

Тимбилдинг – как технология командообразования детского коллектива

Многие дети дошкольного возраста не умеют работать в команде, договариваться, соблюдать правила при выполнении различных заданий, неточно воспринимают предложенную инструкцию. Помочь в решении этих проблем может применение технологии ТИМБИЛДИНГА.

Тимбилдинг (англ. Team building) - построение команды или командообразование.

А значит, тимбилдинг включает мероприятия, направленные на улучшение взаимодействия между участниками, повышение сплоченности коллектива, формирование умения работать в команде.

Тимбилдинг используют как в работе со взрослыми, так и с детьми.

Для детей – это задания в игровой форме, которые призваны сплотить детский коллектив, научить ребят договариваться между собой, дружить и поддерживать друг друга, обучить взаимопомощи и взаимовыручке.

Большинство известных игр для детей основываются на элементах состязания. Для ребенка победа становится очень важной, проигрывать он не умеет, и поражение воспринимается им как настоящая трагедия. Такие игры часто приводят к ссорам между детьми. К тому же частые поражения в игре формируют у ребенка низкую самооценку.

Тимбилдинг состоит из объединяющих игр, которые могут научить детей работать в команде и стремиться к успеху вместе.

Объединяющие игры покажут ребенку, что есть в жизни что-то, чего он не сможет сделать в одиночку, а вот вместе с друзьями ему это будет по силам. Потому что «Вместе не страшно!»

Такие игры можно провести на прогулке, в группе, на детской площадке для большого или малого количества детей. Некоторые игры практически не требуют инвентаря.

Игры и эстафеты для тимбилдинга:

1. Малоподвижная игра «Обруч»

Из инвентаря нужен будет только обруч. Попросите, чтобы дети встали тесным кругом, при этом одна рука должна быть внутри круга, приподнята на уровень головы. Объясните детям, что нужно вытянуть один палец той руки, которая поднята. На эти пальцы сверху положите обруч.

Разъясните, что тянуть обруч и цеплять его пальцами нельзя.

Следующим заданием будет опустить обруч на пол. Дайте детям возможность разобраться, как это сделать. Они примут свое решение, не подсказывайте.

Когда игра закончится, попросите детей рассказать, с какими сложностями они столкнулись.

2. Игра «Переход через болото» (проводится в помещении)

Каждому члену команды раздают лист бумаги, это «кочка» на болоте. Каждый участник должен, наступая на свою кочку, перейти через болото. Но в болоте живет ужасный и голодный крокодил, который утягивает к себе кочки, остающиеся пустыми. Поэтому игрок всегда должен стоять на «кочке».

Вся команда должна перейти болото по одному, соблюдая полную тишину. Казалось бы, это просто, но на практике требует больших усилий, особенно если человек в команде много. Бывает, что перейти получается только с 5 попытки, когда команда становится единым организмом.

3. «Косичка» (можно использовать на празднике 8 марта, вызвав 3 мамы)

Участникам дается три веревки (ленточки). Их задача - не отрывая рук от веревок, сплести ровную косичку путем перемещения. В плетении принимает участие вся команда.

4. Подвижная игра «Дракон кусает свой хвост»

Играющие стоят друг за другом, держась за талию впереди стоящего. Первый ребенок — это голова дракона, последний — кончик хвоста. Под музыку первый играющий пытается схватить последнего — «дракон» ловит свой «хвост». Остальные дети цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост, то в следующий раз на роль «головы дракона» назначается другой ребенок.

5. Игра «Гигантская скакалка»

Команда прыгает через 10-ти метровую скакалку

6. Игра «Хвостики»

Каждому участнику команды крепятся верёвочные «хвостики». В ходе игры необходимо оставить соперников «без хвоста».

7. «Перетягивание каната»

Классическое перетягивание каната – побеждает команда, вытянувшая центр каната из обозначенной зоны.

8. «Сиамские близнецы»

Дети разбиваются на пары, становятся плечом к плечу, обнимают друг друга одной рукой за пояс, одну ногу ставят рядом. Теперь они – «сросшиеся близнецы».

Предложите им походить по помещению, присесть, повернуться, лечь, встать, порисовать, вырезать что-нибудь из бумаги, завязать шнурки.

9. «Поводыри» (с помощью этой эстафеты дети соревнуются тем кто не видит)

Игроки разбиваются на пары.

Один стоит впереди, другой встает на расстоянии вытянутой руки с закрытыми глазами.

Первый, поводырь, сначала медленно начинает передвигаться по помещению, «слепой» следует за ним, стараясь не потеряться.

Игрокам предстоит пройти по мосту, проползти через пещеру, перепрыгнуть через речку.

Подсказывая и поддерживая партнера, игроки преодолевают все препятствия.

Затем траектория и скорость движения увеличиваются.

Взрослый следит за тем, чтобы игрок с открытыми глазами заботился о своем напарнике, аккуратно водил его между препятствиями.

10. «Пьедестал»

Дети должны уместиться все вместе на скамейке ограниченной площади или на любой другой возвышенной поверхности (например, на нескольких стульях, кубах, задача каждого участника – поддержать другого, а не устоять самому.

11. «Обруч»

Все должны встать в круг и сцепиться за руки. Несколько обручей находятся между сцепленными руками нескольких участников. По сигналу начинают пролезать в обруч не расцепляя рук.

12. «Коршун и наседка»

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

13. «Тачка»

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.