

**Игры, задания и упражнения,
направленные на формирование
навыков сотрудничества**

Перед современным обществом стоят глобальные задачи — преодолеть индивидуализм, материализм, разобщенность, равнодушие к сохранению экологического баланса, межрасовые, межрелигиозные и межнациональные конфликты, террор. Независимо от желания или нежелания отдельных из нас нам придется

измениться и перестроиться, чтобы обезопасить собственную жизнь и жизнь следующих поколений.

Прежде всего, нам нужно заново научиться жить сообща, вместе. Нам кажется, что чем больше мы будем заботиться о себе, удовлетворять свои потребности, стремиться к собственному благополучию – тем счастливее и безмятежнее будет наша жизнь?! Культ индивидуализма проникнул жизнь всего западного общества, обеспеченного, индустриально развитого.

Но человек, ориентирующийся в жизни только на себя самого, не становится счастливее. Культ конкуренции, индивидуализма, погони за материальными благами не укрепляет семьи, не решает ни одну из наболевших социальных проблем.

Напротив, каждый день предоставляет нам все новые и новые беды, угрожающие на сегодняшний день не отдельному человеку, не отдельному государству, не группе людей, а всему человечеству в целом. Ни одна из проблем, стоящая сегодня перед нами, не решится усилиями отдельных личностей или групп.

Изменить к лучшему нашу жизнь мы сможем только сообща, только вместе, в единстве, в сотрудничестве. Сколько бы мы ни искали причины наших несчастий и бед, мы нигде их не найдем, кроме как в себе, в своем отношении к миру.

Чтобы изменить свою жизнь, человеку нужно перестроиться, научиться жить в ладу с самим собой. Для этого каждый из нас призван осознать себя частицей общего. Частицей, от которой зависит многое.

Необходимо и педагогу, и ученикам научиться мыслить глобально, в масштабах общества – учебного класса, рабочего коллектива, города, страны. Но действовать при этом следует локально, брать на себя ответственность только за то, что по силам, по плечу. Действия должны быть направлены на установление согласия между людьми, на устранение всего, что мешает во взаимодействии улучшать нашу жизнь.

Каждый педагог призван стать миротворцем, осознанно ищущим согласия везде и во всем. При этом нужно сочетать в себе способность учить и готовность учиться. Длительное время множество людей считали, что человек по своей природе изначально

агрессивен, и ему свойственно стремиться к соперничеству. Сейчас все большее распространение получают идеи о том, что человеку свойственно жить в любви и согласии и с самим собой, и с окружающими его людьми. В некоторых западных идеологиях, господствующих теперь в мире, конкуренция – один или даже единственный смысл жизни.

Детей осознанно готовят к успешному участию в конкурентной борьбе. Многие системы образования, и западные, и постсоциалистические, и даже некоторые религиозные (исламский фундаментализм, например), проникнуты идеями состязания людей и групп людей. Такие подходы способствуют не только экономической конкуренции, но и физической, вплоть до военной и террористической.

Зачастую в различных образовательных системах недостаточное внимание уделяется развитию творческих способностей и способности к взаимодействию, сотрудничеству. Наличие хорошо развитых способностей к творчеству и сотрудничеству – необходимое и достаточное условие для успешной жизни как отдельного человека, так и принципиально важное условие для выживания и развития общества.

Сотрудничество – один из основных компонентов любой жизнеспособной социальной системы, присущей даже авторитарным режимам, которые не смогли бы существовать без сотрудничества или, по крайней мере, молчаливого согласия большинства населения.

Сотрудничество делает процесс обучения и развития более эффективным: каждый из членов группы получает возможность применить к решению проблемы свои способности, проявить свои наиболее сильные стороны. Приобретаемый в ходе совместной деятельности опыт особенно значим, групповые формы работы являются приоритетными и в урочной деятельности.

Игры и упражнения, объединенные этой темой, заимствованы из различных источников, а некоторые придуманы самими авторами и их воспитанниками. Они направлены на развитие эмпатии, терпения, уверенности, сочувствия, гибкости, внимания (заботливости), скромности, стремления помочь, умения прощать и радоваться удачам других.

