**Сборник игр «Знакомство и сплочение детского коллектива в период адаптации к школе»**

Содержание

ВВЕДЕНИЕ………………………………………………………………………2

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО ПЕРВОКЛАССНИКОВ …………………………4

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ КОЛЛЕКТИВА……………………………………..9

Список рекомендуемой литературы……………………………………………16

ВВЕДЕНИЕ

Главной задачей педагога в период адаптации ребёнка к школе становится правильное знакомство и сплочение детского коллектива. Необходимо создать благоприятную для образовательного процесса атмосферу в классе, сформировать дружную детскую команду, настроенную на дальнейшую совместную деятельность . Очень важно в работе педагога исключить возникновение проблемы в адаптации. Дети, которые не смогут быстро адаптироваться в новом коллективе, рискуют стать изгоями, потерять уверенность в себе, что впоследствии может привести к трудностям не только с психологическим благополучием, но и с темпами физического и интеллектуального развития. Одним из способов облегчить процесс вливания детей в школьную жизнь являются игры на знакомство и сплочение коллектива.

Игра - это процесс, в котором ребёнок, подражая взрослым, воспринимает их ценности и установки, учится выполнять определённые роли. По мнению К.Д. Ушинского, игра - это развитие души.

Главным условием, предъявляемым к проведению игр на знакомство и сплочение, является активное участие детей и возможность вовлечь в игру их всех.

Огромное значение при проведении данных игр имеет поведение ведущего. Ведущими могут стать: классный руководитель, психолог, родители или старшеклассники. Центральную роль в выборе ведущего играют его внутренние качества. Человек должен быть общительным, доброжелательным, неравнодушным к детям. Ведущий должен быстро находить выход из возникающих неловких ситуаций и исправлять положение. Также он не должен давать критическую оценку ответам и поведению детей в ходе игры.

Для реализации игр следует создать благоприятную для детей атмосферу: исключить фактор стеснения и страха, раскрепостить учащихся. Необходимо избегать насмешек, оскорбительных комментариев, злобы и грубости по отношению ребят друг к другу. Правила игры должны быть даны в доступной для детей форме. Если требуется, ведущий обязан показывать образец правильного ответа или действия, помочь детям точно сформулировать свою мысль.

Сборник игр «Знакомство и сплочение детского коллектива в период адаптации к школе» создан в помощь учителям начальных классов и обучающимся по специальности «Преподавание в начальных классах». В его использовании могут быть заинтересованы педагоги дополнительного образования и вожатые в детских оздоровительных лагерях.

Игры, аккумулированные в данном сборнике, предназначены для проведения в классе, в школьном коридоре, во время классной поездки или прогулки. В играх задействованы разные виды деятельности: творческая, интеллектуальная, коммуникативная, физическая и познавательная. К каждой игре расписано содержание и подведение итогов, к некоторым играм указаны особые методические рекомендации.

Роль учителя в данных играх – наблюдатель и помощник.

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО ПЕРВОКЛАССНИКОВ

1. **Игра «Моё имя, твоё имя»**

Оборудование: мягкий волейбольный мяч.

Ход игры: Учащиеся делятся на 2 команды и встают друг напротив друга на расстоянии 2-3 метра. Первому ребёнку первой команды в руки даётся мягкий волейбольный мяч. Задача первого игрока бросить мяч стоящему напротив первому игроку, назвав при этом своё имя. Затем другой игрок опять должен кинуть мяч на противоположную сторону и сказать своё имя.

|  |  |
| --- | --- |
| C:\Users\User\Desktop\X4GPAqfMa38.jpg | Когда мяч побывает у всех детей, он должен пойти в обратную сторону по такому же маршруту. Только теперь задача игрока, кидающего мяч, назвать не своё имя, а имя того, кто должен этот мяч поймать. |

1. **Игра «У Лукоморья дуб зелёный»**

Оборудование: дерево из картона, картонные листы дуба с именами детей.

