**План-конспект игрового часа «Играю я – играют друзья»**

**Форма дела:** игровой час.

**Участники дела:** отряд.

**Краткое описание дела:** игровой час включает в себя проведение отдельных игр или комплексных игровых программ, направленных на взаимодействие, сплочение, командообразование детского коллектива, на выявление лидеров и создание благоприятного эмоционального фона.

**Оборудование и материалы:** реквизит для игр *(описан в конкретных играх)*.

**Место проведения:** ровная площадка на улице при хорошей погоде/ просторное помещение при плохой погоде.

**Примеры игр:**

***1 – Игра «Место под Солнцем».***

***Цель игры***: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

***Условия проведения:*** ровная просторная площадка.

***Описание игры:*** Все ребята встают в круг, в центр выходит ведущий. Далее ведущий говорит такие слова «Поменяйтесь местами те, кто …» и называет признак, который соответствует ему (например, кто сегодня проснулся с хорошим настроением, кто ждал начала лагеря и т.д.). После того, как признак озвучен ведущим, задача ребят – поменяться местами с теми, кто согласен с этим признаком. Ведущий в этот момент старается успеть занять чьё-нибудь место. Кому не достаётся места в кругу, тот выходит в центр и становится новым ведущим. Далее алгоритм действий повторяется. Внимание ребят стоит уделить на безопасность перемещения во время игры.

***2 – Игра «Атомы-молекулы».***

***Цель игры***: взаимодействие ребят друг с другом и создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

***Условия проведения:*** ровная просторная площадка.

***Описание игры:*** Все ребята первоначально встают в круг и ведущий (педагог) объясняет им правила: «Представьте, что все мы с вами – атомы, которые могут свободно перемещаться, пока играет музыка. Как только музыка прекращает играть – атомам нужно объединиться в молекулы. Но по какому признаку – я буду называть». Далее ребята начинают игру. Признаки могут быть следующие: по количеству (по 2, по 4, по 5, по 10 и т.д.), по цветному элементу в одежде, по времени года в которое родились, по любимому домашнему животному и т.д.

***3 – Игра «Гномики-домики».***

***Цель игры***: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

***Условия проведения:*** ровная просторная площадка.

***Описание игры:*** Ребята объединяются в тройки: два человека образуют домик, сцепив по одной руке друг с другом и подняв их вверх; один человек становится гномиком, который «живёт» в домике. Всем ребятам нужно запомнить следующее:

- когда ведущий говорит: «Гномики», то все жильцы выбегают из своих домиков и ищут себе новый, ведущий тоже старается занять чей-то домик. Кто не успел найти себе укрытие – становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Домики», то всем домикам нужно оставить своих жильцов и найти новых. Кто остаётся без крыши над головой, тот становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Гномики-Домики», то абсолютно все разбегаются и строят новые домики с новыми жильцами. Кто остаётся один – становится новым ведущим.

***4 – Игра «Муха».***

***Цель игры***: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

***Условия проведения:*** ровная просторная площадка.

***Описание игры:*** Все ребята встают в круг, ведущий встаёт в центр круга. Он становится «мухой». Когда игра только начинается, ведущий начинает подходить к любому участнику, а тому в своё время, пока «муха» не успела до него долететь, должен сказать: «муха летит на …» и назвать имя любого человека из круга. Соответственно, «муха» меняет своё направление и теперь движется в сторону того человека, которого назвали. Он, в свою очередь также должен сказать фразу: «муха летит на …» и назвать имя следующего человека из круга. Далее – весь алгоритм повторяется. Если «муха», то есть ведущий, успевает задеть человека, до того, как он перевёл ход (назвал чьё-нибудь имя), то тот, кого «муха» задела, становится ведущим – новой «мухой». Дальше игра повторяется с начала.

***5 – Игра «Пиф-паф».***

***Цель игры***: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

***Условия проведения:*** ровная просторная площадка.

***Описание игры:*** Все ребята встают в круг, ведущий встаёт в центр круга. Когда он показывает на человека и называет его имя, тот должен присесть, а его соседи должны назвать имена друг друга. Кто с этим справляется быстрее, продолжает игру, а кто медленнее, тот присаживается. Человек, который был между ними назван ведущим снова встаёт и продолжает игру. Выигрывает тот, кто смог остаться в игре до конца.

***6– Игра «Электрическая цепь». – в классе***

***Цель игры***: сплочение коллектива и командообразование.

***Условия проведения:*** ровная просторная площадка, фломастеры или карандаши по количеству участников.

***Описание игры:*** Все ребята встают в один круг и получают по одному карандашу или фломастеру. Дальше они кладут этот карандаш или фломастер рядом со своей правой ногой. После этого ведущий (педагог) озвучивает задание: «Вам необходимо создать электрическую цепь. Она будет работать только тогда, когда каждый из вас только указательными пальцами будет касаться карандашей или фломастеров справа и слева от вас. Ничем другим брать карандаши или фломастеры нельзя. Если у кого-то карандаш или фломастер падает, то мы начинаем с начала и пробуем до тех пор, пока у нас не получится все карандаши или фломастеры поднять с пола на уровне наших плеч».

***7 – Игра «Перестройка».***

***Цель игры***: выявление лидеров в отряде.

***Условия проведения:*** ровная просторная площадка.

***Описание игры:***

1 уровень игры:

Ведущий (педагог) предлагает ребятам за определённое время построиться по росту, по размеру обуви, по дате рождения, по другим признакам.

2 уровень игры:

Ведущий (педагог) предлагает ребятам объединиться в четвёрки и за определённое время из рук и самих себя строить заборы разных видов. Пока идёт отсчёт от 10 до 1 – один вариант, потом от 9 до 1 – уже новый вариант, от 8 до 1 – новый и так далее, пока не останется последний вариант – 3-2-1.

3 уровень игры:

Все ребята берутся за руки и закрывают глаза. Ведущий (педагог) называет фигуру, а задача ребят, не открывая глаз и не расцепляя рук, построится в неё. Начинаем с круга, потом квадрат, треугольник и т.д.

***8 – Игра «Фотография».***

***Цель игры***: взаимодействие ребят друг с другом и выявление лидеров в отряде.

***Условия проведения:*** ровная просторная площадка.

***Описание игры:*** Ребятам даётся определённая тема, например, им нужно из самих себя построить большой корабль/самолёт/автомобиль и т.д. Далее на это даётся определённое время, и ребята выстраивают фигуру. После окончания времени – педагог делает фото ребят и просит рассказать, что у них получилось, кто какую функцию выполняет.

***9 – Игра «Ка-Ра-Бас!».***

***Цель игры***: выявление лидеров в отряде.

***Условия проведения:*** ровная просторная площадка.

***Описание игры:*** Все ребята встают в круг и далее слушают команды ведущего. Ведущий говорит число (минимум – 1, максимум – сколько человек в отряде) и называет быстро фразу «Ка-Ра-Бас!» по слогам. За это время вперёд должны выпрыгнуть то количество человек, сколько сказал ведущий.