Интервью

Участники объединяются в пары и на протяжении пяти минут задают друг другу вопросы, выясняя, как зовут собеседника, каковы у него интересы, есть ли увлечение – хобби. По прошествии времени каждый по очереди представляет своего партнёра всей группе. По окончании выполнения задания учитель задает вопросы детям: «Достаточно ли было времени на интервью?», «Какие чувства вы испытывали, когда говорили о вас?», «Какие чувства вы испытывали, представляя собеседника?» и т.д.

Визитка

Описание задания

Ученикам предлагается лист бумаги, который нужно сложить сначала пополам, затем ещё раз пополам. Таким образом лист делится на четыре равные части. С одной стороны листа на каждой части участник фломастером записывает своё имя (рис. 1). На лицевой части пишет сначала своё имя, а затем педагог предлагает изобразить (схематически): любимое занятие, любимое место отдыха, любимое животное (рис. 2). Получается своеобразная персональная визитка.

Катя
Катя
Катя
Катя

Рис. 1

Катя
Любимое занятие
Любимое место отдыха
Любимое животное

Рис. 2

После того как визитки готовы, дети прикрепляют их с помощью скотча или канцелярских скрепок к себе на одежду (область груди). Свободно двигаясь по помещению, дети рассматривают визитки друг друга и обмениваются тремя любимыми частями (обрывая части визиток). Таким образом, у каждого участника в руках остаются визитки других игроков.

Педагог предлагает всем сесть в круг, представить каждого участника по очереди, используя рисунки на визитках. По окончании игры проводится обсуждение с помощью вопросов, предложенных в предыдущем задании.

Мозаика

Педагог предлагает ребятам объединиться в группы. Каждой группе предъявляется небольшой текст и предлагается изучить

его для того, чтобы передать информацию, содержащуюся в тексте, ребятам из других групп (текст может быть информативным, например он может содержать информацию о какой-либо столице европейской страны, писателе, учении и т.д.). Каждая группа в течение 5–7 минут изучает материал, затем знакомит с ним других. Если какой-либо группе времени недостаточно, педагог уточняет, сколько времени ещё необходимо, о чём ставит в известность других ребят, предлагая подготовить план презентации своей части материала, определить роль каждого в передаче информации и др. По завершении задания педагог организует обсуждение происшедшего – рефлексию. Примерные вопросы: «Каким образом вы знакомились с текстом в своей группе?», «Какая была выработана стратегия по передаче информации и была ли она вообще?», «Каким образом вы организовали процесс передачи знаний другим группам?», «Какие эмоциональные переживания вы испытывали при этом?», «Как можно использовать этот метод в учебной деятельности?» и т.д.

Концентрические круги

Ребятам предлагается образовать два круга (внутренний и внешний) таким образом, чтобы получились пары, обращённые друг к другу лицом. Ведущий раздаёт сложенные листочки бумаги каждому и предлагает развернуть первую часть листочка, внутри которого написан вопрос. Дети отвечают письменно в течение 1 минуты, затем образовавшимся парам предлагается обсудить те ответы и обоснования, которые у них получились. Далее ведущий предлагает участникам внутреннего и внешнего круга пересесть на один стул влево и развернуть вторую часть сложенного листочка бумаги, там написан второй вопрос, на который необходимо дать ответ, после обсуждения предлагается снова пересесть на один стул и т.д.

Примерный перечень вопросов:

Металл всегда тонет?

Ночью всегда темно?

Зимой всегда холодно?

Снег всегда белый?

Вода всегда прозрачная? и т.д.

Лабиринт

Мелом на полу классной комнаты, рекреации или палочкой на земле игровой площадки чертится четырехугольник, состоящий из квадратов, напоминающих «классики» (рис. 1).

Описание игры и правила

Перед ребятами препятствие – лабиринт. На другой стороне лабиринта удивительная и прекрасная Страна счастья. Прийти в эту страну можно только всем вместе, найдя путь из лабиринта. На протяжении игры ребята находятся на линии перед лабиринтом.

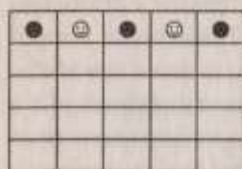


Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3

На игровом поле находится только один человек. Он методом проб и ошибок ищет верный путь. За один шаг он продвигается на одну клеточку в любом направлении. Нельзя каким-либо образом помечать дорожку. При выборе игроком неправильной дороги (клетки) звучит сигнал (свисток, хлопок в ладоши, пищая игрушка, удар гонга...). Если дорожка обнаружена одним из игроков и уже есть благополучно перебравшиеся на другую сторону, то при ошибке последующих игроков все перебравшиеся возвращаются на линию.

