**ИГРЫ НА КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ от простых к сложным**

#### Пазлы

Знаменитая и очень эффектная игра. Каждому участнику выдается фрагмент открытки, он должен молча найти игроков с фрагментами той же открытки и составить с ними паззл. Желательно, чтобы одна открытка резалась не более, чем на 6-7 частей.

#### М-М-М по кругу

Группа сидит в кругу. Первый человек долго тянет звук м-м-м-м-м... на определенной высоте. В тот момент, когда он заканчивает, следующий должен подхватить, и так далее по кругу. Важно, чтобы звук не прерывался.

#### Лотерея

Участники игры получают по 4 карточки, на каждой из которых пишут свое животное (или заранее написанное). Затем карточки собираются в коробку для лотереи и перемешиваются. Каждый участник берет из коробки по 4 карточки. Задание: за ограниченное время в команде надо каждому собрать снова все 4 карточки со своим животным. Сделать это можно, обменяв карточку с животным другого человека на свою.

#### Пруи

Один человек становится "Пруи". Цель игры - найти "Пруи" и стать его частью, держась за щиколотку. Все закрывают глаза, кроме "Пруи", перемешиваются и, подойдя к любому, спрашивают: "Пруи?" Если вы не "Пруи", отвечайте: "Пруи." "Пруи" не отвечает (это ключ, который поможет вам его узнать). "Пруи" растет с каждым человеком, который присоединяется к нему сзади.

#### Гвалт

Один из членов группы, игрок, выходит за дверь. В это время группа сочиняет или выбирает из общеизвестных пословиц, стихов, афоризмов фразу для использования в игре. Избранная фраза распределяется между играющими, по одному слову на человека. Когда игрок приглашается в комнату, группа произносит избранную фразу следующим образом: каждый участник неустанно повторяет только выпавшее на его долю слово; все участники произносят свои слова одновременно, скандируя хором; кто-то из них может взять на себя функции дирижера этого гвалта. Игрок обязан понять, какую фразу произносит группа.

#### Покажи

Необходимо изобразить, используя всех участников команды:

• оркестр, электричку, сороконожку, зоопарк, телевизор, телефон;

• болельщиков, команда которых проигрывает, зрителей, смотрящих крутой боевик, людей в очереди за колбасой, пациентов из палаты перед операцией;

• крутых зайцев, диких поросят, одиноких волков, сумасшедших куриц;

• Пизанскую башню. Китайскую стену. Кремль, мост над Темзой;

• букву «А», «К», Ш , «Р», Ю ;

• картину «Медведи в сосновом бору», «Бурлаки на Волге», «Иван Грозный убивает своего сына» и т.п.

**Опознание**

 Первый человек стоит в кругу с закрытыми глазами. Остальные молча двигаются по кругу. На счет раз-два-три ведущего круг останавливается. Человек в центре ищет одного из играющих, его задача - определить, кто перед ним. Тот, кого угадывают, молчит. Если угадано правильно ( с трех попыток?), на того, кто угадывал, надевается знак. Тот, кого угадали, становится в круг. Задача – чтобы все получили знак. Если сказано слово кем-то, кроме угадывающего – все знаки снимаются, и мы начинаем заново.

**Поворот**

Группа стоит в шеренгу. На 1-2-3 каждый должен подпрыгнуть и повернуться на 90, 180 или 360. Вся группа должна одновременно повернуться в одну сторону не сговариваясь (говорить и показывать знаки нельзя!)

#### Джойстик

Все встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется небольшой предмет (монета, сережка и т.п.). Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет "джойстиком", передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на предмет на столе.

Игру можно провести в форме соревнования. Если вы решили устроить из этой игры соревнование, не забудьте определить независимых судей, чтобы никто не жульничал.

#### Змейка – перепутаница

Все участники берутся за руки и встают цепочкой. Ведущий ведет эту цепочку, подныривая под сцепленными руками, пытаясь запутать (как нитка с иголочкой). После того, как все окончательно запутались, не отпуская рук, необходимо распутаться.

Распутывать может тот, кто находится на противоположном конце цепочки от ведущего или распутывает ведущий, двигаясь в обратную сторону. Может же распутывать и водящий, который во время запутывания стоял в стороне

#### Посчитать до 18

Группа должна по порядку посчитать до n (либо равное, либо большее числа участников), причем каждую цифру должен произносить только один человек. Договариваться, кто что произносит нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается с начала. Факультативное правило: каждый человек должен произнести хотя бы одно число.

#### Плетень

Все участники встают лицом вовнутрь круга и берутся за руки. Затем ведущий дает команду - повернуться всем на 180 градусов, не расцепляя рук. Необходимо зафиксировать это положение. Затем нужно по команде "раз" снова развернуться и встать в первоначальное положение, также не расцепляя рук.

#### Выйти по числу пальцев

Группа встает в шеренгу. Ведущий называет число, не превышающее количества человек группы. Сразу же из группы должно выпрыгнуть количество людей, равное названному числу. Упражнение повторяется до результата, каждый раз с новым числом. Возникает ощущение умения понимать друг друга без слов.

**«Гусеничка»**

Участники команды встают в шеренгу затылок к затылку, держась за плечи впереди стоящего. Всем, кроме последнего завязываются глаза. Такой «гусеничке» нужно пройти по некоторому лабиринту, при этом не касаясь ограничительных верёвок.

