

муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №32 комбинированного вида»

Одна команда, миллион миссий.



**Сборник игр и упражнений
на командообразование
для детей старшего дошкольного возраста**

Составитель: Шакарова Евгения Владимировна,
инструктор по физической культуре МАДОУ №32

ГО Краснотурьинск, 2023

Содержание

1	Пояснительная записка, цель, задачи	4
2	Блок «Игры на развитие межличностных взаимодействий»	6
	«Тачка»	6
	«Сиамские близнецы	6
	«Шарики»	6
	«Косичка»	7
	«Поводыри»	7
	«Цепочки»	7
	«Одно касание»	7
	«Минное поле»	8
	«Гусеница»	8
	«Бунтари и поданные»	9
3	Блок «Игры на взаимоотношения между детьми»	10
	«Обруч»	10
	«Бревно»	10
	«Надёжные друзья»	10
	«Гигантская скакалка»	10
	«На льдине»	11
	«Хвостики»	11
	«Весёлый мяч»	11
	«Волейбол»	11
	«Перетягивание каната»	11
	«Тоннель»	12
	«Змейка»	12
	«Все на борту»	12
	«Нога в ногу»	12
	«Круг Енота»	12
	«Весёлая гусеница»	13
	«Детектив»	13
	«Переправа»	14
	«Клубок»	14
	«Паровоз»	14
4	Блок «Игры на нахождение лидеров в детском коллективе»	15
	«Переход через болото»	15
	«Живая картина»	15
	«Дракон кусает свой хвост»	15
	«Коршун и наседка»	16
	«Здравствуйте»	16
	«Светофор»	17
	«Тропина»	17
	«Заколдованный замок»	17

«Гнёздышко»	17
«Заяц без логова»	17
«Сантики - фантики –лимпопо»	18
«Вороны и воробыи»	18
«Невод»	19
«Капканы»	19
«Школа разведчиков»	19
«Парашютисты»	20
«Липучка»	20
«Клеевой дождик»	20
«Айсберги»	20

Пояснительная записка

В последние годы умение работать в команде имеет большое значение практически во всех сферах деятельности современного общества. Команды сопровождают деятельность человека изо дня в день, и для многих областей производственной и частной жизни они становятся неотъемлемой их частью.

Социально-активный ребёнок в процессе освоения общественной деятельности вырабатывает навыки самоорганизации, коллективной и командной деятельности. Однако коллектив детей и команда единомышленников — совсем не одно и то же. В первом случае коэффициент полезного действия пропорционален количеству детей. Во втором, результат коллективных вложений во многом превосходит сумму затраченных усилий, отдельно взятых участников. История показывает: невозможно добиться успеха в одиночку, даже Эйнштейну в свое время понадобилась помочь товарища, чтобы продолжить научную деятельность. В истории немало примеров, когда именно помочь близких товарищам помогала совершать невообразимые открытия. Одному достичь успеха чрезвычайно сложно, и навык работы и построения общения в коллективе необходим, в том числе и ребёнку.

Мы живем в современном мире, и умение работать, в команде, необходимо формировать с самого раннего возраста. В любом коллективе работают люди с разным темпераментом, характером и стилем жизни. Нужно, чтобы эти особенности не стали препятствием в работе коллектива.

В своей профессиональной практической деятельности, отметила, что многие дети старшего дошкольного возраста при проведении спортивных игр не умеют работать в команде, договариваться, соблюдать правила при выполнении различных заданий, неточно воспринимают предложенную инструкцию.

Актуальность состоит в том, что в сложившейся ситуации, когда технология тимбилдинга в дошкольном учреждении малоизучена, оно поможет педагогам в планировании, разработке и внедрении элементов команд образования в своей практической деятельности. Упражнения и игры на командообразование позволяют в игровой форме обучить детей навыкам работы в команде, лидерству, общению, принятию решений и разрешению различных задач. Чтобы достичь успеха в командообразующих играх детям приходится учиться взаимодействовать друг с другом, внимательно слушать других, самим изъясняться четко и понятно, мыслить творчески и нестандартно.

Цель: Формирование умения работать в команде, посредством использования спортивных игр и упражнений.

