**«Коммуникативные командные игры»**

**«Внимание цифра» (для детей 6-7 лет)**

**Цель:** способствовать сплоченности коллектива**;** учить работать в группе, общаться со сверстниками, принимать совместно решения.

**Ход игры**: участники свободно двигаются по помещению. По сигналу ведущего им необходимо объединиться в группы. Количество человек в группе зависит от того, сколько раз ведущий хлопнет в ладоши *(можно показать карточку с цифрой, показать количество флажков)*.

**«Живая картина» (для детей 6-7 лет)**

**Цель**: умение действовать сообща; сближение детей

**Ход игры**: участники свободно стоят вместе. Ведущий предлагает одному ребенку выйти в центр и принять какую-нибудь позу, в которой ему удобно стоять. Следующего участника просят присоединиться к нему какой-нибудь позой. Затем к ним присоединяется в своей позе третий. И т.д. Можно сделать фотографию общей скульптуры и в последствии обсудить, на что она похожа.

***«Игры на развитие доверия»***

**«Не буди дракона» (для детей 6-7 лет)**

**Цель:** способствовать развитию командного духа.

**Ход игры:** в этой игре дети – жители деревни, которую долгое время терроризирует огнедышащий дракон. Единственный способ избавиться от него – выстроиться по росту в ряд. Но делать это дети должны молча, чтобы не разбудить дракона. Как только они выстроятся, они должны вместе выкрикнуть: «Прочь!». Тогда дракон наконец-то исчезнет и перестанет терроризировать жителей деревни.

**«Паровоз» (для детей 5-6 лет)**

**Цель:** умение действовать сообща одной командой

**Ход Игры:** все участники становятся друг за другом и руками «крепятся» за талию. Получается паровоз, которым руководит первый участник. Его задача — провести свою команду через препятствия, чтобы не сбиться с пути и не разорвать паровоз. Для игры желательно подготовить препятствия, можно использовать элементы мебели, которые вас окружают. На маршруте паровоза должны быть препятствия, которые придется переступать, пригибаться и т.д. Команда, которая первая придет к цели и не разорвет паровозик, побеждает.

**«Геометрические фигуры» (для детей 6-7 лет)**

**Цель:** закрепление знаний геометрических фигур, умение работать в команде, прислушиваться к друг другу.

**Ход игры:** команды игроков становятся в круг, берутся за руки. Ведущий ставит им задачу. Например, построить геометрическую фигуру: круг, треугольник, ромб, звезду и т.д. В игру можно играть как одной группой, так и соревноваться командами.

**«Цепочки» (для детей 6-7 лет)**

**Цель:** развивать ловкость, сплоченность, уважать других.

**Ход игры:** выбирается один человек, а все остальные становятся в круг и берут друг друга за руки. Выбранный человек отворачивается от остальных участников, а они, держась за руки, начинают путать цепочку. Можно пробираться под цепочкой, переступать цепочку. Цепочка запутана. Теперь участник, который отвернулся от всех игроков поворачивается, и пытается распутать цепочку. Руки расцеплять нельзя.

**«Клад» (для детей 5-6 лет)**

**Цель:** развивать быстроту, целеустремленность, ориентация в пространстве, умение работать в коллективе.

**Ход игры**: для этой игры нужно подготовить мелкие предметы, конфеты или записки. Разложить все это на определенной территории. Можно написать целый план с загадками для игры. Задача участников — как можно быстрее собрать клад. Можно играть как одной группой игроков, так и несколькими, соревнуясь между собой.

**«Передай мяч» (для детей 5-6 лет)**

**Цель:** умение владение мячом, ловкость, внимание.

**Ход игры:** задача игроков — передавать мяч от одного игрока к другому, при этом не использовать руки. Мяч зажимают между колен и передают друг другу. Все участники команды могут помогать передавать мяч, но трогать его руками нельзя.

**«Одно касание» (для детей 5-6 лет)**

**Цель:** внимание, ловкость, быстрота.

**Ход игры:** для игры нужен воздушный шар. Участники становятся в круг. Бросают воздушный шар и отбивают шарик одним касанием. Условия игры — мяч нельзя трогать два раза подряд, и он не должен упасть на землю. Шарик должен находиться в постоянном движении. Участник, который дважды дотронулся до шариков или уронил, выбывает.

***«Игры на развитие умению сотрудничать»***

**«Минное поле» (для детей 6-7 лет)**

**Цель:** ориентация в пространстве, двигаться сообща друг с другом.

**Ход игры:** устанавливаются условные препятствия. Затем участники разбиваются по парам. Одному в паре завязывают глаза. Второй должен подсказывать своему партнеру, как обойти препятствие, быть его ориентиром и глазами.