Дополнительные условия

У ведущего на листочке бумаги нарисован путь из лабиринта. Дорожка располагается по принципу одного варианта хода (рис. 2). Обратите внимание на ошибочный вариант (рис. 3), где игрок может одновременно иметь несколько вариантов хода, что запутает участников.

Правила можно усложнять в зависимости от уровня сплочённости группы. Например, предложить невербальный вариант игры, т.е. в процессе игры нельзя разговаривать, нельзя оборачиваться. Можно увеличить количество клеточек, сократить время игры и ввести определённое количество попыток и т.д.

Как правило, после достижения цели все игроки пребывают в приподнятом настроении, радуются и продолжают обсуждать

произошедшее. Обязательно отрефлексируйте игру. Уточните, какую стратегию выработали ребята, если таковая была. Какие чувства испытывали в процессе игры. Потребовало ли усилий воли выполнение правил...

Паутина

В классной комнате, спортивном зале, на улице, в лесу между деревьями натягивается «паутина» из бельевой верёвки (рис. 1). Количество отверстий в ней больше или равно количеству участников. Но некоторые отверстия (например, 1/5) невозможно малы для того, чтобы в них мог пробраться человек. Игру вполне можно провести с целым классом старшей школы.

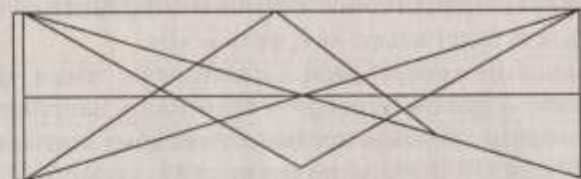


Рис. 1

Если паутина натягивается в помещении, то оптимально делить комнату на две равные части, как бы создавая «паутиной» преграду. С обеих сторон «паутины» оставьте на всякий случай «рояль в кустах» – стол и пару стульев. Желательно на двери прикрепить правила игры.

У вас 40 минут времени и три попытки. В одно отверстие может пройти только один человек. При касании паутины хотя бы одним игроком все участники возвращаются на начальный этап. Цель считается достигнутой при условии перехода всех игроков на противоположную сторону. Старайтесь проявлять доброжелательность и внимание друг к другу.

Уже сама конструкция и смена декораций в учебном классе или в спортивном зале мотивирует ребят на игру. Задача педагога – донести до учеников правила и косвенно руководить игрой. Например, те отверстия, через которые ребята уже прошли, можно помечать красной нитью или скотчем; можно напоминать об оставшемся времени, подбадривать. Учитель может дать установку на то, что на противоположной стороне находится то,

о чём давно мечтали ребята (время и место долгожданного похода, экскурсии, праздника; сувениры, книги и т.п.), но эту награду можно получить только при достижении цели совместно, при проявлении групповой сплочённости и находчивости.

Если в ходе игры ребята спросят вас о возможности использования стульев и стола, отвечайте: «Что не запрещено правилами, то возможно!».

По окончании обсудите всё то, что происходило в процессе игры.

Зеркало

На доске нарисованы пять фигур: ☀ ♦ □ ▲ ○

Ребятам предлагается самостоятельно объединиться в пары и определить, кто будет в паре «А», а кто – «В».

Обычно мы не употребляем в своей речи глагол «разделиться», стараемся думать и говорить позитивно, например, «объединимся в пары». Учитель предлагает каждому взять карандаш и бумагу. Участники игры располагаются на стульях плотно спинами друг к другу таким образом, чтобы не видеть, но слышать один другого.

1 вариант. Учитель предлагает игроку «А» в течение 1 минуты составить из геометрических фигур рисунок. После того как рисунок готов, игроку «В» необходимо составить идентичный, то есть отразить оригинал на своем листе бумаги. Но при этом «В» только слушает «А» и не может задавать никаких вопросов. Время на выполнение задания «В» можно фиксировать, например, 2 минуты. По прошествии времени участникам пары предлагается сравнить рисунки и продолжить выполнение упражнения далее.

2 вариант. Учитель предлагает «В» в течение того же времени создать свой рисунок, после чего «А» предлагается задавать «В» любые вопросы. Но при этом «В» может отвечать только «да» или «нет». По прошествии 2-х минут «А» и «В» сравнивают рисунки.