Задачи:

- ✓ Использовать упражнения и игры на командообразование для повышения интереса детей к двигательной активности и развитию физических качеств.
- ✓ Обучать навыкам работы в команде, лидерству, общению, принятию решений и разрешению различных задач
- ✓ Развивать целенаправленность и саморегуляцию в двигательной сфере.

«Игры на развитие межличностных взаимодействий»

«Тачка»

Цель: Развитие силы, способность работать в паре.

Ход игры: Команды делят игроков на пары. Один из участников пары должен лечь на землю, а другой взять его за ноги (получается своеобразная тачка). После этого пары передвигаются к старту: первый игрок на руках, а другой обычным шагом, но держа своего партнера за ноги.

Пары обеих команд выстраиваются перед стартовой линией шеренгой и, по сигналу судьи, бегут к финишу. Побеждает команда, которая первая собирается у финиша в полном составе.

«Сиамские близнецы»

Цель: Формирование дружного коллектива; учить действовать согласованно, развивать координацию движений.

Ход игры: Дети разбиваются на пары, становятся плечом к плечу, обнимают друг друга одной рукой за пояс, одну ногу ставят рядом. Теперь они – «сросшиеся близнецы».

Предложите им походить по помещению, присесть, повернуться, лечь, встать, порисовать, вырезать что-нибудь из бумаги, завязать шнурки.

«Шарики»

Цель: Развитие внимания, учить действовать согласованно.

Ход игры: 6 штук надувных шариков удерживать в кругу, чтобы они не упали на пол, в руки при этом не брать, только отбивать.

«Косичка»

Цель: создание сплоченности коллектива, развитие крупной моторики.

Ход игры: Участникам дается три веревки (ленточки) их задача - не отрывая рук от веревок, сплести ровную косичку путем перемещения. В плетении принимает участие вся команда.

«Поводыри»

Цель: Развитие умения доверять партнёру, работать в паре, сообща.

Ход игры: Игроки разбиваются на пары. Один стоит впереди, другой встает на расстоянии вытянутой руки с закрытыми глазами. Первый, поводырь, сначала медленно начинает передвигаться по помещению, «слепой» следует за ним, стараясь не потеряться. Игрокам предстоит пройти по мосту, проползти через пещеру, перепрыгнуть через речку. Подсказывая и поддерживая партнера, игроки преодолевают все препятствия. Затем траектория и скорость движения увеличиваются. Взрослый следит за тем, чтобы игрок с открытыми глазами заботился о своем напарнике, аккуратно водил его между препятствиями.

«Цепочки»

Цель: развитие ловкости, сплоченности, уважения друг к другу.

Ход игры: выбирается один человек, а все остальные становятся в круг и берут друг друга за руки. Выбранный человек отворачивается от остальных участников, а они, держась за руки, начинают путать цепочку. Можно пробираться под цепочкой, переступать цепочку. Цепочка запутана. Теперь участник, который отвернулся, от всех игроков поворачивается, и пытается распутать цепочку. Руки расцеплять нельзя.

«Одно касание»

Цель: Развитие внимания, умение работать в команде.

Ход игры: для игры нужен воздушный шар. Участники становятся в круг. Бросают воздушный шар и отбивают шарик одним касанием. Условия игры — мяч нельзя трогать два раза подряд, и он не должен упасть на землю. Шарик должен находиться в постоянном движении. Участник, который дважды дотронулся до шариков или уронил, выбывает.

«Минное поле»

Цель: Развитие умения работать в паре, двигаться сообща друг с другом. устанавливаются условные препятствия. Затем участники разбиваются по парам. Одному в паре завязывают глаза. Второй должен подсказывать своему партнеру, как обойти препятствие, быть его ориентиром и глазами.

«Гусеница»

Цель: Развитие умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных.

Ход игры: Участники игры должны выполнить следующее задание: надуйте шары: чем больше будет шарик, тем в дальнейшем вам будет легче с ним работать. Постройтесь цепочкой, соблюдая следующие условия:

- руки каждого участника лежат на плечах впередистоящего;
- воздушный шар зажат между животом одного играющего и спиной другого;
- дотрагиваться до воздушного шара (поправить, придержать и пр.) строго воспрещается;
- первый в цепочке участник держит свой шар на вытянутых руках.

