



муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества
«Созвездие» г.Орска»

СБОРНИК ИГР И УПРАЖНЕНИЙ **ШКАТУЛКА МАСТЕРА**



Орск, 2024

Рекомендовано к изданию Редакционным советом МАУДО «ЦРТДЮ «Созвездие» г. Орска» (протокол № от 23.10.24)

Автор-составитель:

Ткаченко Т.В., педагог-психолог высшей кв. категории

Компьютерная верстка и дизайн:

Черникова Н.А., методист высшей кв. категории

Настоящий сборник «Шкатулка мастера» содержит игры для создания благоприятной атмосферы в группах, активизации участников, привлечения их внимания, формирования групповой сплоченности. Игры и упражнения направлены на знакомство, командообразование, создание благоприятной атмосферы, активизации деятельности участников.

Данный сборник адресован педагогам-психологам, педагогам-организаторам, педагогам дополнительного образования, классным руководителям, заместителям директоров по воспитательной работе для организации и проведения воспитательной и развивающей работы с детьми и их родителями по различной тематике.

© МАУДО «Центр развития творчества детей и юношества «Созвездие» г. Орска»
Почтовый адрес: 462408,
Оренбургская область, г. Орск, ул.
Шелухина, 11, А
E-mail: soz-orsk@yandex.ru

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	4
Игры на знакомство	6
Игры на развитие групповой динамики	11
Упражнения на проведение рефлексии	14
Заключение	15
Источники	15

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В арсенале каждого опытного педагога имеется определенный набор заданий, упражнений и т.д. для решения конкретных педагогических ситуаций. Этот набор дополняется и изменяется, исходя из направления деятельности педагога, его опыта и знаний. Таким образом, собирается «шкатулка мастера», которая помогает в любой момент времени «достать» из нее нужную игру или упражнение. Мы предлагаем сборник психологических игр, которые проводятся не только педагогами-психологами в тренинговой работе, но и успешно зарекомендовали себя в деятельности педагога-организатора, классного руководителя, заместителя директора по воспитательной работе.

Настоящий сборник «Шкатулка мастера» содержит игры для создания благоприятной атмосферы в группах, активизации участников, привлечения их внимания, формирования групповой сплоченности. В современных условиях, когда коммуникация и взаимодействие между людьми становятся особенно важными, использование игровых методик в работе педагогов-психологов, педагогов-организаторов, заместителей директоров по воспитательной работе, классных руководителей помогает раскрыть потенциал каждого участника, наладить доверительные отношения и улучшить взаимопонимание.

Представленные в сборнике игры направлены на:

- **Знакомство участников.** Эти игры помогают людям лучше узнать друг друга, выявить общие интересы и установить контакт.
- **Создание благоприятной атмосферы.** Психологические игры способствуют снятию напряжения, расслаблению и созданию позитивного настроения в группе.
- **Командообразование.** Через совместные активности участники учатся работать в команде, распределять роли, учитывать мнение других и достигать общих целей.
- **Активизация участников.** Игры направлены на вовлечение каждого члена группы в процесс, что способствует повышению уровня вовлеченности и интереса.

- **Привлечение внимания.** Игровые методики помогают удерживать внимание участников, делая процесс обучения или взаимодействия более динамичным и увлекательным.

Использование психологических игр способствуют:

- **Развитию навыков общения.** Педагоги могут использовать игры для формирования и развития коммуникативных навыков у учащихся, что является ключевым для их социальной адаптации.

- **Созданию доверительной атмосферы.** Игры помогают наладить доверительные отношения между педагогами, учениками и их родителями, что способствует более открытому и эффективному взаимодействию между всеми участниками образовательного процесса.

- **Укреплению групповой динамики.** Игры становятся инструментом для сплочения коллектива, формирования единой команды и повышения уровня доверия между участниками.

- **Поддержке воспитательных целей.** Психологические игры могут быть использованы как средство для достижения воспитательных целей, включая развитие эмоционального интеллекта, толерантности и умения работать в команде.

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

Игры на знакомство полезны во вновь созданных группах учащихся, родителей, педагогов. Эти игры не только позволяют участникам лучше узнать друг друга, но и способствуют созданию благоприятной атмосферы на занятии, формированию первичной групповой сплоченности, активизации участников, снятию барьеров в общении. Данные игры применимы с участниками разных возрастов. При необходимости, оболочка игры может видоизменяться, исходя из особенностей возрастных и индивидуальных особенностей участников.