**«Переплыви реку» (для детей 5-6 лет)**

**Цель:** развивать логическое мышление, ловкость, быстроту

**Ход игры:** на земле рисуются несколько параллельных линий, символизирующих реку. При этом река эта с быстринами, мелями и другими препятствиями. Затем ребята разбиваются на две команды. Каждой команде дается картонка («байдарка»). Цель – переплыть реку, выработав оптимальный самый эффективный и быстрый план преодоления препятствий.

**«Спаси выброшенных на необитаемый остров» (для детей 5-6 лет)**

**Цель:** развивать умение работать в коллективе, умение договариваться.

**Ход игры:** спасти товарищей, «взяв их на буксир». В качестве спасительной веревки можно использовать все, что придется – шнурки, свою одежду, пеналы.**:** на земле чертится несколько параллельных линий. Дети становятся в середину между этими линиями. Они – «Робинзоны Крузо», которых после кораблекрушения выбросило на необитаемый остров. У них нет ни еды, ни воды, им срочно нужна помощь, иначе погибнут.

**«Колени поддержки» (для детей 6-7 лет)**

**Цель:** развивать внимание, сила, быстрота.

**Ход игры:** Дети выстраиваются в круг как можно плотнее друг за другом. Затем все вместе садятся. При этом нужно постараться сесть на колени стоящего сзади и некоторое время так посидеть.

**«Развяжи узел» (для детей 5-7 лет)**

**Цель:** работа сообща, развивает крупную и мелкую моторику.

**Ход игры:** берётся длинная веревка. Через каждые 5-7 см по всей ее длине завязываются узлы. Затем каждый участник одной рукой начинает держаться за веревку. Его цель – развязать узел. При этом он может работать только одной свободной рукой. Чтобы развязать узлы надо работать сообща, иначе ничего не получится.

**«Детектив**» (**для детей 6-7 лет)**

**Цель**: развиваем внимание, синхронность выполнения движений.

**Ход игры**: вначале ребята становятся в круг. Потом, один доброволец (будущий детектив) выходит в другую комнату или вовсе на улицу. Пока его нет, один человек выбирается в качестве лидера, чтобы начать процесс: он начинает какое-либо движение, например, постукивать по макушке своей головы и остальные ребята повторяют за ним и продолжают это делать.

После, детектив возвращается в комнату и идет в центр круга. Через пару минут лидер меняет движение, например, хлопает в ладоши, и остальные начинают снова повторять за ним. Задача детектива - выяснить, кто лидер. У него три попытки. Затем выбираются новые детектив и лидер, и начинается следующий раунд.

**«Строим без рук» (для детей 6-7 лет)**

**Цель:** развивать терпение, настойчивость, ловкость и быстрота.

**Ход игры**: решите, сколько ребят будет в каждой группе. И пусть каждая по очереди начнет строить пирамиду из мягких кубов (другой инвентарь), перемещая их с помощью резинки и управляя ее натяжением.

Побеждает та команда, которая сможет быстрее построить пирамиду.

**«Коршун и наседка» (для детей 5-6 лет)**

**Цель:** ориентация в пространстве, сплочённая работа в движении.

**Ход игры:** Играющие становятся в затылок друг за другом и обхватывают за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает *«наседку»,* все остальные - *«цыплята».* Один из играющих - *«коршун».* Он старается схватить *«цыпленка»,* стоящего последним в цепи, *«наседка»* же всячески мешает этому, преграждая *«коршуну»* путь разведенными в сторону руками. Все играющие помогают *«наседке»,* перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от *«коршуна».*

Если *«коршуну»* удается схватить *«цыпленка»,* игра прекращается. *«Коршун»* идет в начало цепи и становится наседкой, пойманный *«цыпленок»* становится новым *«коршуном».*

**«Нога в ногу» (для детей 5-7 лет)**

**Цель:** развивать ловкость, сплочение, взаимовыручка.

**Ход игры:** участникам команды последовательно друг с другом связываются ноги. Задача – перешагнуть всем вместе через препятствия и не сбить их.

**«Тачка» (для детей 6-7 лет)**

**Цель:** развивать силу, способность работать в паре.

**Ход игры**: команды делят игроков на пары. Один из участников *«пары»* должен лечь на землю, а другой взять его за ноги *(получается своеобразная тачка).* После этого *«пары»* передвигаются к старту: первый игрок на руках, а другой обычным шагом, но держа своего партнёра за ноги. *«Пары»* обеих команд выстраиваются перед стартовой линией шеренгой и, по сигналу судьи, бегут к финишу. Побеждает команда, которая первая собирается у финиша в полном составе.