Таким образом, в единой цепи, но без помощи рук вы все должны пройти по определенному маршруту. Будьте готовы к тому, что вас ожидают разнообразные препятствия: натянутые веревки, перевернутые стулья, развороты в самых неожиданных местах. Ваша задача: пройти через все это и вернуться на исходные позиции.

«Бунтари и подданные»

Цель: Развитие умения отстаивать свои интересы, не бояться проявить себя, быть активным.

Ход игры: Игровое поле становится королевством. Выбирается король или королева. В руки ему (ей) дается символ власти: мяч. Король (или королева) неподвижны, т. е. они не могут передвигаться по полю. Остальные — бунтари — свободны в своих передвижениях. Однако король или королева имеют возможность привлекать бунтарей на свою сторону, делая их убежденными сторонниками королевской власти — подданными. Для этого королеве необходимо попасть мячом в любого из игроков. Новоявленный подданный с этих пор не может передвигаться, однако он способен "отмечать" мячом новых подданных. Передача мяча осуществляется через королеву.

«Игры на взаимоотношения между детьми»

«Обруч»

Ход игры: Из инвентаря будет нужен только обруч. Попросите, чтобы дети встали тесным кругом, при этом одна рука должна быть внутри круга, приподнята на уровень головы. Объясните детям, что нужно вытянуть один палец той руки, которая поднята. На этот палец сверху положите обруч. Разъясните, что тянуть обруч и цеплять его пальцами нельзя. Следующим заданием будет опустить обруч на пол. Дайте детям возможность разобраться, как это сделать. Они примут свое решение, не подсказывайте.

«Бревно (Обрыв)»

Цель: Способствовать развитию командного духа.

Ход игры: Команда выстраивается на бревне. *Задание участникам:* поменяться местами так, чтобы первый с конца стал первым сначала, второй с конца - стал вторым сначала и т.д. Итак, начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке.

«Надежные друзья»

Цель: Развитие внимания, групповой сплоченности.

Ход игры: Все участники выстраиваются по кругу в затылок как можно плотнее, затем одновременно присаживаются друг другу на колени и вытягивают руки в стороны.

«Гигантская скакалка»

Цель: Формирование дружного коллектива, учить действовать сообща.

Ход игры: Команда прыгает через десятиметровую скакалку.

«На льдине»

Цель: Развитие умения работать в команде.

Ход игры: На полу расстилается ковёр. По сигналу участники должны запрыгнуть на него, а затем перевернуть ковёр, не сходя с него, занять свои места.

«Хвостики»

Цель: Способствовать сплочённости коллектива, учить работать в группе.

Ход игры: Каждому участнику команды крепятся верёвочные «хвостики». В ходе игры необходимо оставить соперников «без хвоста».

«Весёлый мяч»

Цель: Развитие внимания, групповой сплоченности.

Ход игры: Передача мяча друг другу, (можно передавать мяч разными способами)

«Волейбол»

Цель: Развитие умения работать в команде.

Ход игры: Две команды при помощи покрывала перебрасывают мяч на сторону соперника, Задача команды соперника, поймать мяч.

«Перетягивание каната»

Цель: Способствовать развитию командного духа.

Ход игры: Классическое перетягивание каната - побеждает команда, вытянувшая центр каната из обозначенной зоны.

«Тоннель»

Цель: Развитие внимания, групповой сплоченности.

Ход игры: Команда, взявшись за руки по очереди должна пролезть через круг, можно использовать обруч.

«Змейка»

Цель: Способствовать формированию дружного коллектива; учить действовать согласованно; развивать координацию движений.

Ход игры: Участники становятся в шеренгу, им слева и справа связывают ноги между собой. Команда побирается, по маршруту, ступая только на специальные поля.

«Все на борту»

Цель: умение работать водной команде, уважать других, сплоченность. Вся команда должна поместиться в одном маленьком поле, хотя бы одной ногой и простоять в нем некоторое количество времени.

Ход игры: Вся команда должна поместиться в одном маленьком поле, хотя бы одной ногой и простоять в нем некоторое количество времени.

«Нога в ногу»

Цель: Развитие ловкости, сплочения, взаимовыручки.

Ход игры: Участникам команды последовательно друг за другом связываются ноги. Задача – перешагнуть всем вместе через препятствие и не сбить их.

