**«Самый – самый дружный класс» -**

**игра на сплочение коллектива по станциям**.

Цель: развить преодоление барьеров в общении между участниками и их раскрепощение, солидарность и понимание; создать атмосферу доверия среди участников и сплотить группу.

Построение в фойе школы, обозначить классы –команды, раздать маршрутные листы.

1. **«Узелки».**

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). 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.

1. **«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.

1. **«Все на борт».**  
   Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок).  
   Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины.



1. **“Гусеница”** – команда становиться друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что команда – это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку; все, что придет в голову.
2. **Треугольник, квадрат**

Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: "Ребята! В полной тишине, без слов, постройте мне треугольник... квадрат...ромб .



1. **«Хлопки».**

Участники стоят в кругу с закрытыми глазами. По хлопку ведущего они должны все повернуться в одну сторону. При этом договариваться нельзя.

1. «**Ладошки».**

На ватмане каждому классу необходимо обвести свои ладошки и подписать на них своё имя.

**8. Игра “ Пролезть в обруч”.**

А) Все игроки встают в круг, взявшись за руки. Руки 2-х игроков, стоящих рядом проходят внутри обруча. Нужно не разрывая рук, пролезть каждому игроку через обруч (внутри) и вернуть его на место. При выполнении задания обруч не должен касаться пола, руки разрывать нельзя, разговаривать нельзя.



**9.Игра “Светофор”.**

А) Все участники встают в колонну по одному, взявшись за туловище впереди стоящего, руки сцеплены в замок. По команде ведущего все одновременно делают шаг или маленький прыжок в соответствии с цветом:

Желтый – вправо,  
Синий – влево,  
Зеленый – вперед,  
Красный – назад.

При выполнении команд нельзя разговаривать. Если кто-то ошибается, то игра начинается снова.

**10. «Дружный строй».**

Построиться в шеренгу по:   
• росту;   
• цвету волос;   
• алфавиту имен;   
• размеру ноги.

После прохождения всех станций команды-классы собираются в фойе:

**«Я желаю тебе завтра…»**

Все стоят в кругу и по очереди желают соседу справа, себе и соседу слева чего-нибудь хорошего на завтрашний день.