Ход игры:

Учитель подходит к дереву и срывает один лист, читает имя учащегося. Далее названный учащийся подходит к дереву, называет свою фамилию и имя и срывает лист с именем другого ребёнка. Так до момента, пока на дереве не закончатся листы. В итоге каждый ученик должен держать в руках лист со своим именем.

Затем учитель собирает у всех учеников листы, озвучивая вновь их имена. Листы перемешиваются и в произвольном порядке раздаются обратно детям. Теперь их задачей становится найти того, у кого на листе написано их имя, и обменяться с этим человеком. Главное условие: можно только обмениваться, даже если у одного из участников обмена имя не подходит, он обязан продолжать поиски до тех пор, пока не найдёт своё.

1. **Игра «Вас к телефону»**

|  |  |
| --- | --- |
| Оборудование: не требуется.  Ход игры: Ученики вместе с учителем становятся в круг. Учитель говорит: «Мне только что позвонили и спрашивали кое-кого. А кого сейчас мы постараемся узнать.». | C:\Users\User\Desktop\LtL8Zt4lKY0.jpg |

Далее педагог шёпотом называет какое-либо имя ученику слева. Это имя может быть как одного из детей, так и любое другое. Задача учащихся шепотом передать имя друг другу по кругу, пока оно вновь не дойдёт до учителя. Затем те, чьё имя назвали, выходят в круг и рассказывают о себе.

Если учителем было названо имя, которого нет в классе, он говорит: «Значит, звонящие нам люди ошиблись номером. Есть ли у вас знакомые с таким именем? Слышали ли вы где-то это имя?»

1. **Игра «Падающий лист»**

Оборудование: лист бумаги.

Ход игры: Играющие стоят в кругу лицом внутрь. Водящий, находящийся в центре круга, поднимает вверх руку с листом бумаги формата А4 и, назвав чье-нибудь имя, отпускает его. Задача того, кого назвали добежать до листка и поймать его, пока тот не приземлился на пол. Если попытка не удалась, прежний водящий остается и пытается передать листок снова, но другому игроку, иначе водящим становится тот, кто ловит листок.

1. **Игра «Внимание! Потерялся ребёнок!»**

Оборудование: не требуется

Ход игры: Все дети сидят в кругу. Учитель дает команду внимательно осмотреть друг друга. Затем с помощью считалки выбирается водящий, играющий роль человека, сообщающего о пропаже. Он выходит из круга и поворачивается к нему спиной, затем говорит: «Внимание! Потерялся ребёнок!», и начинает описывать внешность одного из детей, сидящих в кругу.

Можно описать, во что одет ребёнок, причёску, цвет волос и глаз.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Задача детей в кругу – узнать, о ком идёт речь, и прийти к единому варианту ответа. Затем сравнивается ответ детей и ответ водящего. Если ответы совпали, ребёнок, которого загадали, встаёт, называет своё имя и кратко рассказывает о себе, он впоследствии и становится новым ведущим. |

Если же ответ не совпал, то все вместе ребята вновь пытаются угадать того, о ком шла речь.

1. **Игра «Солнце светит на того…»**

Оборудование: стулья по количеству учащихся.

Ход игры: Все ребята сидят в кругу на стульчиках. Ведущий стоит в центре и говорит: «Солнце светит на того…», называя какой – либо признак, который может объединять ребят. Например: «Солнце светит на того, кто любит рисовать». Все ребята, которые любят рисовать, должны встать со своих мест и пересесть на другой стульчик. Задача ведущего: занять место на стуле. Если вдруг, такой человек один, то он меняется местами с ведущим. Во время этой игры учитель и ребята могут узнать о друг друге много нового.

1. **Игра «Ассоциации с моим именем».**

|  |  |
| --- | --- |
| Оборудование: не требуется.  Ход игры: Каждый ученик по очереди называет своё имя и слово, с которым у него ассоциируется собственное имя. Лучше всего для этой игры заранее придумать одну область ассоциаций. Например: животные, растения и т.д. |  |
| Затем участникам предлагается встать и поздороваться, двигаясь таким образом: подходя к кому-либо, протянуть руку – «Привет, тот-то (ассоциация)!». Он должен ответить, пожимая руку подошедшему: «Привет, тот-то!». Потом все рассаживаются и рассказывают, у кого получилось со всеми поздороваться, у кого не совсем, что мешало, какие эмоции, какие имена понравились. | |

1. **Игра «Кто ты?»**

Оборудование: лист бумаги, ручка.