«Круг енота»

Цель: Развитие умения работать в команде.

Ход игры: Все участники встают в круг и берутся за руки. Ведущий: «Давным-давно на земле жило племя индейцев. Священным животным в их племени числился енот. И каждый раз, приходя с успешной охоты, победив неприятеля

либо просто собравшись всем племенем у костра, индейцы исполняли ритуальный танец в честь енота. Чтобы поделится друг с другом позитивной энергией и почувствовать себя в команде частью целого, я предлагаю вам исполнить танец «Круг Енота». Участники, держась за руки, обязаны очень сильно отклониться назад. Потом ведущий просит всех присесть как можно ниже, встать, отклониться вправо, отклониться влево, опять сесть и встать.

«Веселая гусеница»

Цель: Развитие умения действовать сообща.

(реквизит: воздушные шарики на каждую команду, из расчета – на 1 меньше количества человек в команде).

Ход игры: Участники команды встают в шеренгу, закрепляют между собой по одному надутому воздушному шарику. Задание: размахивая руками, пройти из пункта А в пункт Б, не потерять шарики, при этом петь любую веселую песню хором. Высшее количество баллов.

«Детектив»

Цель: Развитие внимания, синхронности выполнения движений.

Ход игры: Ребята становятся в круг. Потом, один доброволец (будущий детектив) выходит в другую комнату или вовсе на улицу. Пока его нет, один человек выбирается в качестве лидера, чтобы начать процесс: он начинает какое-либо движение, например, постукивать по макушке своей головы и остальные ребята повторяют за ним и продолжают это делать.

После, детектив возвращается в комнату и идет в центр круга. Через пару минут лидер меняет движение, например, хлопает в ладоши, и остальные начинают снова повторять за ним. Задача детектива - выяснить, кто лидер. У него три попытки. Затем выбираются новый детектив и лидер, и начинается следующий раунд.

«Переправа

Цель: Развитие сплочённости, умение работать в одной команде.

Ход игры: участники команды становятся на одно бревно(скамейка), самый последний человек должен, не касаясь земли, оказаться в начале колонны.

Подойдет любой способ: пролезть между ног других участников или продвигаться вплотную, обступив своих товарищей.

Тот, кто коснется земли, начинает сначала.

«Клубок»

Цель: Активизация группы, создание групповой сплоченности.

Ход игры: дети встают в шеренгу, держась за руки. Ребенок, стоящий первым, начинает поворачиваться вокруг своей оси, увлекая за собой стоящих следом.

Таким образом, дети образуют некий «клубок». Обращается внимание детей на то, что в ходе упражнения важно не расцеплять руки. Задание можно усложнить, предложив детям «раскрутить клубок»

«Паровоз»

Цель: Развивать умение действовать сообща одной командой.

Ход игры: Все участники становятся друг за другом и руками «крепятся» за талию. Получается паровоз, которым руководит первый участник. Его задача — провести свою команду через препятствия, чтобы не сбиться с пути и не разорвать паровоз. Для игры желательно подготовить препятствия, можно использовать элементы мебели, которые вас окружают. На маршруте паровоза должны быть препятствия, которые придется переступать, пригибаться и т.д. Команда, которая первая придет к цели и не разорвет паровозик, побеждает.

«Игры на нахождение лидеров в детском коллективе»

«Переход через болото»

Цель: Развитие ловкости, сплочение, взаимовыручки, выявление лидеров.

Ход игры: Каждому члену команды раздают лист бумаги, это «*кочка*» на болоте. Каждый участник должен, наступая на свою кочку, перейти через болото. Но в болоте живет ужасный и голодный крокодил, который утягивает к себе кочки, остающиеся пустыми. Поэтому игрок всегда должен стоять на «*кочке*». Вся команда должна перейти болото по одному, соблюдая полную тишину. Казалось бы, это просто, но на практике требует больших усилий, особенно если человек в команде много. Бывает, что перейти получается только с 5 попытки, когда команда становится единым организмом.

«Живая картина»

Цель: Развитие умения действовать сообща; сближение детей, выявление лидеров.

Ход игры: участники свободно стоят вместе. Ведущий предлагает одному ребенку выйти в центр и принять какую-нибудь позу, в которой ему удобно стоять. Следующего участника просят присоединиться к нему какой -нибудь позой. Затем к ним присоединяется в своей позе третий. И т.д. Можно сделать фотографию общей скульптуры и в последствии обсудить, на что она похожа.