Имя + движение

Участники стоят в кругу. По очереди каждый называет свое имя и показывает любое движение. Остальная группа повторяет имя и жест.

Имя + сильное качество

Участники стоят в кругу. По очереди каждый называет свое имя и свое сильное качество. Остальная группа отвечает: «Ты молодец!».

Имя + факт

Каждый участник по очереди называет свое имя и делится интересным фактом о себе. Например: «Меня зовут Анна, и я умею играть на гитаре». Это помогает запомнить имена и установить связь через общие интересы.

Снежный ком

Группа встает в круг, первый участник называет свое имя. Второй называет имя первого участника и свое. Третий имя первого, второго и свое. Вместе с именем можно изобразить свой любимый жест, назвать свой любимый фрукт, личностное качество, хобби, начинающиеся на первую букву имени.

5 важных вещей

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча, с помощью жестов, показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п.

Три слова

Каждый участник рассказывает о себе в трех словах. Можно усложнить задачу. Например, нужно рассказать о себе, используя три существительных, три глагола и три прилагательных.

Мяч по кругу

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

Две правды, одна ложь

Каждый участник придумывает три утверждения о себе: два правдивых и одно ложное. Остальные пытаются угадать, какое утверждение является

ложным. Это развивает внимательность и способствует более глубокому знакомству участников друг с другом.

Сетевое знакомство

Каждый участник получает лист бумаги и записывает на нем свои интересы, хобби или увлечения. Затем участники обмениваются листами и находят тех, у кого есть похожие интересы. Это помогает создать связи и общие темы для общения.

Ассоциация

Участники становятся в круг и по очереди называют слово, которое ассоциируется с предыдущим словом. Например, первый говорит «солнце», следующий может сказать «лето», и так далее. Эта игра развивает креативное мышление и помогает узнать о предпочтениях других.

Вариант игры: описать свое настроение, используя ассоциацию.

На что похоже твое настроение?

- Какое животное?
- Какое растение?
- Какой цвет?
- Какая местность?
- Какое блюдо?
- Какое транспортное средство?
- Какое название книги?
- Какой знак препинания?
- Какая геометрическая фигура?

Если ты ..., то какой? (вариант игра «Ассоциация»)

Участники отвечают на вопрос: Если ты сумка, то какая?

Книга, река, страна, буква, насекомое, песня, цветной карандаш, материк, документ, транспорт, дерево.

Портрет

Для выполнения упражнения понадобится бумага и цветные карандаши или маркеры. Участникам предлагается нарисовать большой овал – это будет лицо. Дальше предлагается нарисовать:

- вместо глаз то, на что вы больше всего любите смотреть;
- вместо носа то, чем вы больше всего любите дышать, что вам нравится нюхать;
- вместо рта – то, о чем больше всего любите говорить;
- вместо ушей то, что больше всего любите слушать;
- вместо волос опишите свои ожидания от встречи, то, ради чего вы здесь.

Говорящий предмет

Участник выбирает любой предмет (из своей сумки, из окружающей обстановки, из предложенных ведущим) и рассказывает о себе от имени этого предмета (или рассказывает о своем хозяине).

Не ошибись

Участники встают в круг, называют свои имена. Затем ведущий хлопает в ладоши и указывает на кого-то из игроков, называя его имя. Участник, чье имя

назвали должен быстро хлопнуть в ладоши, указать на другого участника и назвать его имя. Тот, кто ошибается в очередности действий (хлопок – указать на игрока – имя) или запинается, выходит из игры. Сначала проводится тренировочный этап, затем игровой.

ИГРЫ-ЛЕДОКОЛЫ

Что такое игры-ледоколы? Понятие «ледокол» говорит само за себя – это короткие 3-5 минутные игры, которые помогают растопить лед в общении (создать непринужденную обстановку, снизить конфликтность, сбросить эмоциональное или физическое напряжение). В них много внимания уделяется атмосфере, духу встречи, созданию возможностей для яркого начала групповой работы. Игры-ледоколы пришли из психологических тренингов и сейчас широко используются в различных областях, в том числе, в образовательной практике.

