

## Классный час

**Тема: «Квест на формирование и сплочение коллектива учащихся начальной школы».**

**Класс 3.**

**Цель:**

- формирование и усиление общего командного духа, путем сплочения группы воспитанников;
- развитие ответственности и вклада каждого участника в решении общих задач;
- получение эмоционального и физического удовольствия от результатов тренинга;
- осознание себя командой.

**Оборудование:** записи для музыкального сопровождения заданий (веселые, лирические), Маршрутные листы по количеству команд, листы газет по количеству участников, веревка (лента), таблички с буквами (цифрами или рисунками) по количеству участников, силуэты пчел с буквами на оборотной стороне (М, Ы, К, О, М, А,Н, Д, А), повязки на глаза, конверт в виде улья для пчел, где лежат листы шестиугольной формы по количеству участников команды, наборы цветных карандашей на каждого участника, один большой (из листа ватмана) шестиугольник.

**Организационный момент:**

Участникам объявляются

**Правила поведения в группе:**

1. Единая форма обращения друг к другу на “ты” (по имени). Для создания климата доверия в группе, предложить обращаться друг к другу на “ты”. Это психологически уравнивает всех, в том числе и ведущего, независимо от возраста, социального положения, жизненного опыта, и способствует раскрепощению участников.
2. Общение по принципу “здесь и теперь”. Вовремя квеста все говорят только о том, что волнует их именно сейчас, и обсуждают то, что происходит с ними в группе.
3. Конфиденциальность всего происходящего. Все, что происходит вовремя квеста, ни под каким предлогом не разглашается и не обсуждается вне квеста. Это поможет участникам квеста быть искренними и чувствовать себя свободно. Благодаря этому правилу, участники смогут доверять друг другу и группе в целом.
4. Правило искренности и открытости. Необходимо добиваться того, чтобы члены группы не лицемерили и не лгали.
5. Правило активности. В группе не должно быть пассивных наблюдателей. В игру включаются все участники. Если они отказываются принимать участие, стоит уделить внимание обсуждению мотивации их целей присутствия на квесте.

**Обращение ведущего квеста:**

«Здравствуйте. Сегодня мы проведем для вас квест. Цель нашего квеста – сплочение коллектива и построение эффективного командного взаимодействия. Сплочение – это возможность для команды стать единым целым для достижений конкретных целей и задач. Ведь как хорошо, когда тебя понимает и поддерживает твой товарищ, он слышит тебя и может помочь, когда необходима эта помощь, и понимает тебя даже без слов. Сплоченный коллектив добивается многих вершин и побед. Мы приглашаем вас пройти «Тропу Доверия», чья команда будет единым коллективом сможет преодолеть все препятствия на этом пути и дойти до конца».

**1 этап:** игры, благодаря которым дети быстрее познакомятся, ближе узнают друг друга.

## 1) Упражнение «Здравствуйте» (все стоят в кругу).

Цель: активизировать участников группы, снятие тактильного напряжения.

- Рассчитайтесь на «белые» – «пушистые»! «Белые» образуют внутренний круг, «пушистые» – внешний, становясь лицом друг к другу. Внутренний круг стоит на месте, а внешний – меняет партнёров, двигаясь по часовой стрелке, выполняя команды ведущего. «Поздоровайтесь рукопожатием! Перешли! Пальчиками, кулачками, ладошками, локтями, плечами, спинами, коленями, пятками, лбами, носами и завершили рукопожатием». (Образовавшимся спонтанно в этой игре командам дается время: придумать названия, представиться друг другу, получить у жюри маршрутный лист для прохождения «Тропы Доверия»).



## 2) Игра «Слепой паровоз»

Цель: воспитывать взаимопонимание, внимательное отношение к состоянию друг друга.

Участники внутри своей команды, разбиваются по 3-5 человек и образуют своеобразный «поезд», цепляясь за талию впереди стоящего «вагончика». Видит путь только ребенок, изображающий последний вагон, у остальных завязаны (закрыты) глаза. Задача «паровозика» – под руководством зрячего дойти до нужного места, не сбившись с дороги.

По итогам игры командам выдается пчела с буквой «М».

**2 этап:** научить детей оценивать чужое и своё поведение, предвидеть его возможные последствия.

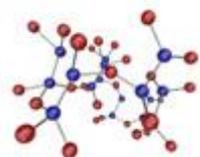


## 3) Игра «Всем построиться!»

Цель: научить самоконтролю, планированию своего поведения.

Участники в своих командах. По сигналу за короткое время игроки должны построиться в соответствии с каким-либо признаком: по количеству пуговиц, карманов, цвету волос или глаз, по росту, размеру обуви.

По итогам игры командам выдается пчела с буквой «Ы».



## 4) Игра «Молекулы»

Цель: научить не бояться общения, быстро ориентироваться, находить единомышленников.

Необходима небольшая первичная настройка: группу просят закрыть глаза и представить, что каждый человек – маленький атом, а атомы, как известно, способны соединяться и образовывать молекулы, которые представляют собой достаточно устойчивые соединения. Далее следуют слова ведущего: «Сейчас вы откроете глаза и начнете беспорядочное движение в пространстве». По моему сигналу (сигнал оговаривается) вы объединитесь в молекулы, число атомов в которых я также назову. Когда будете готовы,

откройте глаза». Участники начинают свободное перемещение в пространстве и, услышав сигнал ведущего, объединяются в молекулы. Подвигавшись, некоторое время цельным соединением, молекулы вновь распадаются на отдельные атомы. Затем ведущий снова дает сигнал, участники снова объединяются и т.п. Во время игры все участники беспорядочно двигаются по игровому полю, а руководитель каждые 1–2 минуты называет любую цифру от 1 до 10. Например, «три». Это значит, что все участники должны образовать группы из трёх человек. Игра заканчивается тогда, когда больше нет вариантов цифр.

