***«Игры на сплочение»***

***Разработала:*** *Парфенова Галина Владимировна*

*Педагог - психолог*

*МАУДО «СДТТ» г. Оренбурга*

***Игры на сплочение***

***Цель:*** *сплочение детского коллектива.*

**Групповая сплоченность** – это показатель прочности, единства и устойчивости межличностных взаимодействий и взаимоотношений в группе, характеризующийся взаимной эмоциональной притягательностью членов группы и удовлетворенностью группой. Групповая сплоченность может выступать и как цель психологического тренинга, и как необходимое условие успешной работы. В группе, сформированной из незнакомых людей, какая-то часть времени обязательно будет потрачена на достижение того уровня сплоченности, который необходим для решения групповых задач.

**Можно выделить следующие факторы, способствующие групповой сплоченности:**

* совпадение интересов, взглядов, ценностей и ориентации участников группы;
* достаточный уровень гомогенности состава групп (особенно по возрастному показателю – нежелательно объединять в одной группе лиц старше пятидесяти лет и младше восемнадцати);
* атмосфера психологической безопасности, доброжелательности, принятия;
* активная, эмоционально насыщенная совместная деятельность, направленная на достижение цели, значимой для всех участников;
* привлекательность ведущего как образца, модели оптимально функционирующего участника;
* квалифицированная работа ведущего, использующего специальные психотехнические приемы и упражнения для усиления сплоченности;
* наличие другой группы, которая может рассматриваться как соперничающая в каком-то отношении;

**Причинами снижения групповой сплоченности могут выступить:**

* возникновение в тренинговой группе мелких подгрупп (это особенно вероятно в группах, превышающих 15 человек; впрочем, иногда своеобразная соревновательность, появляющаяся между подгруппами, ускоряет групповую динамику и способствует оптимизации тренинга);
* знакомство (дружба, симпатия) между отдельными членами группы до начала тренинга – это ведет к сокрытию от остальных участников группы какой-то частной информации, к стремлению защитить друг друга и не вступать в полемику, к отчуждению такой диады от группы;
* неумелое руководство со стороны ведущего, которое может привести к излишнему напряжению, конфликтам и развалу группы;
* отсутствие единой цели, увлекающей и объединяющей участников, и совместной деятельности, организованной ведущим; вялая групповая динамика.

Сплоченность определяет успех тренинговой работы уже хотя бы потому, что делает группу более устойчивой к ситуациям, сопровождающимся негативными эмоциональными переживаниями, помогает преодолевать кризисы в развитии.

1. «5 важных вещей»

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых приятных и т.п.

1. «Три слова»

Необходимо каждому участнику рассказать о себе в трех словах.

1. «Представиться по-разному»

Каждый человек в кругу должен "представить себя": изобразить жест, сказать слово, прочитать стихотворение и т.п.

1. «Клубочек»

Играющие становятся в        круг. Клубочек перебрасывается     от      одного играющего другому, сообщая своѐ имя и увлечение. После того как клубочек полностью размотается (не останется играющих без нитки) - клубочек сматывают, по средствам называния имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

1. «Карточки» (муравейник)

Группе раздаются карточки, разделенные на квадраты. В каждом квадрате написано какое-то качество человека. (Например: Я люблю петь. У меня есть собака. Мне грустно. и т.п.) Каждый должен найти людей с данными признаками и вписать их имена на свою карточку, чтобы оказались заполнены все клетки. В упражнение следует включать те качества, которые важны педагогу: интерес к профильной деятельности (я люблю театр), группы по увлечениям (я люблю читать фантастику), качества присущие только участнику, которого хочется "выиграть" в рамках упражнения (пишутся под конкретного человека).

1. «Животные на спину»

Каждому человеку на спину вешается картинка (или название) животного так, чтобы он его не видел. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы окружающим, на которые те отвечают да или нет. (Например: "У меня есть перья? Я хищник? Я живу в воде? и т.п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Если человек быстро отгадывает животное, ему на спину можно повесить следующее. Вместо животных можно использовать портреты людей из данной группы. Вопросы следует задавать по поводу их личных внутренних качеств.

1. «Имена-качества»

Каждый придумывает какое-либо качество личности, свойство характера и т.д. начинающееся на ту же букву, что и имя (например Лариса – любовь, Сергей - скромность), которое он мог бы привнести в эту группу сегодня.

1. «Я никогда не…»

Участники по очереди говорят фразу, начинающуюся со слов «Я никогда не…». Например, я никогда не прыгал с парашютом. Остальные участники загибают по одному пальцу на руке, если для них утверждение не верно (т.е. они, прыгали с парашютом). Выигрывает тот, у кого останется последний не загнутый палец на руках. Ведущий заранее говорит, что фразы должны соответствовать реальности, и пальцы загибать надо по честному.

1. «Расскажи о себе»

Играющие разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что услышали от напарника. Потом напарники меняются местами. 

1. «Мы идем в поход»

Вы говорите подросткам: «я еду на север (юг, запад и т.п.) и хочу, чтобы вы все поехали со мной. Сейчас я буду называть вещи, которые я возьму с собой, а вы попробуйте понять логику и назвать вещь, которую возьмете вы. Если догадаетесь, я возьму вас с собой». Логика проста: каждый должен взять вещь, название которой начинается с первой буквы его имени. Т.е. Ваня возьмет валенки, ватман, вымпел и т.п. Маша - мартышку, морковку, Мерседес и т.п.