Ход игры: Дети расходятся по классу. По сигналу учителя дети должны познакомиться друг с другом, узнав имя и то, кем в будущем хочет стать одноклассник. На знакомство даётся 5 минут. Также для детей, умеющих писать, можно предложить записывать данные друг друга на лист бумаги.

В игре побеждает тот, кто собрал больше всего достоверной информации о других детях.

1. **Игра «Сердечко»**

Оборудование: жетоны из бумаги в виде сердца, ручки, мешок.

Ход игры: Каждому ребёнку выдаётся жетон в виде сердца, на нём нужно написать своё имя. Затем учитель проходит по классу и собирает сердца в мешок. Когда ребёнок кладёт своё имя в мешок, он должен громко вслух его произнести и встать из-за парты.

|  |  |
| --- | --- |
| https://schetuchet.ru/wp-content/uploads/2019/11/heart_PNG51342-1536x1092.png | Затем учитель вновь проходит по классу с мешком, только теперь каждому ученику нужно достать оттуда одно сердце с именем одноклассника. Задача учащегося - вспомнить того, кому принадлежит это имя. |

1. **Игра «Мой одноклассник»**

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Ученики делятся на пары. Их задача - за 3 минуты узнать как можно больше информации друг о друге, а затем рассказать её всему классу. В этой информации обязательно должно быть имя, возраст и хобби.

1. **Игра «Полуимена»**

Оборудование: мяч.

Ход игры: Дети сидят в кругу, им выдаётся мяч. Первый игрок бросает мяч любому человеку из круга и называет первую две буквы своего имени. Человек, поймавший мяч, должен подобрать нужное продолжение для имени одноклассника. Если игрок не угадывает окончание, все остальные, сидящие в кругу, могут ему подсказывать. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы имена всех детей.

1. **Игра «Мой тёзка»**

|  |  |
| --- | --- |
| Оборудование: не требуется  Ход игры: Детям нужно найти среди одноклассников своих тёзок и объединиться с ними в группы. Для этого обучающиеся по сигналу должны начать кричать своё имя. | C:\Users\User\Desktop\KVDAcOhJP3s.jpg |

Те, у кого нет тёзок в классе, тоже должны объединиться в группу. Побеждают самые быстрые и активные.

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ КОЛЛЕКТИВА

1. **Игра «Здравствуй, друг»**

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Ученики делятся на две равные группы. Первая группа создаёт внутренний круг, вторая - внешний. Те, кто стоят во внутреннем круге, разворачиваются лицом к тем, кто стоит во внешнем круге, получая пары. Все произносят данные слова, дополняя их движениями.

|  |  |
| --- | --- |
|  | - Привет, друг! (Пожимают руки).  - Как дела? (Похлопывают друг другу по плечу).  - Я скучал! (Кладут руки на грудь).  - Ты пришел! (Разводят руки в стороны).  - Хорошо! (Обнимаются). |

Далее дети из внешнего круга шагают по часовой стрелке в сторону, чтобы сменить партнёра. Следующий игрок повторяет действия до тех пор, пока стоящие во внешнем круге не встретятся со своей первоначальной парой.

1. **Игра «Волшебные картинки»**

Оборудование: листы бумаги, фломастеры.

Ход игры: Ученики делятся на группы по 4-5 человек. Каждая группа садится за свой стол. Учитель раздает каждому из учеников лист бумаги и один на группу набор фломастеров или карандашей. Каждый ученик должен выбрать один цвет, которым будет пользоваться всю игру.

Педагог даёт задание - нарисовать какой-либо предмет, пока звучит музыка. Но рисовать этот предмет нужно не на весь лист, а на его часть. Например: нарисуйте яблоко.