По итогам игры командам выдается пчела с буквой «К».

**3 этап:** повышение атмосферы доброжелательности, сотрудничества.



### 5) Игра «Импульс»

Цель: учить самоконтролю, взаимопониманию.

Дети становятся кругом, держась за руки (по командам). Ведущий пожимает соседу руку, эту же манипуляцию проделывают все участники. Засекается время, за которое импульс вернется к тому, кто его посылал. Необходимо добиться максимальной скорости передачи рукопожатия. Побеждает та, команда кто быстрее и правильнее передаст сигнал.

По итогам игры командам выдается пчела с буквой «О».



### 6) Игра «Печатная машинка»

Цель: учить правилам взаимоотношений человека с коллективом, внимательно слушать указания, находить свое место в коллективе, контролировать чувства и проступки.

Каждому участнику игры назначается одна из букв алфавита. Ведущий предлагает всем представить, что они – клавиши печатной машинки. На этой удивительной машинке можно печатать слова. Для этого «клавиши» должны по очереди хлопать в ладоши. Возьмем слово «дом». Чтобы его напечатать, должен вначале хлопнуть человек, у которого буква «Д», затем тот, у кого буква «О», и, наконец, тот, у кого буква «М». Чем быстрее они справятся с заданием, тем лучше. Ведущий предлагает ребятам все более длинные и сложные слова и фразы. Если играет меньше тридцати трех человек, можно не использовать редко встречающиеся буквы или подобрать слова, где они не используются.

По итогам игры командам выдается пчела с буквой «М».



### 7) Игра «Острова»

Цель: научить терпимости в отношениях, пониманию, отзывчивости, коллективизму.

Подготовительный этап: подготовьте отдельные листы газеты для каждого участника, соответствующие музыкальные записи. Каждому игроку раздаётся по одному листу

газеты, которые кладутся на пол. Каждый встаёт на свой лист и танцует под музыку, не сходя с газетного листа. Через 1,5–2 минуты руководитель забирает пять листов. Тот, кто остался без листа, должен попроситься к другому. По итогам игры командам выдается пчела с буквой «А».



### 8) Игра «Верёвочка»

Цель: учить дружбе, взаимопомощи, умению выполнять задание коллективно

Два человека натягивают верёвку. Остальные участники выстраиваются в колонну и, держась за руки, поочередно переходят через верёвку. Следующее задание колонне: поочередно пройти под верёвочкой. Уровень верёвки над полом постоянно меняется. Руки игрокам в колонне расцеплять нельзя.

По итогам игры командам выдается пчела с буквой «Н».



### 9) Игра «Крокодил»

Цель: учить коллективному решению задач, правилам взаимоотношений с коллективом, замечать эмоциональное состояние других людей.

Загадывается слово, словосочетание или фраза (на усмотрение ведущего или участников). Один из игроков должен показать загаданное без слов, лишь только жестами, мимикой, и позами, то есть пантомимой. Игрок показывает слово, используя только мимику, жесты, движения. Ему запрещается произносить слова (любые, даже «да», «нет» и т.п.) и звуки, особенно те, по которым легко угадать слово (например, по звуку «мяу» можно легко догадаться, что загадана кошка). Запрещается губами проговаривать слова. Запрещается показывать загаданное слово по буквам, то есть показывать слова, первые буквы которых будут складывать загаданное слово!

По итогам игры командам выдается пчела с буквой «Д».

### 10) Игра «Молекулы-2»

Цель: учить детей образовывать группы.

Каждый ребенок должен получить табличку с буквой (цифрой или рисунком). Далее дается задание:

- составить слово;
- составить пример;
- составить рецепт борща и т.д.

Детям нужно не просто объединиться, но и правильно скоординировать свои действия, чтобы восстановить правильную последовательность.

По итогам игры командам выдается пчела с буквой «А».

Команды завершили движение по «Тропе Доверия», собирают всех пчелок и собирают из букв фразу «**Мы команда!**». Дети должны догадаться куда полетят пчелы? В улей. Каждой команде выдается улей, где лежат соты-шестигранники на каждого участника.



### **Завершающая игра «Наш герб»**

Цель: осознание единения группы, сплочение коллектива.

Участники получают по одному листу шестиугольной формы и по набору цветных карандашей. Итак, ваше следующее задание. Вы должны создать свой герб, на котором должно быть написано ваше имя и какое-либо ваше положительное качество. Герб надо красиво оформить (раскрасить, сделать орнамент вдоль граней, изобразить свой портрет и т.п.) *(Во время выполнения задания включается лирическая музыка)*. А теперь на шаблон шестиугольной формы здесь, на доске, вы наклеиваете свои гербы. На что похож общий герб? *(На пчелиные соты)*. Соты – это прочная конструкция, т.к. пчелы чрезвычайно трудолюбивы, всегда готовы выручить друг друга и вместе строить прочный дом. Как вместе, одним словом можно назвать все отдельные “Я”? (“Мы” – подписывается на гербе на доске).