держатся за руки). Здесь также действует основной принцип соблюдения сцепления рук!

**Дрозд**

Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: " Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга". При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

**Сантики - фантики – лимпомпо**

Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них по условиям игры показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовём его условно - "танцор"). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача - определить "танцора". Игра начинается всеми участниками со слов "сантики - фантики - лимпомпо". Затем "танцор" показывает различные движения, группа - копирует их, по-прежнему, сопровождая словами "сантики - фантики - лимпомпо". Задача водящего: с трех попыток определить "танцора". Таким образом, участники должны смотреть куда угодно, только не на "танцора"! Если водящий отгадал, то "танцор" автоматически занимает место водящего. Игра продолжается.

**Арам-шим-шим**

Участники берутся в кругу за руки (по принципу: мальчик и девочка). В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки (стрелой) в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий - в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: "арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия - покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!" На счет "три" все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех. На счет "три" игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону - целуются в щёчку, если нет - жмут друг другу руки.

**Охотники**

Участники образуют круг. Один из игроков в роли охотника должен сложить руки пистолетом и, направляя этот жест на кого - либо одного, должен имитировать выстрел, при этом необходимо сопровождать выстрел звуком "У". "Жертва" мгновенно реагирует на этот выстрел, отклоняется назад, поднимает руки вверх и произносит звук "У". Одновременно с ним, те участники, которые стоят слева и справа от "потерпевшего", наклоняются в его сторону, присоединяют ладонь к ладони и произносят тот же звук. Далее "жертва" становится охотником. Все это должно происходить очень быстро. Кто не успевает - покидает игру.

**Летел лебедь**

Участники становятся в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочерёдно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход - хлопок по левой руке соседа слева. "Летел - лебедь - по - синему - небу - загадал - число - …". Тот человек, на кого выпало слово " число", называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочерёдно считают. Задача игрока, на которого "выпадает" названное число, быстро убрать руку из под хлопка. Кто не успел - выбывает. Таким образом, выясняется самый ловкий в отряде.

**100 пионеров**

Участники становятся в круг и повторяют за водящим следующие слова и движения.

У нас в отряде 100 пионеров,

100 пионеров у нас в отряде.

Они играют, они смеются

И только делают вот так!

Затем водящий поочерёдно называет части тела, которыми необходимо начать трясти. Например, у нас в отряде ……и только делают вот так: правая рука (все начинают трясти правой рукой). Продолжаем: у нас в отряде ……делают вот так: правая рука, левая рука (продолжают трясти правой рукой и начинают левой трясти). Далее называют, правую и левую руки, правое и левое плечи, голову, туловище. Таким образом, через несколько туров играющие становятся похожи на "таракашек", что вызывает у ребят прилив положительных эмоций.

**Себе - соседу**

Для игры понадобится небольшой предмет: колечко, ключик, пуговица, брелок и т.д. Участники становятся в круг, руки вытягивают в стороны: ладонь левой руки - ковшиком, ладонь правой - как будто что-то держат пальцами. Одновременно повторяя слова: "себе - соседу", все игроки перекладывают из своей левой ладони в левую ладонь соседа справа небольшой предмет. Задача водящего: угадать у кого он в ладони.

**Месим, месим тесто**

Участники становятся в круг, взявшись за руки, и дружно повторяют слова: "Месим, месим тесто, месим, месим тесто", при этом сходятся как можно плотнее. Под слова: "Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!", расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в центр круга, и их уже "месят". Находящиеся в кругу, имеют право помогать разрывать своими спинами "пузырь". Побеждают сильные и ловкие.

**Телеграмма**

Участники становятся в круг, держатся за руки. В центре круга - водящий. Кто-нибудь из игроков начинает: " Я отправляю поздравительную открытку Кате, в которой желаю ей добра". Как только произносит слова, лёгким пожатием руки любого из соседей, "отправляет" открытку. По цепочке открытка должна дойти до адресата. Важно слегка пожимать руки друг другу, чтобы водящий не смог перехватить почту. Как только адресат получает открытку, сразу говорит слово "получил" и, теперь он, отправляет свою открытку кому-то в кругу. Отправлять можно письма, посылки, бандероли, телеграммы и т. д. Если водящий заметил, где пожимают руку, т.е. где проходит почта, тот игрок становится водящим.

**Контакт**

Один из игроков загадывает слово и говорит, на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы "л". Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву "л" и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: "Это есть ночью на небе". Кто догадался, говорит "контакт" и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 10 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву "л". Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например буква "а" и тогда образуется слог "ла". Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давать характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придётся подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать..

Ай-яй-яй

Все встают в круг лицом, ведущий – в центр круга. Все рассчитываются по порядку, последний номер – ведущий. Каждый запоминает свой номер. Ведущий называет два любых номера из присутствующих (например: 8 и 15). Игроки с соответствующими номерами хлопают себя по коленкам и говорят: «Ай-яй-яй!» (чтобы обозначить себя), и меняются местами. Ведущий должен успеть занять пустое место. Не успевший занять свободное место, становится ведущим. Ведущий снова называет два номера, и т. д. Номера игроков НЕ изменяются.

Третий лишний

Все встают в круг по два человека друг за другом. Получается как бы два круга. За этим двойным кругом салка догоняет убегающего вдоль круга. Внутри круга бегать нельзя. Если салка догнала убегающего, они меняются ролями (салка становится убегающим, убегающий – салкой). Убегающий во избежание осаливания может встать перед любым первым человеком в кругу. Тогда задний человек становится третьим лишним и должен убегать от салки. И т. д.

**Верёвочка (осалить за руки)**

Все встают в круг и держатся руками за верёвку, связанную в кольцо. В центре стоит ведущий. Он пытается кого-нибудь осалить за руки. Кого осалил, тот становится ведущим. Задача всех остальных – отдёргивая руки от ведущего, не уронить верёвку.

Виртуальный подарок

Все встают в круг. Каждый по очереди придумывает подарок для своего правого соседа и молча его дарит, изображая, как будто дарит настоящий подарок. После всеобщего одаривания, каждый угадывает, что ему подарили.

Путаница

Ведущий уходит в сторону и не подсматривает. Остальные встают в круг, держась за руки, и запутываются, не расцепляя рук. Когда совсем запутались, зовут ведущего: «Бабка, бабка, нитки рвутся!» Задача ведущего – всех распутать, не расцепляя рук запутанных.

Тесный круг

Все встают в круг друг за другом так, чтобы носки каждого упирались в пятки впереди стоящего (боком к центру круга). Затем все одновременно и аккуратно садятся на коленки сзади стоящего. Затемпытаются одновременно шагать.