3 вариант. Учитель предлагает «А» на тех же условиях создать рисунок. «В» необходимо продублировать рисунок, созданный «А». Участникам пар можно свободно общаться, не поворачиваясь друг к другу. По прошествии 2-х минут «А» и «В» обмениваются впечатлениями и сравнивают результаты.

Учитель проводит рефлексию и предлагает обсудить, какие чувства испытывали партнеры; на каком этапе они почувствовали ответственность за выполняемую работу; бывают ли в жизни такие ситуации, когда люди ограничены в общении; что было необходимо учитывать при составлении рисунка и при объяснении; получили ли удовлетворение от результата;

над чем нужно работать, чтобы совершенствовать коммуникативные умения.

Отыщи кого-нибудь

Этот игровой прием не требует строгого выполнения правил. Предлагаются карточки формата А4 (рис. 1), в которые нужно вписать тех одноклассников, которые ответили на вопрос утвердительно.

Кто живёт выше пятого этажа	У кого есть собака	Кто умеет разговаривать более чем на двух языках
Кто смотрел последней серию фильма о Гарри Потере	Кто будет поступать в вуз	Кто умеет пользоваться китайскими палочками
Кому нравится готовить	Кто посещает спортивную секцию	Кто засыпает перед телевизором

Учимся заботиться

Определяются две группы. Участники групп обсуждают, какую заботу можно проявить по отношению к разным людям в следующих ситуациях:

- мама заболела;
- у бабушки день рождения;
- младший брат капризничает;
- друг пришел в гости;
- папа вернулся с работы усталый и т.д.

Например, когда папа приходит с работы усталый, нужно улыбнуться ему и помочь снять пальто.

Если мама плохо себя чувствует, надо уложить ее в постель, принести ей чай с малиновым вареньем или с медом. Затем нужно открыть форточку, чтобы в комнате был свежий воздух, и поставить маме градусник и т.д.

Квадрат

Описание задания

Нарисуйте квадрат на доске или раздайте рисунок каждому участнику (рис 1). Предложите каждому сосчитать количество квадратов. Попросите назвать число, не комментируя ответы детей. Предложите собраться в группы по 4–6 человек и снова посчитать количество квадратов. Затем предложите объединиться в две большие группы и окончательно назвать количество квадратов на рисунке. Обсудите происшедшее. Какой ответ был массовым вначале?



Рис. 1

Что почувствовали, когда слышали различные ответы? Что дала вам работа в группе? Какие можно сделать выводы?

Аквариум

В игре принимают участие четное количество игроков. Определяются добровольцы (6–10 человек), которые выйдут за дверь с помощником педагога. Каждый из добровольцев получает номер, который прикрепляется ему на одежду (область груди или рукав). Помощник предлагает разобрать записки, в которых указана определённая профессия, специальность (иногда социальная роль). Участники читают, не общаясь с другими, то есть никто не знает, что у другого в записке. Игрокам необходимо войти в роль и постараться сыграть не себя, а человека указанной профессии таким образом, чтобы не давать прямых указаний на свою профессиональную принадлежность (например, если в записке написано «военный», нельзя говорить «Я как человек военный...»). Если доброволец ни при каких обстоятельствах не желает играть доставшуюся ему роль, можно предложить на выбор ещё несколько записок.

В тот момент, когда первая группа добровольцев находится вне аудитории, для них в центре комнаты крутом ставятся стулья. Педагог раздаёт оставшимся участникам те же номера, что и у добровольцев, списки с профессиями и предлагает стать наблюдателями. Цель наблюдателей – угадать, какая профессия или социальная роль у участника с тем же номером, что и у него.

По возвращении группы добровольцев педагог предлагает занять свои места в центре и даёт установку к действию.

Примерная игровая ситуация – установка для игроков

Уважаемые специалисты, перед вами находится сосуд (это может быть пластиковая бутылка с водой), в котором нечто содержится. Вам необходимо решить, стоит ли его открывать, исходя из своей профессиональной компетентности. У вас есть 5 минут, чтобы решить вопрос об открытии этого сосуда. Желательно, чтобы вы вынесли единое решение.

По истечении 5 минут наблюдателям по очереди предлагается прокомментировать происшедшее, назвать профессию участника, за которым он наблюдал.

Затем добровольцы и наблюдатели меняются ролями. Игра повторяется по тем же правилам.