После чего каждый игрок передаёт свой лист по часовой стрелке. Учитель снова даёт задание - нарисовать уже другой предмет. Если брать пример с фруктами, в итоге у каждого из участников должен получиться коллективный натюрморт.

Во время подведения итогов оценивается работа каждой группы, выделяется лучшая работа. Каждый из учеников рассказывает про свой вклад в общее дело.

1. **Игра «Остров конфликтов»**

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Дети «совершают путешествие» на остров конфликтов. Обитатели этого острова постоянно ругаются и ссорятся, они совсем не умеют выходить из конфликтов и мириться, поэтому дети должны им помочь.

Предлагается несколько конфликтных ситуаций, которые дети должны коллективно решить:

|  |  |
| --- | --- |
| -Мальчик порвал новые джинсы;  -Девочка поранила коленку;  -Мальчик разбил окно футбольным мячом;  -Девочка потеряла любимую игрушку;  -Мальчик жадничает;  -Девочка постоянно обзывается;  -Девочка порвала книжку подруги. |  |

1. **Игра «Подари движение»**

Оборудование: музыкальное сопровождение.

Ход игры: Дети становятся в круг, в котором при помощи считалки выбирается ведущий. Ведущий за 10 секунд показывает какое-либо одно танцевальное движение. Все ребята под музыку должны за ним повторить.

|  |  |
| --- | --- |
| C:\Users\User\Desktop\gwTUNPmZQVs.jpg | После окончания танца ведущий кладёт свою руку на плечо игрока, которого он назначает следующим ведущим.  Целью данной игры является не только сплочение коллектива, но и снятие психоэмоциональной нагрузки. |

1. **Игра «Сиамские близнецы»**

Оборудование: верёвки для связывания.

Ход игры: Все учащиеся делятся на пары. В одной паре двум людям связываются две ноги в одну. Одной рукой каждый их детей должен обнять своего напарника за талию. Таким образом, из двух людей получится один: с тремя ногами, двумя руками, одним туловищем и двумя головами.

Парам предлагается:

-Прогулка по классу (по площадке);

-Приседания;

-Лечь и затем встать;

-Нарисовать что-нибудь.

1. **Игра «В лес по грибы»**

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Детям даётся задание мимикой, жестами или позой изобразить съедобный или несъедобный гриб. С помощью считалки определяется грибник, который медленно прогуливается «по лесу» и выбирает, какие грибы собрать, а какие оставить.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Если грибник заметил хороший гриб, он говорит: «Съедобный грибок, залезай в кузовок», - и уводит игрока в один угол. Если грибник почувствовал, что перед ним плохой гриб, он говорит: «Несъедобный грибок, уходи в уголок», - и уводит игрока в другой угол. |

В конце делается вывод о том, правильно ли грибник рассортировал грибы. Если нет, то водящий извиняется перед каждым, с кем он ошибся.

Эта игра учит чувствовать настроение внутри коллектива.

1. **Игра «Мышеловка»**

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Все дети встают в круг. Их задача крепко прижаться друг к другу ногами и плечами, обнять соседей за пояс. Этот круг – мышеловка, в центре которой сидит мышонок.

Ему нужно любыми способами выбраться наружу: он может уговаривать ребят расслабить руки и ноги, пытаться прорваться в слабых местах и т.д. Задача остальной команды – не выпускать мышонка.

Педагогу важно следить за ходом игры, чтобы никто из играющих не получил травм. Необходимо наблюдать и за поведением ребёнка-мышонка. Если ребёнок сильно расстраивается из-за того, что не может выбраться, нужно попросить ребят пожалеть его и расслабить хватку.

1. **Игра «Волшебная палочка»**

Оборудование: волшебная палочка.

Ведущий – учитель, у него в руках «волшебная палочка», которая знает ответ на любой вопрос. Учитель выбирает одного из детей и задаёт ему вопрос. Если ученик ответит верно, ведущий передаёт ему волшебную палочку, и игра продолжится дальше, если неверно – палочка останется у учителя.

