**Гра «Алярм»**

**Мета**: Створення умов для згуртування тимчасового дитячого колективу з встановленням зворотного зв'язку між педагогом і дитячою командою, для подальшої роботи.

**Завдання:**

- Визначити лідера в тимчасовому дитячому колективі;

- Виявити психологічний мікроклімат у дитячому колективі, настрій на гру;

- Визначити вміння дітей працювати в команді;

- Налаштувати дітей на взаємодію один з одним;

- Навчити дітей взаємодіяти один з одним під час ігрового інтервалу в межах ігрового простору.

**Реквізит:**

1. Пляшки пластикові обрізані 2 шт.

2. Відро з водою

3. Контейнери від кіндер сюрпризов.2 шт.

4. Кулі пластикові різнокольорові. Упаковка.

5.Газета.

6. Сірники.

7. Дитячі пірамідки цветные.10 шт.

8. Нитки шерстяні великий клубок.

9. Кошики 2 шт.

10. Роздрукований кольоровий піратський корабель розрізаний на пазли.

11.вудочка дитяча з магнітом, на кінці рибки з магнітами.

Перед початком гри пояснюються всі конкурсні завдання, видаються маршрутні листи для команд. Всі точки маршруту знаходяться в різних місцях будівлі дитячого центру або вулиці. Після кожного пройденого завдання команда отримує по 1 букві, з якої потім складає слово. Якщо слово правильне ведучий видає їм ключі від кімнати або вказує на місце, де захований піратський скарб (велика коробка з цукерками ).

**1. Завдання «Павутина».**

Розділити кімнату на дві частини штучної павутиною з ниток. Команда повинна подолати цю перешкоду не зачепивши нитки. Дітям пропонується обговорити як вони будуть проходити цю перешкоду. Пропонується спробувати. Після обговорення під час виконання завдання виявляється лідер, мікро група діє як злагоджений механізм.

**2. Завдання «Пліт»**

На підлозі приклеюється газета. Учасником пропонується після аварії корабля всім піднятися на пліт. Всі учасники повинні поміститися на газету, не наступаючи на підлогу. Пропонується спробувати.

**3. Завдання «Піратський корабель»**

Скласти з пазлів піратський корабель.

Команді пропонується скласти з пазлів піратський корабель.

**4. Завдання «Влучний стрілець»**

У великій кошику лежать пластикові кулі, пропонується потрапити цими кулями в кошик. На дні спільного кошика кулю до якого приклеєна літера.

**5. Завдання «Водне».**

Командам пропонується налити воду в посудини. У кожній посудині на дні лежить контейнер з буквою всередині. Підказку команда може взяти як тільки контейнер спливе.