Примерная игровая ситуация – установка для игроков

Уважаемые профессионалы, перед вами находится коробка и вам в течение 5 минут предлагается решить, что следуете ей сделать.

Далее происходит обсуждение.

Попробуйте последней группе участников раздать записки с названием одной и той же профессии. Побеседуйте с ребятами о том, что каждая профессия, конечно, накладывает на людей отпечаток, но человек может привнести нечто уникальное в свою профессию.

Варианты профессий и социальных ролей: парикмахер, детский врач, химик, учитель, пожарный, милиционер, летчик, машинист поезда, премьер министр, президент крупной компании, философ, садовник, художник, телеведущий, музыкант симфонического оркестра, многодетная мама, покупатель, продавец, спортсмен-футболист, слесарь по ремонту автомашин, буфетчица, поэт, повар, дошкольник, ученик старших классов, первоклассник...

Проявляем внимание

Предложите ребятам в течение недели проявлять к своим близким как можно больше заботы и внимания. В конце недели обсудите, что изменилось в их семьях за это время.

Затем можно нарисовать дерево любви с плодами счастья, выросшее в семьях благодаря заботливому отношению к своим близким.

Планета Единства

Участники объединяются в группы и представляют, что все они — жители волшебной планеты Единства. Нужно подумать, что должны сделать жители планеты все вместе, чтобы:

- на планете никто не грустил;
- планета утопала в цветах;
- жители планеты не болели;
- дети любили ходить в школу;
- на планете не было ураганов и т.д.

Например: чтобы на планете никто не грустил, один раз в неделю все жители планеты пекут торты, пироги, печенье и устраивают на улицах веселые чаепития.

Можно придумать небольшие инсценировки на заданную тему и рисовать жителей планеты Единства и их общие дела.

Город помощи

Участники объединяются в группы и представляют, что они попали в город, где все люди, даже чужие, всегда приходят на помощь друг другу. Как поступят жители этого города, если:

- кто-то из них потеряет деньги;
- у кого-то из них заболеют родители;
- кто-то из них заблудится в лесу;
- кто-то из них попадет в плен к разбойникам;
- кто-то из них встретит на улице плачущего ребенка и т.д.

Каждая группа придумывает небольшую инсценировку о той или иной ситуации и показывает ее.

Во что мы верим

Участники встают в круг. Ведущий по очереди бросает каждому из них мяч, задавая при этом вопросы. Например: «Можно ли верить в дружбу?». Если, по мнению участника, в дружбу верить можно, он ловит мяч и объясняет, почему можно верить в дружбу, если нельзя — не ловит и тоже объясняет, почему. Прежде

чем бросить мяч следующему игроку, ведущий спрашивает всех участников, согласны ли они с мнением своего товарища.

Вопросы для обсуждения: можно ли верить в дружбу, любовь, доброту, свет, сердце, человека, знания, Бога и т.д.

Кто придет на помощь?

Участники объединяются в небольшие группы (по три, четыре человека) и придумывают рассказ о том, как представители мира природы могут помочь людям в следующих ситуациях:

- ребенок стал тонуть (собака, дельфин);
- в дом забралась вора (собака);
- человеку нужно перевезти тяжелые бревна (слон, лошадь);
- у человека большое сердце (ландыш);
- у человека плохое зрение (черника);
- человек любит париться в бане (береза);
- человек потерял зрение (собака);
- человек часто простужен (пчела);
- старый человек живет один (кошка) и т.д.

Помощь

Попросите мальчиков подумать, чем они могут помочь девочкам, а девочек — чем они могут помочь мальчикам.

Затем составьте пары из мальчиков и девочек и попросите каждую пару в течение нескольких дней во всем помогать друг другу. В конце недели дети рассказывают, как изменилась их жизнь за эту неделю.

Жажда

К рукам ребят привязывают палочки так, чтобы они не могли согнуть их в локтях. Затем им необходимо представить, что они идут по жаркой пустыне и очень хотят пить. Когда путники неожиданно видят источник — чашку с водой, они ищут способ, как утолить жажду, не пролив воду на себя и друг на друга. (Правильное решение — напоить из чашек друг друга.)

Не урони другого

Определяются две команды и выстраиваются в шеренги (чтобы усложнить задание — на двух нешироких скамейках).