Приветствие

Участники встают в два круга внешний и внутренний. Круги движутся в разные стороны. По сигналу ведущего круги останавливаются. Те участники, которые оказались друг напротив друга здороваются: левыми руками, правыми ногами, коленками, спинками, пятками, локотками.



Здравствуй, это я!

Участники сидят в кругу. По очереди каждый встает и говорит фразу: «Здравствуй, это я, Татьяна». Это упражнение вторично можно использовать в конце занятия, чтобы определить состояние участников, сравнив его с началом встречи.

Эмоциональный мячик

Участники перебрасывают друг другу мягкий мячик. Каждый участник, ловя мяч, называет одно слово, которое описывает его настроение в данный момент. Это способствует открытости и эмоциональной поддержке.

Рукопожатие

Все ребята встают в тесный круг и вытягивают вперед правую руку. По сигналу ведущего каждый находит себе пару – «партнера по рукопожатию».

Вежливые слова

Ведущий бросает участнику мяч, он должен вернуть мяч ведущему, проговорив вежливое слово. Можно перебрасывать мяч друг другу. Можно передавать по кругу через одного.

Зеркало (тень)

Участникам предлагается представить, что они пришли в магазин зеркал. Одна половина группы «зеркала», другая – разные «зверюшки». «Зверюшки» прыгают, строят рожицы, а «зеркала» должны точно отражать движения и эмоциональное состояние «зверюшек». После игры ведущий обсуждает с участниками, какое настроение приходилось отображать зеркалу чаще, в каких

случаях было легче или труднее копировать образец. Для более старших участников можно предложить отражать эмоции, сложные действия и т.д.

Фруктовый салат

Участники встают в круг – это «миска». Ведущий говорит, что будет готовить фруктовый салат (суп и т.д.). Участники договариваются, чем они будут в этом салате (яблоко, банан, йогурт, мед, сахар и т.д.) Ведущий выкрикивает названия ингредиентов. Названный впрыгивает в круг, следующий компонент берет за руку его и т.д. Когда все дети окажутся снова в одном круге, игра заканчивается. Можно приступить к приготовлению нового «блюда».

Комментарий: хорошо, если ведущий будет выполнять какие-либо действия с «продуктами»: резать, крошить, солить, поливать и т. д. Можно имитировать закипание, перемешивание. Эта игра помогает снять мышечные зажимы, скованность через легкий имитационный массаж.

Молекула – хаос

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде ведущего: «Молекула по 2, по 3 и т. д.», игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: «Хаос», участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

А я еду, а я тоже, а я заяц

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место свободно. В центре - водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами «а я еду». Следующий игрок – со словами «а я тоже». Третий участник говорит «а я заяц» и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чье имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

Передай по кругу

Участникам предлагается передать по кругу воображаемый предмет: мяч, цветок, липкое тесто, тяжелый камень, горячую картошку и т.д.

Вопросы

Каждый участник получает карточку с вопросом (например, «Какое у вас любимое блюдо?»). Участники должны найти случайного собеседника и задать ему свой вопрос. Затем они меняются карточками и повторяют процесс с новым собеседником. Это помогает установить связи и развивает коммуникативные навыки.

Перестроения

Участникам предлагается молча построиться по возрастанию или убыванию какого-либо признака:

- по количеству братьев и сестер у каждого;
- по числу видимых пуговиц на одежде;
- по ширине улыбки;
- по размеру обуви;

- по росту;
- по цвету глаз;
- по наиболее дальнему путешествию, предпринятому участниками и т.д.

Бродилки

Участникам предлагается сделать выбор и разойтись по группам, ответив на вопрос «Кто вы?». Для более глубокого знакомства выбор обосновывается участниками.

- фрак, футболка или военная гимнастерка?
- ребенок, зрелый человек, пенсионер?
- деревня, город, столица?
- вода, огонь, земля, воздух?
- палатка, квартира, вилла?
- табличка с надписью – “Посторонним вход воспрещен!”
“Скоро вернусь...”
“Добро пожаловать!”
- “Да”, “Возможно”, “Нет”?
- велосипед, мотоцикл, роллс-ройс?
- прошедшее, настоящее, будущее?
- свободный художник, наемный работник, руководитель фирмы?

