

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой: <https://stuservis.ru/otchet-po-praktike/228532>

Тип работы: Отчет по практике

Предмет: Педагогика

-

Копилка отрядных игр

Игры на знакомство

Игра «Давайте познакомимся»

Дайте каждому игроку карандаш и листок бумаги. Затем каждый человек начинает обходить других, стараясь выяснить кто есть, кто. Обходя друг друга, игроки просят каждого назвать своё имя и фамилию. Побеждает игрок, первым собравший полный список имен с правильными подписями.

Игра «Найди свою пару»

Заранее заготавливаются карточки с написанными на них животными, причём одно и то же животное должно быть написано на двух карточках. Затем карточки раздаются участникам, каждый смотрит какое животное ему досталось, не говоря об этом другим. Далее все закрывают глаза и должны издавать звуки написанного на карточке животного. Таким образом каждый ищет свою пару. Выигрывает та пара, которая найдется первой. Пример животных: кот, собака, корова, лошадь, тигр, свинья, петух.

Игра «Глухой телефон с именем»

Игроки становятся в круг. Ведущий говорит шепотом игроку, стоящему слева любое имя. Это имя по цепочке узнают все. После этого ведущий говорит: «1,2,3, в круг беги!» Игроки, чье имя было названо должны выбежать в круг, соседи пытаются их удержать. Те, кто смог выбежать в центр круга, рассказывают немного о себе, а кто не смог, выполняют задания, которые дают им другие игроки. Игра повторяется, но уже с новыми именами.

Игра «Девочки-мальчики»

Мальчики садятся на одну скамейку, а девочки на другую. Мальчики называют любые имена девочек. Если эти имена носят девочки, то они встают и рассказывают немного о себе. Потом девочки называют любые имена мальчиков. Это происходит до тех пор, пока имена всех детей не будут названы.

Игра «Сердечко»

Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет свое имя. Ведущий идет со шляпой по кругу. Игроки громко называют свои имена и опускают сердечко в шляпу. Задача игроков: вытащить из шляпы сердечко, прочитать имя и отдать его хозяину.

Игра «Мой герб, мой девиз»

Каждый игрок получает бумагу и карандаш. По сигналу ведущего каждый придумывает и рисует то, что может быть эмблемой и пишет ту фразу или слово, которое может служить его девизом (это может быть пословица, фраза из песни, крылатое выражение, название кинофильма и т.д.). Потом делаем выставку работ, где каждый рассказывает о себе, о своей работе.

Игра «Снежный ком»

Играющие сидят в кругу. Первый называет свое имя, второй – имя первого и свое, третий – имена первого и второго, потом – свое и т.д., пока круг не замкнется. В итоге последний в круге говорит имена всех играющих, а затем и свое. Легче, конечно, быть первым, но последним – полезней.

Игра «Змея»

Участники стоят в круге, через одного - мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: " Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?". Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: " А придётся!", и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Игра «Рассказ про напарника»

Дети разбиваются на пары. Им дается 3 минуты, за которые они должны как можно больше узнать о друг друге. Потом все садятся в круг и каждый из игроков рассказывает о своем напарнике. Стил изложения -

любой. Поощряется оригинальность.

Игра «Прятки с одеялом»

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянуто одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая "перетянет" к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

Игры на адаптацию и выявление лидеров

Игра «Заработай жетон»

Задача: выявление лидеров, генераторов идей и исполнителей, создание творческой атмосферы в группе.

Ход игры: Участники игры делятся на микрогруппы. После выполнения заданий участники обмениваются жетонами трех цветов: красные вручаются тем, кто подает идеи, зеленые - тем, кто из реализует, желтые - тем, кто не участвовал в выполнении заданий (желтых может и не быть)

1-е задание - Каждый представляет соседа справа, предварительно пообщавшись с ним две минуты. Пять самых ярких представителей получают пять красных жетонов.

2-е задание - Вокруг пяти лидеров участники игры по желанию формируют пять микрогрупп. Каждой группе дается задание: нарисовать дружеский шарж на любого из присутствующих. Тем, кто подает идеи, вручаются красные жетоны, тем, кто рисует - зеленые. Участники, получившие красные жетоны, переходят в другую микрогруппу (по часовой стрелке).

3-е задание - Придумать творческую подпись к шаржу (предварительно ведущий собирает шаржи и раздает их в микрогруппы, учитывая, чтобы они не попали в ту же группу). Тем, кто подает идеи, вручаются красные жетоны, тем, кто их реализует - зеленые.

4-е задание - Придумать для соседней группы творческое задание. Участники с красными жетонами вновь меняют группу.

Далее наградить тех, кто заработал больше всех красных или жёлтых жетонов.

Игра «Молчуны»

Все разбиваются на группы с равным количеством человек. Они должны выполнять определённые задания.

1. Молча встать в шеренгу в определённом порядке:

по размеру, от большего к меньшему (обуви, ладоней и т. д.)

по цвету волос и глаз от тёмного к светлому, футболок по принципу каждый охотник желает знать, где сидит фазан

по выражению лица от грустного к весёлому

2. Встать с закрытыми глазами, чтобы образовать из себя геометрическую фигуру, букву, животное.

3. Построиться в шеренгу по первым буквам имени и фамилии или по дате рождения

4. Построить избушку на курьих ножках так, чтобы как можно меньше ступней было на полу.

5. Группа стоит лицом в круг, у каждого лист чёрного или белого цвета (никто не знает свой цвет) и ей надо как можно быстрее встать по двум командам.

6. Группа стоит в шеренгу. По команде ведущего они поворачиваются на 90 градусов. Надо за меньшее число раз встать всем лицом в одну сторону.

7. Группа сидит в кругу. Без команды ведущего группа должна встать, обойти стул и сесть синхронно, т. е. в одну сторону и одновременно.

8. Группа старается по команде ведущего выбросить одинаковое количество пальцев.

Скорость и правильность выполнения заданий контролируют наблюдатели, которые находятся по одному у каждой команды. После каждого задания наблюдатель даёт жетон самому активному, ничего не объясняя. Получившие жетон переходят в другую команду, чтобы попробовать себя в новом коллективе. Так до тех пор, пока кто-нибудь не пройдёт весь круг. В конце игры объясняем её смысл и подсчитываем число жетонов.

Игра «Семейный фотограф»

-

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой: <https://stuservis.ru/otchet-po-praktike/228532>