Когда команды построятся, они получают задание перестроиться в шеренгах (или на скамейках) по разным признакам, например:

- а) по росту;
- б) по алфавитному порядку имен;
- в) по цвету волос так, чтобы человек с самыми светлыми волосами стоял первым, а с самыми темными — последним и т.д.

Нужно перестраиваться осторожно и помогать друг другу.

Тепло твоих рук

Играют по два участника. Необходимо с закрытыми глазами своей ладонью бесконтактно определить нахождение ладони партнера. Если партнер двигает ладонь — ловить.

Управляя пальцами

Участники объединяются в группы по четыре человека в каждой. Двое из четверки должны сесть друг напротив друга, закрыть глаза и вытянуть навстречу друг другу указательные пальцы. Два других игрока стоят позади сидящих и по очереди «управляют» их руками, отдавая разные словесные команды. Цель стоящих за стульями — свести концы указательных пальцев своих друзей.

Помогаем друг другу

Участники объединяются в группы по четыре человека. В каждой группе один человек представляет какое-либо животное, другой — птицу, третий — дерево, четвертый — какое-либо насекомое. Предлагается придумать и проиграть сюжет, в котором бы все четыре персонажа в чем-то помогли друг другу.

Проведи слепого

Одному из игроков завязывают глаза. Другой, подобно поводырю, осторожно доводит его до какого-либо объекта, стараясь, чтобы «слепой» не задевал на своем пути разные препятствия.

Поводырю можно предложить довести цепочку игроков с завязанными глазами.

Другой вариант этой игры: участники объединяются в группы. Каждая группа выбирает одного человека, который будет изображать слепого. Ему завязывают глаза. С помощью словесных

команд группа проводит игрока с завязанными глазами от одного конца комнаты до другого так, чтобы он не спотыкался и не касался руками или телом разных предметов в комнате. Чтобы игрок с завязанными глазами не споткнулся и не задел какое-либо препятствие, команды должны быть точными и продуманными.

Кто откуда?

На листе бумаги или доске рисуется приблизительная карта города, округа, района, микрорайона. Ребятам предлагается по очереди отметить на карте свой район, дом, рассказав при этом, чем в своём районе, доме они особенно дорожат.

Тропинка

Ведущий переходит через воображаемые препятствия. Все остальные участники выстраиваются в «змейку» в затылок за ведущим и повторяют его движения. Ведущий потом становится в хвост «змейки». Следующий участник — ведущий.

Мост

На полу из скамеек, дощечек или листов бумаги делается мостик. Ведущий рассказывает историю о том, как на мосту встретились две упрямые козы и не смогли разойтись, потому что ни одна из них не хотела уступить дорогу другой. Два человека одновременно переходят через мостик так, чтобы никто из них не упал в пропасть. По мосту навстречу друг другу могут переходить две группы участников.

Чтобы не упасть, ребята помогают друг другу, меняются местами, пропускают друг друга и т.д.

Человекомашини

Ведущий заранее готовит демонстрацию одной из машин: стиральной, пишущей, миксера и т.д., чтобы игрокам было легче сконструировать свою собственную машину. Например, чтобы продемонстрировать стиральную машину, двое участников берутся за руки так, чтобы третий мог свободно крутиться посередине, изображая стирающееся «белье».

Участники объединяются в группы. Каждой группе предлагается сконструировать свою машину.

По демонстрациям игроки угадывают, какие машины сконструировали их друзья.

Помоги больному

Один из игроков играет роль тяжелобольного. Двое участников скрепляют руки таким образом (правую с правой и левую с левой), чтобы получилось сиденье для больного.

«Больному» помогают сесть на это сиденье, чтобы отнести его в больницу (для обозначения больницы выберите дерево или какой-либо другой ориентир).

Вариант игры: «больной» ложится на «носилки», которые ребята должны образовать с помощью рук. Они встают в два ряда друг против друга, вытягивают согнутые в локте руки и «замыкают» их в замок со стоящими напротив.

Театр пальцев

Участники представляют, что их пальцы – актеры. Для них пишется небольшая пьеса. В спектакле могут быть задействованы два-три падыца. Затем каждому из пальцев даются имена, распределяются роли. Пальцы украшаются кольцами, ниточками, «головными уборами», на них рисуются смешные рожицы. Кто-то из участников выполняет функции костюмера театра пальцев, так как самим игрокам трудно «нарядить» свои пальцы.

