

КВЕСТ-ИГРА «ТЫ – МОЙ ДРУГ, А Я – ТВОЙ ДРУГ!»

Задачи:

- Сформировать и усилить общий командный дух, путем сплочения группы воспитанников.
- Развить ответственность каждого участника в решении общих задач.
- Создать атмосферу эмоционального и физического удовольствия от результатов тренинга.
- Сформировать осознание командного духа.

Дети научатся:

- сотрудничеству, навыкам совместных действий для достижения общей цели;
- дружеским взаимоотношениям внутри коллектива;
- объективной самооценке, правильному анализу поступков других;
- самоконтролю;
- планированию своего поведения;
- терпимости к действиям окружающих;
- взаимопониманию, поддержке;
- внимательности к эмоциональному состоянию других детей.

Оборудование: записи для музыкального сопровождения заданий (веселые, лирические), маршрутные листы по количеству команд, веревка (лента), таблички с буквами (цифрами или рисунками) по количеству участников, силуэты пчел с буквами на оборотной стороне (М, Ы, К, О, М, А, Н, Д, А), повязки на глаза, конверт в виде улья для пчел, где лежат листы шестиугольной формы по количеству участников команды, наборы цветных карандашей на каждого участника, один большой (из листа ватмана) шестиугольник.

Организационный момент:

Участникам объявляются правила поведения в группе:

1. Выберите лидера группы.

Так как состав группы неоднороден, ей необходим лидер. Лидер сможет распределить задания, помочь групповой работе сосредоточиться на главном и довести ее до конца. Роль лидера состоит и в том, чтобы предоставить всем членам группы возможность участвовать в работе, высказывать свои идеи.

2. Обсудите пути достижения целей, распределите задания для каждого из членов группы.

3. Убедитесь, что члены группы понимают цели и задачи, стоящие перед ними.

4. Учитесь находить контакты в группе.

Общение в группе предполагает взаимное умение слушать друг друга и обсуждать возникающие проблемы. Чтобы быть уверенным в мыслях, которыми ты хочешь поделиться с членами группы, обдумай то, что ты хотел бы сказать. Не перебивай других членов группы. Выражайся ясно, так, чтобы твои слова были понятны всем. Когда говорят другие, внимательно слушай то, о чем они говорят, не перебивай. В ходе обсуждений делай записи.

5. Стремитесь достигнуть компромисса при принятии решений.

Обычно в группу входят люди, имеющие разные взгляды на способы достижения целей. Как достигнуть единства и согласия всех членов группы в процессе работы? Для достижения согласия необходим компромисс. Компромисс может быть достигнут лишь тогда, когда каждая из сторон будет уверена в том, что другая сделает ей шаг навстречу. Таким образом, группа сможет достигнуть единства даже в том случае, когда принятое ею решение будет устраивать далеко не всех ее членов.

6. Каждая версия обсуждается в группе. В группе согласуется общее решение.
7. Представитель группы защищает согласованное решение перед классом.
8. Лидер группы следит за временем.

Обращение ведущего квеста:

Здравствуйте. Сегодня мы проведем для вас квест. Цель квеста – сплочение коллектива. Сплочение – это возможность для команды стать единым целым для достижений конкретных целей и задач. Ведь как хорошо, когда тебя понимает и поддерживает твой товарищ, он слышит тебя и может помочь, когда необходима эта помощь, и понимает тебя даже без слов. Сплоченный коллектив добивается многих вершин и побед. Мы приглашаем вас пройти «тропу доверия». Чья команда будет единым коллективом сможет преодолеть все препятствия на этом пути и дойти до конца.

1 ЭТАП. Провести игры, благодаря которым дети быстрее познакомятся, ближе узнают друг друга.

1. Упражнение «Здравствуйте» (все стоят в кругу).

Цель – активизировать участников группы, снятие тактильного напряжения.

Рассчитывайтесь на две команды «белые» и «пушистые». «Белые» образуют внутренний круг, «пушистые» – внешний, становясь лицом друг к другу. Внутренний круг стоит на месте, а внешний движется по часовой стрелке, выполняя команды ведущего. «Поздоровайтесь рукопожатием! Перешли! Пальчиками, кулачками, ладошками, локтями, плечами, спинами, коленями, пятками, лбами, носами и завершили рукопожатием». (Образовавшимся спонтанно в этой игре командам дается время: придумать названия, представиться друг другу, получить у жюри маршрутный лист для прохождения «тропы доверия»).

2. Игра «Слепой паровоз»

Цель: воспитывать взаимопонимание, внимательное отношение к состоянию друг друга.

Участники внутри своей команды, разбиваются по 3 – 5 человек и образуют своеобразный «поезд», держась за талию впереди стоящего «вагончика». Видит путь только ребенок, изображающий последний вагон, у остальных завязаны (закрыты) глаза. Задача «паровозика» под руководством зрячего дойти до нужного места, не сбившись с дороги.

По итогам игры командам выдается пчела с буквой «М».

2 ЭТАП. Научить детей оценивать чужое и своё поведение, предвидеть его возможные последствия.

3. Игра «Всем построиться!»

Цель – научить самоконтролю, планированию своего поведения.

Участники в своих командах. По сигналу за короткое время игроки должны построиться в соответствии с каким-либо признаком: по количеству пуговиц, карманов, цвету волос или глаз, по росту, размеру обуви.

По итогам игры командам выдается пчела с буквой «Ы».

4. Игра «Молекулы»

Цель – научить не бояться общения, быстро ориентироваться, находить единомышленников.

