



Тимбилдинг

Привет! Команда-это не просто несколько человек, которых собрали вместе. Это единый организм, который должен работать, как часы. Для этого в этом чек-листе предложены интересные упражнения для подростков на открытом воздухе. Тимбилдинг - это особое мероприятие, которое помогает людям сплотиться между собой, найти новые знакомства или даже просто приятно провести какое-то время. Данный чек-лист поможет упорядочить мысли и привести к нужному результату. Игры, которые предложены в перечне отлично помогут с этим справиться. Мероприятие рассчитано на 1,5 часа.

Знакомство

Снежный ком

Все становятся в круг и берутся за руки. Каждый по очереди называет своё имя и имена тех, кто стоит впереди него. Своё имя игрок произносит в последнюю очередь.

Муха

Выбирается водящий. Ведущий объясняет, что в кругу летает воображаемая “муха”, которую должен прихлопнуть водящий. “Муха” садится на плечо кого-либо из участников. Один из стоящих в кругу называет имя того, у кого “на плече сидит муха” и указывает на него рукой. Цель водящего прихлопнуть “муху” до того, как она “перелетит на плечо” другого участника. Цель игроков - до того как водящий прихлопнет «муху» у него на плече, назвать имя другого участника и указать на него рукой. Если водящий успел осалить игрока, тот автоматически становится водящим, а водящий занимает его место в кругу.

Встреча взглядами

Все игроки встают в круг, лицом друг к другу, «немеют», опускают головы и смотрит на носки своих ботинок. По сигналу ведущего все поднимают глаза и смотрят на одного из стоящих в кругу людей. Если двое встретились взглядами, они подходят к друг другу, протягивают руки, обнимаются. Задача группы - образовать с одного раза как можно

больше пар.

Игры на сплочение

Меняются местами те, кто

Участники сидят в кругу, а один стоит в центре и говорит фразу: «Поменяйтесь местами те, кто...», указывая какое-то качество, присущее ему самому. Те, кто обладают тем же качеством, меняются местами. Если участник встал со стула, то обратно на свой стул садится он уже не может.

Число

участники встают в круг и опускают голову вниз. Задача: досчитать до определенной цифры (количество участников), каждый должен назвать лишь одно число. Если сказали одновременно, то счет начинается заново

Бабка ключница

Один игрок бабушки. Он становится в углу комнаты и поворачивается лицом к стене. Остальные участники встают на линию старта. Бабка кидает ключи и на счет 3, группа начинает двигаться забирая ключи. Цель: бабка должна отгадать у кого находятся ключи.

Одной цепью

Разделите игроков на команды по 2-4 человека. Участники каждой команды встают вкруг. Ведущий связывает руку одного игрока с рукой соседа. Полностью связанные участники должны что-то сделать вместе: приготовить сэндвичи, связать косу из лент, перемещаться через полосу препятствий, собрать пазл, сделать картонную коробку и обернуть ее в подарочную упаковку. Задание может быть любым. Сложность игры в том, что нельзя сделать движение без помощи соседа. Участники почувствуют в игровой форме, как действие одного влияет на остальных. Игра на время, по истечению которого оцениваются работы.

Все ближе

Все встают на одно одеяло, когда задание выполнено, одеяло складывается пополам. выполняется до тех пор пока группа помещается на кусочек одеяла.

Зелёный и золотой стул

Один человек выбирает на какой стул он садится. Зелёный - участники группы задают ему вопросы, которые не спросили бы в обычной жизни. Золотой - группа говорит

сильные качества этого человека.

Завершение

Ниндзя

Игроки начинают, встав в круг. Затем все игроки прыгают и встают в боевую стойку ниндзи. Затем игрок делает первый ход, атаковать игрока слева или справа от себя. При атаке игрок делает плавное движение с целью ударить или шлепнуть по руке противника, шаг можно сделать только один шаг ногой или прыгнуть в направлении другого игрока двумя ногами. Если вы упадете, то вы выбыли. Противник также может уклониться от атаки. Когда первый игрок делает свое первое плавное движение, другой игрок может попытаться уклониться от атаки.

Шпион

Шпион-вода идет, а за ним все строятся в колонну, словно тень. когда шпион поворачивается, важно успеть придумать себе действие. можно заранее оглашать тематику действий

Пиф-паф

Участники встают в круг, а в середине круга встает ведущий. Он рукой в виде пистолета указывает на кого-то из ребят в кругу и произносит слово «пиф». Этот игрок должен срочно присесть, при этом его соседи слева и справа становятся участниками дуэли.

Вы все большие молодцы! Я рад, что вы стали такими дружными! Оставайтесь такими всегда! Спасибо!!!