«Дракон кусает свой хвост»

Цель: Развитие внимания, групповой сплочённости, выявление лидеров.

Ход игры: Играющие стоят друг за другом, держась за талию впереди стоящего. Первый ребенок — это голова дракона, последний — кончик хвоста. Под музыку первый играющий пытается схватить последнего — «*дракон*» ловит свой «*хвост*». Остальные дети цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост, то в следующий раз на роль «*головы дракона*» назначается другой ребенок.

«Коршун и наседка»

Цель: Развитие ориентация в пространстве, сплочённости, выявление лидеров.

Ход игры: Играющие становятся в затылок друг за другом и обхватывают за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает «наседку», все остальные— «цыплята». Один из играющих — «коршун». Он старается схватить «цыпленка», стоящего последним в цепи, «наседка» же всячески мешает этому, преграждая «коршуну» путь разведенными в сторону руками. Все играющие помогают «наседке», перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от «коршуна». Если «коршуну» удается схватить «цыпленка», игра прекращается. «Коршун» идет в начало цепи и становится наседкой, пойманный «цыпленок» становится новым «коршуном».

«Здравствуйте»

Цель: Развитие внимания, быстроты, выявление лидеров.

Ход игры: Все встают в круг лицом, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из игроков. Водящий и играющий, которого задели, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: "Здравствуйте!" Можно назвать еще своё имя (это обговаривается в условиях игры). Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

«Светофор»

Цель: Развитие внимания, ловкости, быстроты, выявление лидеров.

Ход игры: На площадке надо начертить две линии на расстоянии 5 - 6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно по середине спиной к играющим. Он называет какой-нибудь цвет. Если у играющих присутствует этот цвет в одежде, они беспрепятственно проходят мимо водящего. Если у игрока нет такого цвета, то водящий может осалить перебегающего игрока. Осаленный становится водящим.

«Тропинка»

Цель: Формирование дружного коллектива; учить действовать сообща, выявление лидеров.

Ход игры: Участники игры выстраиваются в цепочку друг за другом. Тот, кто стоит первым в этой цепочке, становится водящим. Все идут змейкой по тропинке в затылок друг за другом, причём водящий преодолевает различные препятствия. По сигналу водящего первый игрок становится в конце змейки, а водящим становится тот, кто оказался первым игроком.

«Заколдованный замок»

Цель: Развитие умения работать в команде, оказывать поддержку товарищам, выявление лидеров.

Ход игры: Играющие делятся на две команды. Первая - должна расколдовывать "замок", а вторая - помешать ей в этом. "Замком" может служить стена или дерево. Около "замка" находятся "главные ворота" - ребята из второй команды с завязанными глазами. Игроки, которые должны расколдовывать "замок" начинают двигаться по площадке по команде ведущего к главным воротам. Их задача - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до "замка". При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды осалить тех, кто движется к "замку". Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры команды меняются ролями.

«Гнёздышко»

Цель: Развитие внимания, быстроты, лидерских качеств.

Ход игры: Дети приседают на корточки в кругу, взявшись за руки - это "гнёздышко". Внутри сидит "птичка". Снаружи летает ещё одна "птичка" - ведущий и даёт команду "Птичка вылетает!" "Гнездо" рассыпается, и все летают, как птицы. Ведущий командует: "В гнездо!" Все опять приседают. Кто не успел, тот становится ведущим

«Заяц без логова»

Цель: Развитие внимания, быстроты, ловкости, развитие лидерских качеств.

Ход игры: Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это "домики зайца". Выбирают двое водящих -

"заяц" и "охотник". "Заяц" должен убегать от "охотника", при этом он может спрятаться в домик, то есть встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится "зайцем" и убегает от "охотника". Если "охотник" осалит "зайца", то они меняются ролями.

«Сантики - фантики -лимпомпо»

Цель: Развитие внимания, синхронности выполнения движений, выявление лидеров.