Проход

Участники должны под музыку пройти через коридор из участников таким способом, каким до него никто не проходил (по одному, по двое, по четверо, все вместе)

Один носорог, бежит-бежит

Ведущий: На нас бежит стадо носорогов. Спасайтесь и считайте.

Первый участник говорит: один носорог (щелчок пальцами, хлопок, шлепок по коленкам).

Второй: два глаза (щелчок пальцами, хлопок, шлепок по коленкам).

Третий: один хвост (щелчок пальцами, хлопок, шлепок по коленкам).

Четвертый: бежит-бежит (щелчок пальцами, хлопок, шлепок по коленкам).

Пятый: два носорога (щелчок пальцами, хлопок, шлепок по коленкам).

Шестой: четыре глаза (щелчок пальцами, хлопок, шлепок по коленкам).

Седьмой: два хвоста (щелчок пальцами, хлопок, шлепок по коленкам).

Восьмой: бежит-бежит (щелчок пальцами, хлопок, шлепок по коленкам).

Девятый: бежит-бежит (щелчок пальцами, хлопок, шлепок по коленкам).

И так далее. Фразу «бежит-бежит» повторяет столько участников, сколько бежит носорогов.

Восточный базар

Понадобятся листочки одинакового размера, по 8 штук на каждого участника. Каждый участник на каждом листочке пишет свое имя (8штук). Затем ведущий просит участников свернуть листочки определенным образом, например, в узкие прямоугольники. Затем участники сдают ведущему свои листочки, которые последний тщательно перемешивает и выкладывает кучкой на столе.

После этого ведущий приглашает участников на восточный базар:

– По моему хлопку вам нужно побыстрее добраться до записок и найти все 8 записок с вашими именами, которые вы написали. Сделайте это любым, приемлемым для себя способом. Для этого у вас будет всего 5 минут. Через 5 минут рынок закроется, так что советую поспешить. Первые три покупателя, которым удастся найти все свои имена, становятся победителями.

И раз-два-три

Игра ведется либо в парах, либо в группе, количество человек в которой не кратно трем. Участники по очереди рассчитываются на 1-2-3. Счет идет по кольцу без остановок. Когда первый этап освоен, ведущий вводит дополнительное действие: вместо цифры 1 нужно молча присесть. Затем добавляется еще одно условие: вместо цифры 2 – подпрыгнуть. Третий этап – вместо цифры 3 хлопнуть в ладоши.

Гром-торнадо-землетрясение

Группа разбивается на тройки. Двое из тройки берутся за руки, руки поднимаются вверх, изображая крышу дома. Третий участник заходит «под крышу», он – «жилец». Когда ведущий говорит слово «Гром!», то все «жильцы» выбегают из своих домов и ищут себе новое жилище. Когда звучит слово «Торнадо!», то ураган уносит «Крышу» и каждая ищет себе другого «жильца». Когда звучит слово «Землетрясение!» все дома разрушаются, все тройки рассыпаются и создаются новые «дома» с «жильцами». Если в команде есть лишний участник – его задача – занять освободившийся «домик» раньше остальных.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ГРУППОВОЙ ДИНАМИКИ

Игры данного вида помогают активизировать совместную работу в группе, побуждают участников эффективно взаимодействовать друг с другом, координировать свои действия, оказывать друг другу помощь и поддержку.

Треугольник, круг квадрат

Участники берутся за руки. По сигналу ведущего нужно построить фигуру: круг, квадрат, треугольник, ромб, птичий косяк, букву, параллельные прямые одинаковой длины и т.д.



Головомяч

Участники зажимают между лбами мяч (игрушку) и, не придерживая ее руками должны присесть, встать, обойти стул и т.д. Чтобы выполнить поставленную задачу, дети должны медленно и согласованно двигаться в паре с партнером. Это требует от них точного восприятия движений партнера. Каждый ребенок должен синхронизировать свой собственный темп с темпом своего партнера.

Руки знакомятся, руки мирятся

Игра выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Ведущий даёт задания

- закройте глаза, протяните руки навстречу друг другу, познакомьтесь руками, постарайтесь получше узнать своего соседа, опустите руки;
- снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа, ваши руки ссорятся, опустите руки;
- ваши руки снова ищут друг друга, они хотят помириться, ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаётесь друзьями.

