Внеклассное мероприятие «ТИМБИЛДИНГ – веселее вместе»

Автор разработки: Лазарева Светлана Анатольевна, учитель физической культуры высшей категории МАОУ «Ангарский лицей № 2 имени М. К. Янгеля».

Иркутская область, г. Ангарск, 2022 г.

**Введение**

Что мне снег, что мне зной,

Что мне дождик проливной,

Когда мои друзья со мной.

Действительно нам все нипочем, когда рядом надежные друзья. Но как сдружить детей в одном классе, если они не знакомы друг с другом.

**Проблема.** В своей профессиональной деятельности, заметила, что многие дети при проведении подвижных или спортивных игр не умеют работать в команде, договариваться, соблюдать правила при выполнении различных заданий, неточно воспринимают предложенную инструкцию. Наше учебное заведение имеет специфику набора новых детей не только в первый класс, но и в пятые и седьмые классы. Сплотить детей необходимо как можно раньше, поэтому в начале учебного года я провожу для учащихся «Тимбилдинг».

**Актуальность.** Почему именно такая форма? [Тимбилдинг](http://teamevent.ru/) для детей, прежде всего, направлен на улучшение взаимопонимания, устранение конфликтных ситуаций, налаживания крепких дружеских отношений между одноклассниками. Тимбилдинг я всегда провожу на параллели, чтобы дети знакомились не только с одноклассниками, но и с ребятами – одногодками из других классов. Для ребят это была новая форма соревнований. Приходилось выбирать капитана, учиться слушать его команды и подчиняться им, действовать согласовано и после каждого упражнения, в спокойной и сдержанной форме анализировать провал или успешное прохождение этапа. Здесь не надо было бежать со всей скорости до фишки, как в «Веселых стартах». В тимбилдинге детям предлагалось задание, которое они должны были совместно обсудить и выбрать правильное решение для его выполнения. Подключалась детская логика. Если решение принято неправильно, то и задание выполнялось либо долго, либо с ошибкой.

**Конспект мероприятия.**

**Цель:** сплочение детского коллектива, формирование и развитие навыков командной работы.

**Задачи**:

1. Повышать интерес учащихся к занятиям физической культурой, используя упражнения и игры на командообразование, включать технологии медиаобразования в процесс физического воспитания учащихся.
2. Формировать и развивать навыки командной работы: принимать ответственность за результат команды, проявлять лидерские качества, согласовывать принятие единого решения с членами команды, принимать индивидуальные особенности друг друга.

**Участники мероприятия:** В соревнованиях участвует параллель 5 – х классов.

**Место проведения:** актовый зал, стадион лицея.

**Материально-техническое обеспечение содержания урока:**

1. Музыкальный центр, колонки.
2. Проектор, экран, ноутбук.
3. Секундомеры.
4. Невысокая скамейка.
5. Корзина с шишками.
6. Прямоугольный лист фанеры с веревкой.
7. Гимнастические палки.
8. Эстафетные палочки.
9. Длинная скакалка.
10. Желобки, мячик, ведро.
11. Деревянные палки
12. Кубики для Пизанской башни.
13. Прямоугольные дощечки.
14. Пьедестал, грамоты, призы.

**Ход тимбилдинга.**

Команды встречаются в актовом зале. На экране демонстрируется домашнее задание каждой команды: презентация или видеоролик - представление о классе «Самый классный класс». После оценки жюри команды выходят на стадион и, под музыкальное сопровождение «Спортивный марш», происходит общее построение. Звучит гимн, учащиеся 7 класса поднимают флаг на флагштоке.

Учащимся классные руководители выдают бейдж с именем, чтобы дети свободно обращались друг к другу. Каждой команде раздается маршрутный лист и прикрепляется сопровождающий (организаторы и советники). В классах уже выбраны культорги, которые занимаются фотосъемкой мероприятия и выкладкой готового продукта на сайт лицея с помощью системного администратора.

По всему стадиону лицея расставлены станции, которые согласно маршрутному листу ученики должны посетить. На каждом этапе учитывается время прохождения этапа или количество выполненных упражнений и фиксируется судьей в маршрутном листе.