Остальные игроки должны помогать отвечающему, соблюдая определённые правила: если они согласны с ответом – должны хлопать, если не согласны – топать ногами.

Примеры вопросов для игры:

|  |  |
| --- | --- |
| -В какой стране мы живём?  -Сколько учеников у нас в классе?  -Кто такие тёзки?  -Кто ты для мамы, брата, тёти?  -Что можно делать только вместе с кем-то?  -Почему животные джунглей боятся человека? |  |

1. **Игра «Смешной рисунок»**

Оборудование: мольберт, фломастеры.

Ход игры: Все дети встают в колонну друг за другом. Первому игроку завязываются глаза. Его подводят к мольберту и объясняют, что нужно будет нарисовать одну любую деталь какого-либо предмета, например, кошки. Так по очереди все игроки подходят к мольберту и рисуют кошку по частям. В итоге получается смешной рисунок, который, наверняка, не будет похож на кошку.

Кроме командного духа эта игра развивает творческую активность.

1. **Игра «Путаница»**

Оборудование: не требуется.

Ход игры: С помощью считалки выбирается водящий, который выходит за дверь. Все остальные ребята встают в круг, берутся за руки и начинают путаться не отпуская рук. Когда «клубок» готов, водящего приглашают его распутать.

Можно провести путаницу еще раз, предложив кому-либо из группы «запутать» всех остальных, а другому ведущему распутать. Так же можно выбирать 2 ведущих.

1. **Игра «На что похоже настроение»**

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Каждый из учеников должен сравнить своё настроение на сегодняшний день с каким-либо природным явлением, временем года или суток. Это действие поможет преодолеть замкнутость и раскрыться коллективу.

|  |  |
| --- | --- |
| https://i.pinimg.com/736x/c0/51/9e/c0519eb26631b96c4fa77507860404c5--clipart-cartoons.jpg | Ответ может быть такой «Моё настроение похоже на яркое летнее солнышко, согревающее всех вокруг. А какое настроение у тебя?»  В конце игры учитель вместе с детьми обобщает все ответы и определяет общее настроение класса: грустное, весёлое, злое, смешное и т.д. |

1. **Игра «Электрическая цепь»**

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Участники игры разбиваются на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, соединяют руки и ступни, образуя таким образом электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи.

Далее им необходимо объединиться по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов, получится электрическая цепь, образованная всеми учениками класса, которые должны подняться.

1. **Игра «Общая история»**

Оборудование: доска, мел.

|  |  |
| --- | --- |
| Ход игры: Ученики по очереди выходят к доске. Первый ребёнок рисует какой-либо предмет, задача второго – дорисовать этот предмет, превратить его во что-то другое или перенести предмет в иные условия. Так по очереди из одного рисунка, может получиться целая увлекательная история с множеством сюжетных поворотов.  А авторами данной истории станут дети. | Мультяшный школьник пишет на доске | Премиум векторы |

Список рекомендуемой литературы

1.Гиппенрайтен Ю.Б. Эмоции и поступки. Интеллектуальные психологические игры для детей и взрослых / Ю.Б. Гиппенрайтен. –Москва : АСТ, 2017. – 136с. – (Мир общения)

2.Скуратова Е.Д. Игровые технологии / Е.Д. Скуратова. – Екатеринбург : Издательские решения, 2020. – 164 с. – (Профессиональное образование).

3.Смирнова Е.О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для ВУЗов / Е.О. Смирнова, И.А. Рябкова. — Москва : Юрайт, 2020. — 223 с. — (Высшее образование).

4.Сухомлинский В.А. Сердце детям отдаю / В.А. Сухомлинский. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Концептуал, 2018. – 320 с. – (Воспитываем по Сухомлинскому).

5. Синявцева Е. А. Игры для первоклассников в период адаптации к школе / Е. А. Синявцева. – Текст : электронный // Образовательная социальная сеть. – 2017. – URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/dlya-kompleksov-detskii-sad-nachalnaya-shkola/2017/11/07/igry-dlya-pervoklassnikov> (дата обращения: 20.03.2021)