Это задание можно выполнять в течение нескольких дней по плану:

- написать сценарий;
- распределить роли;
- вместе с костюмером придумать костюмы;
- подобрать музыку;
- устроить репетицию.

Спектакль не должен быть длинным, чтобы актеры и зрители не утомились.

Заранее назначается время спектакля и сооружается театр пальцев: через класс протягивается веревка и на нее накидывается простыня. Участники играют спектакль, поднимая руки.

На спектакль нужно пригласить зрителей: друзей, одноклассников, учеников других классов, родителей, учителей.

Телепатия

Участники по парам «передают» друг другу образ. Нужно догадаться, какой. Можно всем вместе внушать что-либо одному участнику. Ему надо догадаться, что внушают.

Ожившие картины

Участники объединяются в группы. Каждой группе предлагается на выбор несколько репродукций знаменитых картин, которые им необходимо воссоздать в настоящий момент. Причем представители других групп должны догадаться, какую именно картину «изображают» ребята. Можно предложить следующие репродукции: «Три богатыря», «Охотники на привале», «Опять двойка», «Приезд гувернантки в купеческий дом», «Неравный брак», «Иван Царевич на сером волке», «Алёнушка», «Тройка», «Спящие дети».

Лилипуты и великаны

Какими должны быть великаны, чтобы не раздавить лилипутов? Представьте, что великан и лилипут едят за одним столом, учатся в одной школе.

Напишите сказку о дружбе лилипута с великаном. В комнате или на песке строится город лилипутов: из кубиков, стульев, папок с бумагами и т.п. Затем двое или трое ребят становятся великанами, которым необходимо пройти через этот город. Взявшись за руки, они должны передвигаться очень осторожно, чтобы ничего не раздавить и не разрушить.

Можно усложнить игру, привязав к руке или ноге одного участника руку или ногу другого. Связанные ребята должны вместе пройти через построенный город, стараясь ничего не поломать на своем пути. Успех этого задания зависит от слаженности их движений и умения советоваться друг с другом.

Репка

Предложите ребятам проиграть эту всем известную сказку. В качестве репки выбирается какой-либо тяжелый объект, например, стол. В конце игры поговорите о том, что все вместе люди могут сделать то, что не по силам одному.

Сколько спичек?

В центр круга ведущий кладет коробок. Каждый участник отгадывает, сколько спичек в коробке. Дается одна попытка. Потом подсчитывается количество спичек. Определяется, кто был ближе всех к истине.

Вариант игры на малое число участников: каждый называет число до 10. Числа складываются, и сумма сравнивается с количеством спичек. Игра проводится несколько раз, пока сумма чисел, названная участниками, не совпадет количеством спичек. Если не получится на одном занятии — надо играть, пока получится.

Считаем спички

Участники объединяются в триады. У каждого — по 5 спичек. В каждом конце игры каждый показывает («выбрасывает») любое количество спичек. Необходимо добиться, чтобы все трое участии и ков выбрасывали одинаковое количество спичек.

Вариант игры: два участника стремятся выбросить в сумме число третьего, ведущего.

Вместе наведем порядок

Эта игра может проходить на поляне, где много мусора, или в неубранной комнате. Определяются две группы. Первая группа убирает мусор на одной половине, где каждый работает отдельно от других и самостоятельно уносит мусор в отведенное для этого место. На второй половине поляны участники работают сообща и все вместе уносят мусор.

Засекается время, и ребята на практике убеждаются в том, что вместе они намного быстрее могут справиться с любым сложным делом.

Танцевальные картинки

Участники объединяются в две или несколько групп. Каждой группе предлагается задание изобразить танцем какую-либо идею. Можно использовать не только движения, жесты и мимику, но и различные предметы, необходимые для создания танца-разговора.

Например, задание — придумать танец леса во время грозы. Если идея танца сразу угадывается другими группами, танец достиг своей цели. Если другие участники не могут догадаться, о чем тот или иной танец, танцующим предлагается поработать над ним еще.

Можно предложить изобразить танцем короткие рассказы.

Например, рыбаки отправились на рыбалку. Рыба клевала хорошо. Вдруг им на удочку попала такая огромная рыба, что она стала тянуть их лодку и скоро унесла ее в открытое море.

Рыбаки долго искали путь домой. Наконец, они попали на необитаемый остров и построили там шалаш. Они питались рыбой, грибами и ягодами. Только через месяц их нашли и спасли.