Разговор через стекло

Участники становятся напротив друг друга. Им нужно представить, что между ними толстое стекло, оно не пропускает звука. Одной группе детей нужно будет показать (например, “Ты забыл надеть шапку”, “Мне холодно”, “Я хочу пить...”), а другой группе отгадывать то, что они увидели.

Животные на спине

Каждому участнику на спину вешается картинка (или название) животного так, чтобы он его не видел. Чтобы отгадать, участник может задавать вопросы окружающим, на которые те отвечают «да», «возможно», «нет». (Например: У меня есть перья? Я хищник? Я живу в воде? и т.п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Вместо животных можно использовать портреты людей из данной группы, известных людей и т.д.

Выкинуть на пальцах

Всей группе на «раз-два-три» надо выкинуть на пальцах такие цифры, чтобы их сумма равнялась заданной ведущим. Упражнение повторяется до положительного результата.

Синхронное действие

Группа по команде поднимает руки, затем без команды должна одновременно опустить их. То же можно делать со стульями: не сговариваясь, молча вместе встать, синхронно обойти вокруг стула и одновременно сесть.

Посчитать до...

Группа должна по порядку посчитать до N (либо равное, либо большее числа участников), причем каждую цифру должен произносить только один человек. Договариваться, кто какую цифру произносит, нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается сначала. Каждый человек должен произнести хотя бы одно число.

Сиамские близнецы

Два человека стоят, упершись спинами друг в друга. Нужно вместе сесть и вместе встать. То же самое – стоя лицом друг к другу, взявшись за руки и отклонившись назад. Вариант упражнения – группа из нескольких человек, стоящих в кольце.

Узел

Каждый из группы держится за веревку. Задача участников – завязать веревку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается сначала).

Тарелочки

Группе дается несколько тарелочек. Группа должна, не наступая на ковер, переправиться по тарелочкам через него. Условие: на каждой тарелочке должна постоянно находиться хотя бы одна нога. Иначе тарелочка забирается.

Муравьиная тропа

Группа разбивается на две части и встает на длинную доску по обе стороны от середины. Задача – двум подгруппам поменяться местами. Если кто-то наступает на землю или касается земли, упражнение начинается сначала.

Ковер

Вся группа стоит на коврике. Нужно перевернуть его на другую сторону. Если кто-то наступил на пол – упражнение начинается сначала.

Веревочка за руки»

Веревочка натянута чуть ниже пояса самого высокого человека в группе. Группа стоит, взявшись за руки. Задача – всем пройти над веревочкой, не задев ее. Примечание: чтобы шла более интенсивная групповая работа, можно либо ввести правило, что прыгать нельзя, либо ввести «слепых», «немых» людей.

Осьминожка

К картонному кругу привязаны длинные веревки. На круг ставится стакан или бутылка с водой. Задача – не уронив стакан и не разлив воды, обнести его вокруг колонны (пронести над полем).

Быстрая перемена

Команду делят на две группы и выстраивают их друг напротив друга. Команда А получает возможность в течение 15–30 секунд запомнить как можно больше деталей о внешности людей, стоящих напротив. Затем команда А отворачивается, а команда Б старается как можно сильнее изменить свой внешний вид. Задача команды А – восстановить первоначальный вариант.

Смоляной бочок

Участники встают в шеренгу, Рассчитываются на 1-2, первые стоят лицом к ведущему, вторые – спиной. Ноги связываются попарно. Задача участников – перешагнуть две веревки, натянутые между двумя стульями. Задевать за веревку нельзя.

Клубок

Работа в парах. Участники зажимают клубки ниток между карандашами. Протыкать клубки, придерживать их руками запрещено. Задача участников – перенести клубки в корзинку. После успешного выполнения задачи меняется состав пары.

Грибной суп

Команда делится на две части. Ведущий объясняет им задание.

Сегодня мы будем готовить вида грибного супа, все зависит от того, какие грибы в него угодили – опята или боровички. Возьмите одну карточку, прочитайте ее. Ничего не говоря, используя только мимику и жесты, найдите свою

Сборник игр и упражнений

кастрюльку с супом. А еще грибам нужно построиться по старшинству – сначала в суп пойдут те, кто постарше, потом, кто помоложе.