**Скала.**

Отряд выстраивается на скамейке или на стульях в ряд вплотную друг к другу. Рассчитывается по порядку номеров. Затем ему предлагается по одному человеку поменятся 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.

#### Прилипалы

Все участники команды встают в круг и прижимают между бедрами по листку бумаги. Таким кругом они должны обойти стул и вернуться на свое место

 **«Карандаши»**

Участники соединены друг с другом карандашами, за которые они держатся кончиками пальцев. Задача – пройти определенное расстояние в таком кругу (или в шеренге). На местности можно устроить препятствия.

 **«Шарики»**

Между участниками команды помещаются воздушные шарики, которые нельзя держать руками. Команде нужно пройти по определённой траектории и не уронить шарики.

#### Пройти через болото

Игрокам предлагается дойти до финиша, переставляя ноги на дощечках. Дощечки можно поддерживать только верёвками.

Можно вместо дощечек использовать газетные листы. Тогда пройти до финиша по двум "кочкам". Переставляя листы и перепрыгивая на них.

#### Передай мячик

Перед группой стоит задача: передать мячик за 1 секунду, при этом каждый из участников группы должен коснуться мяча. Это должно происходить последовательно. Одновременно мячика может касаться только один человек (группа без помощи ведущего должна найти правильный ответ, который состоит в том, что участники должны составить дорожку из пальцев рук и пустить мяч по наклонной плоскости, чтобы он прокатился)

**«Кочки».**

Для игры необходимы «кочки» - начерченные или же каким-то другим способом обозначенные (напр.малярным скотчем) на полу круги, расположенные так, чтобы можно было широким шагом продвигаться только по ним. Далее команда выстраивается в шеренгу и всем рядом стоящим перевязывают у щиколотки ноги веревкой. Обычно также ограничивается путь от А до Б, который команда должна пройти по этим кочкам. Не допускается заступание за зону кочек, причем ноги на протяжении всего пути связаны.

**Последняя Телега**

Для данного этапа лучше всего использовать прыгалку (она более пружинистая, чем веревка). Прыгалка делается диаметром в соответствии с количеством человек в команде – так, чтобы им бы не уместиться, просто стоя в ней. Задача команды – уместиться в этой «последней телеге», т.е. влезть-таки в нее всем вместе и продержаться так какое-то время (например, секунд 30), не выступая за пределы «телеги».

**Завязать узел**

Для этапа нужна толстая и длинная веревка. Все члены команды держатся за веревку обеими руками. Задача команды – завязать узел, не убирая рук с веревки, причем завязать узел нужно в обозначенном на веревке месте (примерно посередине).

**«Змея»**

Участники встают в круг и держатся за руки. Между ними висит по одному кольцу из веревки (в месте сжатия рук). Задача команд :собрать все кольца на одном человеке(это может быть любой человек из команды).

**«Выбросить пальцы»**

С момента начала этапа команда не имеет права говорить, а также переговариваться жестами. Их задача – выбрасывать любое количество пальцев одной руки, но при этом суммарное количество «выброшенных» пальцев должно составить заданное число (скажем, число 37 на 10 человек). Можно ограничить количество попыток («выбросов» пальцев), а также жестко пресекать любые переговоры. Также возможно задать сначала пробное число, в качестве репетиции.

**Два кольца**

Команде дается 2 гимнастических кольца. Задача – пройти расстояние от А до Б, ступая всей командой только в эти кольца. Никто не должен ступать на землю кроме как в кольцах и только при их помощи и шагать.

**«Мячи»**

Команда встает в круг. Сначала ей дается один мяч, который они должны перекидывать в кругу так, чтобы мяч побывал у каждого члена команды. Далее вводится второй мяч, который команда должна перекидывать в той же последовательности. Степень сложности этапа зависит от количества вводимых в игру мячей и от скорости их подачи. Задача команды состоит в том, чтобы, сохраняя последовательность передачи мячей друг другу. (Можно также экспериментировать с величиной мяча – от теннисного до баскетбольного).

**Пишущая машинка.**

Говорится фраза, которую участники должны будут произнести по буквам по очереди. Вместо пробела – хлопок в ладони, вместо запятой – хлопок по лбу. Если кто-то ошибся, «печать» начинается с начала с него.

1 этап. Фраза говорится и ее пробуют «напечатать». Втайне засекается время каждой попытки. Если ее удается напечатать быстро – с пятой или меньше попыток – то говорится:

чтобы пройти этап, необходимо « напечатать» фразу за определенное время (дается примерно половина или две трети от удачной попытки). Если долго – то прохождением этапа считается безошибочное воспроизведение фразы.

*следует уделять большое внимание содержанию строки*

**Выстроиться по порядку**

Все члены команды в хаотичном порядке бродят по комнате. Каждому участнику называется шепотом его число, его «порядковый номер». Задача команды «вслепую» (с закрытыми глазами) и «внемую» (не переговариваясь ни словами, ни звуками) выстроиться по порядку.

#### Подъемный кран

Для проведения упражнения необходимо подготовить платформу для мячика, от которой отходит столько ниточек, сколько участников в группе. Нитка должна быть длинной около 1,5 метров.

Все участники группы, держась каждый за свою нитку, должны поднять мяч на платформе на уровень выше своего роста и опустить его обратно. Упражнение может усложняться.