Ребята сами могут придумать какую-либо сказку или историю и изобразить ее в танце.

Вполне возможно использование ТСО, магнитофона и аудиозаписей.

Неудобная ситуация

Один из участников находится в очень сложной ситуации. Остальные помогают ему выйти из этой ситуации. Можно просто советом, можно проинсценировать — разыграть микродраму.

Примеры ситуаций:

1. На пляже в чужом городе украли одежду, деньги и документы.
2. Человек приходит домой, а там — вор.
3. Сильно подвел близкий друг.
4. Друзья пригласили на пикник и бросили, уехали раньше.

Ассоциации

Одному из участников предлагают выйти из комнаты. В это время определяется один из игроков, которого нужно отгадать при помощи ассоциаций.

По возвращении вышедший игрок становится ведущим и просит всех участников предложить свои ассоциации с тем, кого они загадали. Причем вопросы, которые задает ведущий, должны быть подобными: «С какой книгой ассоциируется этот человек?», «С каким цветком он ассоциируется?», «С каким кинематографом ассоциируется этот человек?».

Возможные варианты ассоциаций: сказка или сказочный герой, литературный герой, актёр, эстрадный певец или группа, стиль в музыке или живописи, время года, природное явление, время суток, растение, дерево, животное.

Целесообразно, если педагог до начала игры объяснит детям значение слова «ассоциация».

Свои варианты ассоциаций могут предлагать все участники, в том числе и тот, кого загадали. Можно загадать и самого ведущего, в этом случае он будет отгадывать сам себя.

Крокодил

Игроки объединяются в две команды. Одна из команд загадывает слово, приглашает одного из участников другой команды и предлагает ему, используя язык телодвижений, показать своей команде это слово. Если слово не отгадано, игрок, не сумевший показать его, переходит в другую команду.

Существует множество вариантов этой игры. Один из вариантов усложнения игры — установление временных рамок для отгадывания слова (1 минута), другой вариант: если слово отгадано, игрок, успешно показавший его, забираете свою команду одного из участников другой команды.

На необитаемом острове

Участники объединяются в группы. Они представляют себя оказавшимися после кораблекрушения на необитаемом острове. Необходимо обсудить, как и с чего они начнут свою жизнь на этом острове. Нужно записать план своих действий и обосновать его (желательно осуществить защиту проекта с наглядным материалом, т.е. на бумаге).

Затем представитель от группы зачитывает план, разработанный его группой.

Музыкальные инструменты

Предложите ребятам представить и изобразить себя играющими на разных музыкальных инструментах. По жестам друг друга они угадывают, на каких инструментах играют их друзья.

Потом участники объединяются в группы, и каждая группа изображает небольшой оркестр.

Когда «звучит» оркестр одной группы, остальные пытаются отгадать, на каких инструментах играют музыканты.

Строим город

Выберите вместе с участниками поляну и предложите построить на ней лесной город. Дома и улицы города можно строить только из того материала, который игроки найдут на земле. Ребята могут объединиться в группы. Каждая группа будет строить свой город или дом.

Перед началом строительства предлагается нарисовать план будущего города. В городе обязательно должны быть больница, пожарная охрана, скорая помощь. Лесной город может строиться в течение нескольких дней.

В ответе друг за друга

Ребята выбирают кого-либо из своих друзей и решают в течение недели быть за него в ответе. В конце недели обсудите, что чувствовали ребята, когда были за кого-либо в ответе или когда кто-нибудь был в ответе за них.

Поделится с другими

Арбуз или несколько яблок, которых должно быть меньше по количеству, чем участников, поровну делятся между всеми.

Групповой рассказ

Первый участник говорит одну фразу — начало рассказа. Каждый следующий добавляет по одной фразе. Можно записать на магнитофон и прослушать. Игру можно повторить несколько раз. Аналогично составляется сказка, героями которой могут быть и сами ребята.

Вавилон

В зависимости от количества участников определяются группы по три или четыре человека. Каждой группе предлагается придумать свой язык, на котором можно было бы поприветствовать друг друга, представиться и попрощаться. Затем по одному представителю от группы образуют новые группы, в которых происходит обучение своему родному языку. По окончании упражнения

обсуждаются сложности, возникшие при организации процесса обучения; участники делятся впечатлениями и определяют те каналы коммуникации, которые позволили установить контакт (жесты, мимика, тембр голоса, речь, язык телодвижений).