Дирижер

Выбирается участник, который будет дирижером, остальные участники – музыкальными инструментами. Инструменты, стоящие справа от ведущего, будут слушать его правую руку, а стоящие слева – левую. Если ведущий поднимает руку, участники поднимаются, опускает – приседают. Если делает жест в сторону, участники качаются в сторону.

Дом

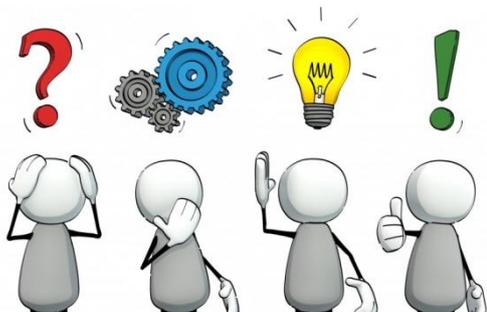
Участникам предлагается построить дом, в котором каждый из них будет определенной его частью: кто-то стеной, кто-то крышей и т.д.

УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ РЕФЛЕКСИИ

Предлагаемые упражнения помогают подвести итоги встречи или мероприятия.

Ассоциации

Участникам предлагается подумать и высказаться, на что похоже проведенное мероприятие. Сделать это можно в круге, передавая право голоса друг другу с помощью какого-либо предмета.



Связующая нить

Участникам предлагается, передавая нить, высказать своё мнение о проведённой встрече, отметить, что нового и полезного они узнали, какие вопросы, трудности возникли по данной теме.

Венок знаний

Участники, сплетаясь руками, составляют венок. При этом каждый говорит о том положительном, что было на мероприятии.

Чемоданчик в дорогу

В волшебный чемоданчик можно положить все, что угодно и оно сохранится в неизменном виде. Каждый выбирает три вещи, которые он хотел бы унести с занятия: хорошее настроение, друга, стул, на котором он сидит.

Бусы

На толстую нить нанизываются кольца-стикеры трех цветов: понравилось, не понравилось, остался равнодушным.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Психологические игры являются мощным инструментом для создания позитивной и продуктивной атмосферы в любой группе. Данный сборник предлагает разнообразные методики, которые можно адаптировать под разные цели и контексты. Использование предлагаемых игр в работе педагога-психолога, педагога-организатора, заместителя директора по воспитательной работе помогает более эффективно построить воспитательную и развивающую работу в образовательном учреждении.

Представленные в сборнике игры прошли неоднократную апробацию в МАУДО «ЦРТДЮ «Созвездие» г. Орска» в работе со всеми участниками образовательного процесса – учащимися, педагогами, родителями, администрацией. Опыт работы психологической службы по данному направлению представлен на городских методических объединениях педагогов-психологов, заместителей директоров по воспитательной работе.

Расширение методической копилки способствует профессиональному росту педагогических работников. Представленные игры станут полезным дополнением к педагогической практике и помогут создать гармоничные отношения в команде, способствуя развитию как учащихся, так и педагогов.

ИСТОЧНИКИ

1. Кипнис М.Ш. Большая книга лучших игр и упражнений для любого тренинга / М.Ш. Кипнис. – М.: АСТ, 2014. – 637 с.
2. Психогимнастика в тренинге / Под ред. Н.Ю. Хряцовой. – СПб.: Речь, Институт тренинга, 2000. – 256 с.
3. Фопель К. Создание команды. Психологические игры и упражнения / К. Фопель. – М.: Генезис, 2003. – 400 с.
4. Фопель К. Технология ведения тренинга. Теория и практика / К. Фопель. – М.: Генезис, 2004. – 267 с.
5. Чуричков А. Снегирев В. Копилка для тренера: Сборник разминок, необходимых в любом тренинге / А. Чуричков, В. Снегирев. – СПб.: Речь, 2006. – 208 с.

© МАУДО «Центр развития творчества детей
и юношества «Созвездие» г. Орска»

Почтовый адрес:

462408, Оренбургская область, г. Орска, ул.

Шелухина, 11, А

E-mail: soz-orstk@yandex.ru