Необходима небольшая первичная настройка. Группу просят закрыть глаза и представить, что каждый человек – маленький атом, а атомы, как известно, способны соединяться и образовывать молекулы, которые представляют собой достаточно устойчивые соединения. Далее следуют слова ведущего: «Сейчас вы откроете глаза и начнете беспорядочное движение в пространстве. По моему сигналу (сигнал оговаривается) вы объединитесь в молекулы, число атомов в которых я также назову. Когда будете готовы, откройте глаза».

Участники начинают свободное перемещение в пространстве и, услышав сигнал ведущего, объединяются в молекулы. Подвигавшись, некоторое время цельным соединением, молекулы вновь распадаются на

отдельные атомы. Затем ведущий снова дает сигнал, участники снова объединяются и т.п.

Во время игры все участники беспорядочно двигаются по игровому полю, а руководитель каждые 1–2 минуты называет любую цифру от 1 до 10, например, три. Это значит, что все участники должны образовать группы из трёх человек. Игра заканчивается тогда, когда больше нет вариантов цифр.

По итогам игры командам выдается пчела с буквой «К».

3 ЭТАП. Создать атмосферу доброжелательности, сотрудничества.

5. Игра «Импульс»

Цель – научить самоконтролю, взаимопониманию.

Дети становятся кругом, держась за руки (по командам). Водящий пожимает соседу руку, эту же манипуляцию проделывают все участники. Засекается время, за которое импульс вернется к тому, кто его послал. Необходимо добиться максимальной скорости передачи рукопожатия. Побеждает та команда, которая быстрее и точнее правильнее передаст сигнал.

По итогам игры командам выдается пчела с буквой «О».

6. Игра «Печатная машинка»

Цель – научить правилам взаимоотношений с коллективом, находить свое место в коллективе, контролировать свои чувства и проступки.

Участники – это команда, состоящая из 33 человек, но можно и меньше. Каждому участнику игры назначается одна из букв алфавита. Ведущий предлагает участникам представить, что они – клавиши печатной машинки. На этой удивительной машинке можно печатать слова. Для этого «клавиши» должны по очереди хлопать в ладоши.

Возьмем слово «дом». Чтобы его напечатать, должен вначале хлопнуть человек, у которого буква «Д», затем тот, у кого буква «О», и, наконец, тот, у кого буква «М». Чем быстрее ребята справятся с заданием, тем лучше. Ведущий предлагает ребятам все более длинные и сложные

слова и фразы. Если играет меньше тридцати трех человек, можно не использовать редко встречающиеся буквы или подобрать слова, где они не используются.

По итогам игры командам выдается пчела с буквой «М».

7. Игра «Острова»

Цель – научить терпимости в отношениях, пониманию, отзывчивости, коллективизму.

Подготовьте отдельные листы для каждого участника. Игрокам раздаётся по одному листу, которые кладутся на пол.

Каждый встаёт на свой лист и танцует под музыку, не сходя с газетного листа. Через 1,5–2 минуты руководитель забирает пять листов. Тот, кто остался без листа, должен попроситься к другому. По итогам игры командам выдается пчела с буквой «А».

8. Игра «Верёвочка»

Цель – научить дружбе, взаимопомощи, умению выполнять задание коллективно.

Два человека натягивают верёвку. Остальные участники выстраиваются в колонну и, держась за руки, поочерёдно переходят через верёвку. Следующее задание колонне: поочерёдно пройти под верёвочкой. Уровень верёвки над полом постоянно меняется. Руки игрокам в колонне расцеплять нельзя.

По итогам игры командам выдается пчела с буквой «Н».

9. Игра «Крокодил»

Цель – научить коллективному решению задач, правилам взаимоотношений с коллективом, замечать эмоциональное состояние других людей.

Загадывается слово, словосочетание или фраза (на усмотрение ведущего или участников). Один из игроков должен показать загаданное только жестами, мимикой, позами, то есть пантомимой. Запрещается произносить слова (любые, даже «да», «нет» и т.п.) и звуки, особенно те, по

которым легко угадать слово (например, по звуку «мяу» можно легко догадаться, что загадана кошка). Запрещается губами проговаривать слова. Запрещается показывать загаданное слово по буквам, показывать слова, первые буквы которых будут составлять загаданное слово.

По итогам игры командам выдается пчела с буквой «Д».

10. Игра «Соты»

Цель – научить детей образовывать группы.

Каждый ребенок должен получить табличку с буквой (цифрой или рисунком). Далее дается задание:

- составить слово;
- составить пример;
- составить рецепт борща и т.д.

Детям нужно не просто объединиться, но и правильно скоординировать свои действия, чтобы восстановить правильную последовательность.

По итогам игры командам выдается пчела с буквой «А».

Команды завершили движение по «тропе доверия», собирают всех пчелок и собирают из букв фразу **«Мы команда!»**. Дети должны догадаться, куда полетят пчелы. Каждой команде выдается улей, где лежат соты-шестигранники на каждого участника.

11. Завершающая игра «Наш герб»

Цель – сформировать осознание единения группы, сплотить коллектив.

Участники получают по одному листу шестиугольной формы и по набору цветных карандашей. Игрокам надо создать свой герб, на котором должно быть написано имя игрока и какое-либо положительное качество. Герб красиво оформляется (раскрасить, сделать орнамент вдоль граней, изобразить свой портрет и т.п.). *(Во время выполнения задания включается лирическая музыка)*. На шаблон шестиугольной формы здесь, которые расположены на доске, дети наклеивают свои гербы. На что похож общий

герб? *(На пчелиные соты)*. Соты – это прочная конструкция, т.к. пчелы чрезвычайно трудолюбивы, всегда готовы выручить друг друга и вместе строить прочный дом. Как вместе, одним словом можно назвать все отдельные «Я», «Мы». *Подписывается на гербе на доске.*