Названия станций и задания к ним:

1. **Мост дружбы.** Команда из 10 человек выстраивается на невысокой скамейке шеренгой. Направляющий должен дойти до замыкающего и встать за ним ни разу не коснувшись земли. (Проходит, держась за всех попеременно в шеренге, обнимая их, ноги вставляет между ног участников). И так проходят все 10 человек, пока на скамейке вновь не окажется первым направляющий. (рис. 1)
2. **Снайпер.** Дети собирают шишки, у каждого по одной. Встают в круг. В центре круга – корзина. Каждый участник выполняет по одному броску в корзину на расстоянии 2 м. Засчитывается общее количество попаданий команды. (рис. 2)
3. **Ковер – самолет.** 10 человек встает на прямоугольный лист фанеры. Капитан берется за веревку, привязанную к фанере спереди, и пытается сдвинуть фанеру вместе с участниками до линии финиша. Участникам нельзя сходить с фанеры. (рис. 3)
4. **Шаман.** На земле начерчен круг. По линии окружности стоят палки на уровне, примерно, плеча участника, но не выше, придерживаемые одной рукой участника. Участник стоит боком к шаманскому кругу. По команде капитана каждый участник делает шаг вперед и перехватывает палку впереди стоящего игрока. Игра продолжается до тех пор, пока игроки не вернутся к своим палкам. Палки не должны падать на землю.
5. **Шашлык.** Участники встают в колонну. Между участниками находятся небольшие палочки (эстафетные). Необходимо в таком положении добраться до финишной линии, не уронив ни одной палочки на землю. (рис. 4)
6. **Большие скачки.** Двое участников крутят длинную скакалку. Команда по одному игроку выполняет прыжки через скакалку. Засчитывается общее количество прыжков. (рис. 5)
7. **[Суэцкий канал.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%83%D1%8D%D1%86%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%BA%D0%B0%D0%BD%D0%B0%D0%BB" \t "_blank)** [Дети выстраиваются шеренгой. Каждый держит в руках желоб из пластика. По желобу запускается теннисный мячик. Когда мячик прокатится по желобу, игрок перебегает в конец шеренги и продлевает своим желобом канал. Игра заканчивается, когда дети с желобками дойдут до финиша, где стоит ведро. В ведро необходимо скатить мячик с последнего желобка. Мячик не должен падать на землю. (рис. 6)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%83%D1%8D%D1%86%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%BA%D0%B0%D0%BD%D0%B0%D0%BB" \t "_blank)
8. **[Переправа.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%83%D1%8D%D1%86%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%BA%D0%B0%D0%BD%D0%B0%D0%BB" \t "_blank)** [Команда становится по парам лицом друг к другу. Каждая пара держит прочную палку 1 м длиной на высоте 0,5 м над землей. Один участник должен пройти по этому мосту, наступая поочередно на каждую палку. Когда участник проходит пару игроков, они перемещаются в начало шеренги и продлевают мост. Таким образом, перемещаясь, игроки должны довести своего участника до финиша ни разу не уронив его на землю. (рис. 7)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%83%D1%8D%D1%86%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%BA%D0%B0%D0%BD%D0%B0%D0%BB" \t "_blank)
9. **[Пизанская башня.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%83%D1%8D%D1%86%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%BA%D0%B0%D0%BD%D0%B0%D0%BB" \t "_blank)** [Игроки становятся в круг. Каждый держит в руках конец веревки-растяжки, на конце которой привязан крючок. В центре круга лежат кубики со специальными прорезями под крючок. Необходимо всей командой с помощью веревок и крючка цеплять по одному кубику и выставлять их друг на друга в виде башни. (рис. 8)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%83%D1%8D%D1%86%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%BA%D0%B0%D0%BD%D0%B0%D0%BB" \t "_blank)
10. **Болото.** На 10 игроков выдаются 6-7 прямоугольных дощечек. Задача команды перебраться по дощечкам до финиша, не наступая на землю. Игроки могут стоять вдвоем на дощечке, крайние передают дощечку передним для дальнейшего продвижения вперед. (рис. 9)

