

Игры на знакомство и установление контакта  
**«Снежный ком»**

Ведущий называет своё имя. Следующий участник (по часовой стрелке) повторяет имя ведущего и добавляет к нему своё, третий – имена двух предыдущих участников и своё и так далее. «Снежный ком» катится, обрастая всё новыми именами. Последний должен назвать имена всех присутствующих и своё собственное. Группу более 20 человек можно разделить на части. Можно пускать «снежный ком» несколько раз, называя не только имя, а, например, увлечение и др.

**«Постройтесь в линию»**

Ведущий даёт команду – как можно быстрее построиться: в алфавитном порядке по первой букве имени; по росту; по цвету волос (от самых светлых до самых тёмных) и др.

**«Атомы и молекулы»**

Ведущий объявляет детям, что они – атомы и находятся в хаотическом движении. Все, кружась (можно под музыку) движутся по площадке. По сигналу ведущего и его команде: «Объединимся в молекулы из двух атомов» - дети бегут друг к другу, стремясь быстрее образовать пары. Затем молекулы снова разрушаются и движение атомов продолжается. Ведущий называет другое количество атомов и т.д. Так продолжается до тех пор, пока все не объединятся в одну большую молекулу.

**«Охота за сокровищами»**

Каждому участнику выдаётся карточка:

Имя, фамилия	сходство	различие

Засекается время (10-20 минут). Участники свободно двигаются по классу и беседуют

друг с другом. Задача каждого – найти одно, (два, три) сходства и отличия с каждым с кем он поговорит. Победит тот, кто опросит больше людей и у кого сходства и отличия будут интереснее.

**«Гусеница»**

Нужны воздушные шары по количеству участников. Дети становятся в колонну в затылок друг другу, положив руки на плечи впереди стоящим. Воздушные шары зажимаются между игроками на уровне груди. Дотрагиваться до шариков, поправлять их руками – нельзя. Цель игры – пройти по некому заданному маршруту. На пути можно поставить стулья, натянуть верёвки, положить предметы и т.д.

**«Часы с кукушкой»** (игра для класса, в котором ученики хорошо друг друга знают). Выбираются 12 игроков и водящий. Водящий становится в центре комнаты и закрывает глаза. Остальные игроки становятся вокруг него, обозначая собой 12 делений часового циферблата. Водящий называет какой-либо час, а соответствующий игрок говорит «Ку-ку». Водящий должен по голосу угадать кто это. Если угадал, игрок встаёт на его место, если нет, игра продолжается в том же составе. Остальные сначала могут быть зрителями, затем участниками.

**«Пойми меня»** (игра на развитие невербальных средств общения).

Класс разбивается на команды по 3-5 человек. Каждой команде даётся задание – не используя речь, показать какую-либо фразу, предложение, ситуацию (например: «вечером в клубе будет кино про индейцев»).

Задача остальных – расшифровать.

Побеждает та команда, которая наиболее удачно «объясняла».

**Памятка классным  
руководителям по  
формированию классного  
коллектива**  
(рекомендации психолога)

## Логика развития классного коллектива

Период	Задачи	Формы работы
1. Знакомство (адаптация)	1. Содействовать принятию большинством норм жизни и отношений в коллективе. 2. Сформировать коллективное самосознание, чувство «мы». 3. Помочь каждому ребёнку определить своё положение в коллективе. 4. Составить первоначальное впечатление о возможностях и особенностях каждого ребёнка.	- создание «правил жизни класса», запуск традиций; - соревнования, конкурсы; - игры на сближение; - походы, экскурсии;  - применение техники «Я-сообщения».*
2. Конфликтный	1. Организовать деятельность, которая	- изучение правил поведения в конфликте;

	<p>требует выработки общественног о мнения (воспитание нравственност и).</p> <p>2. Исследовать жизненные ценности подростков, причины конфликтов.</p> <p>3. Помочь овладеть навыками поведения в конфликте.</p>	<p>- совместное обсуждение конфликтных ситуаций; *</p> <p>- социометрия;</p> <p>- индивидуальн ая работа с учащимися по ролевым стереотипам поведения;*</p> <p>- совместные дела, направленные на конкретный результат.</p>
3. Деловой	<p>1. Организоват ь лично и общественно значимую коллективную деятельность.</p> <p>2. Сформировать ответственнос ть за принятие решений.</p> <p>3. Создать систему деятельности, содействующу ю саморазвитию каждого ребёнка.</p>	<p>- КТД;</p> <p>- деловые игры;</p> <p>- диспуты, дискуссии о жизненных ценностях;</p> <p>- клубы по интересам, творческие гостиные и т.д.</p>

- \* Техника «Я-сообщение»:
1. Описание события («Когда...», «Если...»).
  2. Описание вашей реакции («Я чувствую...»).
  3. Предлагаемый вами выход («Мне хотелось бы...»).

- \* Метод «выхода чувств»:
1. Дать возможность «выпустить пар».
  2. Сформулировать проблему.
  3. Найти совместное решение.

\* Ролевые стереотипы в группе: лидер, эксперт, рядовые члены, оппозиция, отвергаемый.