

## **Командообразование**

Чем благоприятнее обстановка и микроклимат в команде, тем выше показатели ее эффективности и успешности. Психологический комфорт напрямую воздействует на весь рабочий процесс и его результаты. По этой причине, налаживание качественного взаимодействия членов команды является прямой обязанностью любого лидера и руководителя. Игры на сплочение коллектива послужат одним из самых результативных методов.

### **Цели:**

Определение наиболее ценных качеств каждого члена команды и их внедрение в рабочий механизм.

Помочь членам команды найти для себя наиболее комфортное положение в ней.

Раскрыть межличностные симпатии и установить неформальные связи.

Формирование навыков совместной работы и коллективного решения задач.

Оптимизировать уровень эмоциональной и психологической совместимости игроков.

**Формы проведения:** Тренинги, творческие, деловые, интеллектуальные или спортивные состязания. Проводить их можно как локально (в помещении ДОУ), так и с выездом всей команды на природу, базу отдыха.

### **Игры и упражнения:**

#### **Снимаем напряжение**

Ведущий дает участникам задание считать в порядке очередности, но без всяких договоренностей. Если следующее число называют сразу 2 участника, то счет начинается заново. Запрещается разговаривать, но можно использовать жесты и мимику. Чтобы усложнить задание, можно счет вести закрытыми глазами. Суть игры в том, что члены команды предугадывают действия друг друга, обращают внимание на невербальные сигналы и устанавливают эмоциональную связь друг с другом.

#### **Создаем вместе**

Всем членам команды нужно создать красочный единый Коллаж, плакат, картину на определенную тему. Темы могут быть разными: «Мы команда!», «Наши трудовые будни», «Лучший коллектив» и т.п.

Такое совместное творчество способствует сплочению, раскрытию и реализации способностей, демонстрации талантов, знаний, умений, нахождение компромиссных решений.

Материал: Ватман, краски, журналы, лоскутки ткани, клей, бусины, фотографии и т.п.

### **Заверни подарок(Сиамские близняцы)**

Делимся на пары. Игроки встают плечом к плечу, одной рукой обхватив участника за талию. У каждого игрока будет работать только одна рука. Работать нужно в полной тишине. Участникам необходимо обернуть коробку в подарочную бумагу и завязать бант. Чтобы усложнить задание, можно в коробку добавить разные предметы. Например: Бутылочку в которую нужно опустить ленточку, открыть контейнер и поместить туда бусины и закрыть, приклеить марку на конверт и т.д.

Это упражнение промывает понять друг друга без слов, улавливать и читать невербальные жесты, совместно достигать поставленной цели.

### **Создаем фигуру**

Участники располагаются по кругу. По сигналу ведущего, один из игроков, подходит к другому и без слов показывает ему фигуру, которую они должны изобразить вместе. Теперь тот, к кому подошли выбирает следующего участника и показывает свою фигуру. И они уже демонстрируют фигуру втроем. И так далее, пока не задействуют всех участников.

Эта игра помогает определить лидера, ведомого, активных и пассивных игроков.

### **Передаем предмет**

Участники сидят по кругу. Ведущий спомощью жеста передает воображаемый предмет(мартышка) и указывает участнику в каком направлении емуначинать передавать это предмет. В определенный момент ведущий говорит «Стоп!» и спрашивает у кого мартышка? Далее игра усложняется. Минимум три раунда.

Во втором раунде уже два воображаемых предмета (Мартышка и попугай). Запускаются от разных участников и в разных направлениях. Дальше «Стоп! У кого мартышка, а у кого попугай?». Теперь участники начинают путаться.

В третьем раунде уже три предмета (мартышка, попугай, кокос). Запускается от разных участников в разных направлениях. «Стоп! У кого что?»

Игра улучшает взаимодействие людей и качество их комуникации, повышает настроение, снимает напряжение. Помогает выявить лидера в группе и установить их способность решать нестандартные задачи.

### **Завязываем узел**

Участники должны завязать узел, пользуясь одной общей веревкой, не выпуская ее из рук.

Упражнение раскрепощает, поднимает настроение, сближает.

### **Гусеница**

Материал: Гусеницы

Участником необходимо разделиться на две команды и двигаться внутри гусениц, организовано, совместно, чтобы дойти быстрее до финиша.

### **Лыжи**

Участвуют несколько человек, по количеству отверстий в лыжах. Участникам необходимо дойти до финиша.

Игра помогает сплочению команды, найти правильное решение, для достижения общей цели.

### **Фотомарафон**

Команда разделяется на небольшие подгруппы, 4-5 человек. Ведущий раздает списки мест или вещей, которые нужно сфотографировать. Это может быть памятник, часть интерьера кафе, вывеску организации, все что угодно.

Для усложнения задания, можно объединить все объекты. Например на фоне вывески, должен быть кот с мороженым и шарами.

Упражнение помогает сработаться, научиться планировать и решать задачи. Распределять обязанности, поднимает настроение, помогает лучше узнать друг друга и раскрыться.

**Веревочный курс**

**Сплав**

**Прогулка на лыжах**

**Поход за грибами**

**И многое другое.**