**Игровой сеанс c педагогами**

**Тема: «Двое — это больше, чем Ты и Я. Двое — это Мы…»**

**Цель:** создание комфортной обстановки в коллективе, настроить коллектив на сотрудничество и взаимодействие. Рефлексия педагогов по вопросам сотрудничества.

* Как известно «Действие объединяет. Слова разъединяют», поэтому мы сегодня будем больше действовать, чем говорить.
* **Общительные руки**

Участники образуют два круга: внутренний и внешний, cтоя лицом друг к другу. Тренер дает команды, которые участники выполняют в образовавшейся паре, сохраняя молчание. После выполнения задания по команде тренера внешний круг двигается вправо на шаг.

Варианты инструкций образующимся парам:

• Поздороваться с помощью рук.

• Побороться руками.

• Помириться руками.

• Выразить поддержку с помощью рук.

• Пожалеть руками.

• Выразить радость.

• Сделать предупреждение. » Пожелать удачи.

• Попрощаться руками.

*Инструкция*

«Для проведения разминки нам необходимо образовать два круга, встав лицом друг к другу.

Сейчас мы будем общаться в парах — молча, только с помощью рук. Я буду говорить, что нужно передать пар­тнеру, а вы должны будете передать это только руками, не говоря ни слова.

Затем я скажу: „Внешний круг — шаг вправо". И те, кто стоит во внешнем круге, перейдут вправо, так у нас обра­зуются новые пары.

После этого я дам новое задание. Итак, с помощью рук поздоровайтесь (участники здороваются).

Внешний круг—шаг вправо. Перед вами новый партнер, посмотрите недолго друг другу в глаза. Пожалуйста, с по­мощью рук выразите друг другу поддержку...»

*Вопросы для обсуждения игры*

• Что было легко? Что сложно?

• Кому было сложно передавать информацию молча? Кому легко?

• Когда вы выполняли задания ведущего, обращали ли внимание на информацию от партнера или больше ду­мали, как передать информацию самим?

Следующая игра покажет, на сколько, мы, в своем коллективе понимаем друг друга. Как умеем применять невербальные средства общения. А кому – то она поможет понимать других.

* **Обратный отсчет**

Вид игры: взаимодействие.

Состав участников: все участники.

Реквизит: не требуется.

**Ход игры**

Задача — сосчитать в обратном порядке от 20 (число играющих) до единицы всей командой, соблюдая следую­щие правила:

• каждый игрок имеет право произнести только одно число;

• нельзя «перепрыгивать» через число;

• одно и то же число нельзя называть дважды;

• число не может быть названо одновременно двумя игро­ками;

• участникам группы запрещается разговаривать друг с другом.

Каждый раз при нарушении какого-либо правила игра повторяется с самого начала.

*Примечание*

Для усложнения игры играющих можно попросить за­крыть глаза.

**ТОГОР Р.** Говорил *Бывают* *такие секунды, когда все решают минуты. И длится это может часами.*

Следующая игра, не будет длиться долго. Рассчитана она на 15 минут. Сейчас я предлагаю вам разделиться на 2 группы с помощью волшебного мешочка. Каждый из вас вытянет из него по 1 фишке. И подойдет к столу на котором лежит фишка того же цвета.

* **Спасите яйцо!**

Вид игры: сплочение.

Состав участников: мини-группы.

Реквизит: для каждой группы.

Набор А: 1 яйцо сырое, 25 соломинок для коктейля,

1,5 метра скотча.

Набор Б**:** 1 яйцо сырое, 3 воздушных шара, 4 листа А4, 1,5 метра ниток, 30 см скотча, 1 пакет.

**Ход игры**

Участники делятся на мини-группы по 5 —6 человек. Каждой группе выдается набор материала (одинаковый для всех). Будет это набор А или набор Б, решает ведущий.

Задача — соорудить конструкцию, позволяющую транс­портировать (скидывать) яйцо с большой высоты (3 метра и выше) так, чтобы оно осталось невредимым.

Группам также предлагается придумать название своей конструкции и организовать перед «запуском» небольшую презентацию.

*Совет*

Перед тем как объяснить задание, расскажите неболь­шую предысторию — участники должны осознавать мис­сию при выполнении задания и обращаться с яйцом, как с очень ценным предметом.

Возможные миссии:

• Яйцо — это контейнер, в котором содержится очень до­рогое и редкое лекарство, которое нужно срочно пере­дать экспедиции для спасения раненых. Данный кон­тейнер возможно только скинуть с вертолета с высоты 3 метров.

К. Шанель утверждала *Все в наших руках, поэтому их нельзя опускать.*

И в нашей игре все будет завязано на руках.

* **Молекулы**

Вид игры: разбивка на группы.

Состав участников: все участники.

Реквизит: музыкальное сопровождение.

**Ход игры**

Ведущий просит участников представить себя атомами, которые хаотично двигаются в пространстве, — группа ха­отично передвигается по помещению.

Ведущий дает команду: *«Атомы в молекулы по трое!» —* участники должны быстро объединиться, как было сказа­но, и крепко обняться в группах.

Затем ведущий опять кричит: *«Атомы!»* — участники вновь распадаются и двигаются каждый сам по себе.

*Примечание*

В зависимости от того, на сколько групп по скольку че­ловек надо разделить участников, называется последнее число.

* **Марионетка**

**Вид игры:** взаимодействие.

**Состав участников:** мини-группы.

**Реквизит:** карандаш, лист бумаги, 4 веревки (около 40 - 50 см).

**Ход игры**

Участники образуют мини-группы по 5 человек. Один из них — марионет­ка — садится за стол (на пол), зажимает в кулак карандаш и ставит его грифелем на лист бумаги. К руке привязываются четыре крепкие веревки. Остальные че­тыре человека, управляя марионеткой за ниточки, должны по заданию ведущего написать: ***Лучший способ сделать детей хорошими – это сделать их счастливыми.*** *Оскар Уайльд*

**ПРАВИЛА**

* нельзя говорить водящему, какая фраза пишется
* водящий целиком и полностью подчиняется действиям своих партнеров по игре
* **Я чувствую себя «Вот так!!!»**

Вид игры: развлечение, бодрилка.

Состав участников: все участники.

Реквизит: не требуется.

**Ход игры**

Каждый участник по кругу показывает, как он в данный момент себя чувствует. Все остальные повторяют за ним.

Например, участник А говорит: *«Я чувствую себя вот так»* — зевает, прикрывая рот рукой. Все остальные по­вторяют этот жест.

Желательно, чтобы каждый смог выразить свое настро­ение, не повторяя предыдущие движения.

*Как хочется, что бы время летело медленнее, а тянулось быстрее.*

Время нашей сегодняшней игры пришло к концу.