Ход игры: Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на не большое расстояние. За это время играющие выбирают, кто будет "показывающим движения". Этот игрок должен будет показывать различные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притопывание ногой и т.д.) Все остальные игроки повторяют движения за ним. Задача водящего - определить, кто будет показывать движения. Движения начинаются с обычновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры ребята хором произносят слова: "Сантики-фантики лим-по-по...". В незаметный для водящего момент показывающий меняет движение, все должны быстро тоже поменять движение, чтобы не дать водящему догадаться, кто ими руководит. Игра продолжается, пока показывающий не будет обнаружен.

«Вороны и воробьи»

Цель: Развитие умения работать в команде, создание групповой сплочённости, развитие лидерских качеств.

Ход игры: На расстоянии 1-1,5 м начертите две параллельные линии. От них отмерьте по 4-5 м и начертите ещё две линии. Первые две линии - это линии старта, вторые - "домики". Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, то есть на расстоянии 1 - 1,5 м. Команд две, одна из них - "воробы", а другая - "вороны". Ведущий встаёт между командами и называет слова: "воробы" или "вороны". Если ведущий сказал "вороны", то вороны догоняют воробьёв, которые пытаются убежать за вторую линию. Если ведущий говорит "воробы", то воробы бегут и ловят ворон. Игра заканчивается, когда в команде не останется ни одного играющего.

«Невод»

Цель: Развитие быстроты, ловкости, умения действовать сообща, выявление лидерских качеств.

Ход игры: Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя покидать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя "невод". Их задача - поймать как можно больше "плавающих рыб", то есть остальных игроков. Задача "рыб" - не попасться в "невод". Если рыбка не смогла увиличнуть и оказалась в "неводе", то она присоединяется к водящим и сама становится частью "невода". "Рыбки" не имеют права рвать "невод", то есть расцеплять руки водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой проворной "рыбкой".

«Капканы»

Цель: Развитие быстроты, ловкости, умения действовать сообща, выявление лидерских качеств.

Ход игры: Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их. Это капканы, они располагаются на небольшом расстоянии друг от друга. Все остальные берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По команде ведущего (хлопку, слову и т.д.) капканы "захлопываются", то есть, ребята, образующие капканы, опускают руки. Те играющие, которые попались в капканы, образуют пары и сами становятся "капканами". Победителем оказывается тот, кто не попадёт ни в один из капканов.

«Школа разведчиков»

Цель: Развитие внимания, умения выполнять задания коллективно, выявление лидеров. (Мини – зарничка)

Ход игры: Один из участников - командир (ведущий), остальные "разведчики". Командир перед началом игры даёт команду построиться в линейку и знакомит детей с теми заданиями, которые они должны будут выполнить.

«Парашютисты»

Цель: Способствовать развитию командного духа.

Ход игры: Дети стоят на бревне, приседают, затем поднимают руки вверх, встают и прыгают с бревна.

«Липучка»

Цель: Развитие быстроты, ловкости, умения действовать сообща, выявление лидерских качеств.

Ход игры: Участники игры бегают по команде взрослого. Двое водящих, держась за руки, пытаются поймать убегающих участников игры. При этом они приговаривают: "Я липучка-приставчка, я хочу тебя поймать!". Каждого пойманного участника "липучки" берут за руку, и он тоже вместе с ними становится водящим. Затем к ним присоединяется четвёртый игрок и т.д.

«Клеевой дождик»

Цель: Развитие внимания, групповой сплочённости, лидерских качеств.

Ход игры: Дети встают друг за другом в шеренгу. Каждый участник держится за плечи впереди стоящего. В таком положении, "змейкой", они преодолевают различные препятствия, выполняют задания ведущего, Например:

- Пройти через кочку
- Пройти через бревно
- Перепрыгнуть через лужу
- Обогнать "широкое озеро"

При выполнении заданий дети не должны отцепляться друг от друга.

«Айсберги»

Цель: Развитие быстроты, ловкости, сплочённости, выявление лидеров.

Ход игры: Ведущий рисует на асфальте три круга разной величины (большой, средний, маленький) или раскладывает на полу ватманы, чтобы в них могли поместиться все участники игры. Все игроки свободно и хаотично движутся по площадке. По команде ведущего "Айсберги" все должны поместиться на выделенном пространстве. Кто заступает на край, тот

выбывает из игры. Во время продолжения игры доступная площадь постепенно сокращается, в конце остаётся самый маленький круг.