**Рефлексия после проведения тимбилдинга:**

Обязательно после соревнований провожу рефлексию. Мне необходимо понять какие впечатления получил ребенок, какой след в его душе оставил этот формат мероприятия, правильным ли путем иду я в создании дружного коллектива. Делаем с ребятами вывод, что нужно действовать сообща для достижения цели, что игра учит доверять друг другу, сплачивает класс. После выполнения спортивных заданий, судьи определяют победителя и, используя пьедестал почета, грамоты и сладкие призы, награждают классы.Стараюсь, чтобы проигравших в соревновании не было. Для этого использую разные номинации (самые быстрые, самые меткие, самые дружные и т. д.) Через несколько дней из видео и фотоматериалов создаем видеоролик о мероприятии и демонстрируем его классам.

Как показала практика, после таких мероприятий дети быстрее находят себе единомышленников, запоминают имена одноклассников, начинают с ними делиться впечатлениями от соревнований, объективно оценивать свою деятельность и деятельность одноклассников, учится слушать и слышать, выполнять задание с четко очерченными правилами. Такой формат направлен на сплочение, а порой и на создание крепкой команды, устранения внутренних комплексов ребят, развитие навыков взаимодействия, без которых во взрослой жизни не обойтись. И действительно мои ученики переносят опыт этой игры на другие командные мероприятия, проводимые на различных уровнях. Им уже легче находить общий язык во вновь сформированной команде, быстро принимать правильное решение и соответственно побеждать соперника. Тимбилдинг для детей – это важная, нужная и очень эффективная часть общеобразовательного процесса.

**Приложение**

**Тимбилдинг провожу для разных возрастных групп и в разное время года.**



Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4



Рис. 5



Рис. 6



Рис. 7

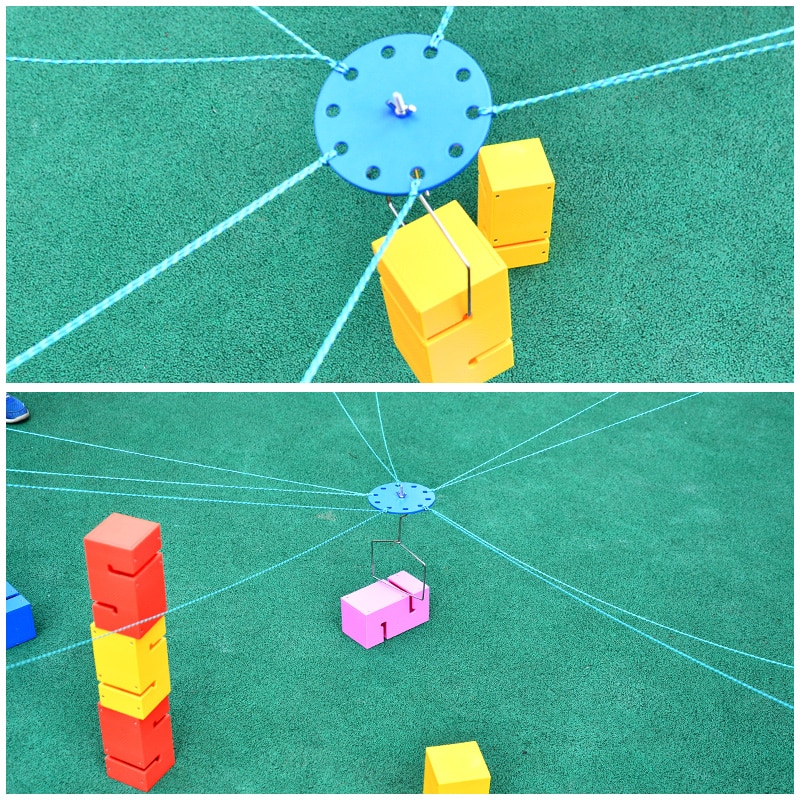


Рис. 8



Рис. 9