

# ИГРАЕМ ВМЕСТЕ!

**Kiusamisest vabaks!**  
Free of Bullying

## ИГРА В ГЛЯДЕЛКИ

1

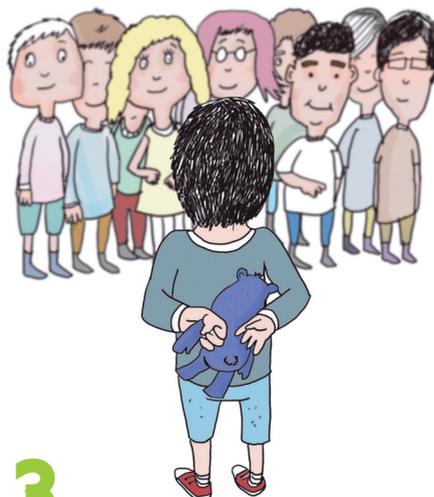


Игроки стоят в кругу и смотрят вниз. Все вместе произносят: «1-2-3, смотри!». При слове «смотри», все поднимают взгляд и смотрят на детей перед собой. Если взгляды двоих детей пересекаются, то эти ребята меняются местами. Двигаясь на место напарника, они пожимают друг другу руку и говорят: «Привет!». Дети не должны смотреть в сторону, взгляд нужно остановить и зафиксировать на одном ребенке. В игре могут возникать ситуации, когда взгляды ни у кого из детей не встречаются.

## ИГРА В СТУЛЬЯ

2

Стулья расставляются по кругу. Изначально стульев столько, сколько игроков. Дети встают по внешнему кругу стульев и двигаются по часовой стрелке под музыку. Каждый раз, когда музыка останавливается, убирается один стул, и все должны найти себе место. Участники из игры не выбывают. Дети помогают друг другу с поиском места.



3

## У КОГО ДРУГ МЕДВЕДЬ

Один игрок выбирается водящим. Этот ребенок стоит спиной к другим детям на расстоянии 5-10 метров. Водящий бросает медведя за спину.

Когда кто-то из детей поймал медведя, все игроки встают друг за другом в ряд. Водящий, продолжая стоять спиной к игрокам, спрашивает: «У кого Друг Медведь?». Ребенок, поймавший медведя, отвечает: «У меня!».

Вода должен по голосу угадать, кто поймал Друга Медведя.

## ВСТАТЬ В СТРОЙ!

4

Ведущий раздает команды, каким образом дети должны встать в строй, а также где он начинается и заканчивается. Построение может, например, проходить по дням или месяцам рождения, первой букве имени, возрасту и т.д. Использовать можно только язык жестов и тела. После того, как все дети нашли свое место, каждый ребенок по очереди говорит свой ответ.



## НАЙДИ ПАРУ

5

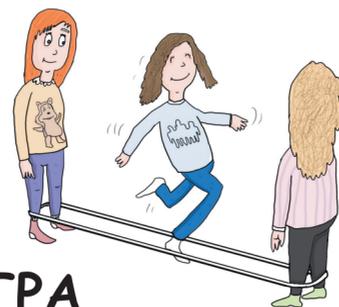
Выбирается ведущий. Дети делятся на пары и прогуливаются по кругу. Ведущий подает знак, и дети останавливаются. Знаком может быть слово «стоп», хлопок в ладоши. Ведущий говорит какой-либо общий признак, по которому нужно найти себе пару, например, «цвет куртки». Игроки должны создать пару, у которой будет похожий цвет курток. После того как все нашли пару, дети снова прогуливаются по кругу, до получения нового сигнала.



6

## ИГРА В РЕЗИНОЧКУ

Два игрока стоят друг напротив друга внутри резинки. Высота резинки оговаривается игроками. Резинка может находиться на уровне щиколоток, колен, бедер. Третий игрок в середине начинает прыгать определенные элементы.



## БОЙ БУМАЖНЫХ САМОЛЕТИКОВ

Оговаривается линия старта. Каждый делает свой самолет, записывает на нем свое имя и с линии старта запускает свой самолет как можно дальше. Выигрывает тот, чей самолет улетит дальше всех.



9

## НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

На полу при помощи веревки нужно выложить силуэт корабля и недалеко от него остров. Дети стоят на корабле. Один игрок находится на острове, который должен объяснить другим, как попасть к нему. Затем все вместе «плывут» обратно на корабль, и выбирается новый водящий, который должен переплыть через море на остров и давать инструкции.

Пример:

Дети на корабле: Ты где?

Ребенок на острове: Я в Австралии.

Дети на корабле: Как мы можем попасть к тебе?

Ребенок на острове: Вы должны прыгать как кенгуру.

10



## ТРИ ИГРЫ В САЛОЧКИ

7

Поймай или обними

Двое детей выбираются водящими, остальные разбегаются. Водящие должны их догнать и дотронуться рукой. «Домом», где игрока запятнать нельзя, являются соединенные перед собой в кольцо руки другого ребенка. Если ребенок не успел спрятаться в «домик» и его запятнали, он становится водой.

Цепочка 

Один ребенок выбирается водой, остальные разбегаются. Когда вода ловит ребенка, то они берутся за руки и продолжают ловить игроков вместе. Так случается каждый раз, когда какой-либо ребенок пойман. Когда в цепочке водящих оказывается 4 ребенка, они делятся на две части – получается две пары водящих.

Божья коровка

Двое детей выбираются водящими, остальные разбегаются. Если игрок запятнан, он ложится на спину и трясет руками и ногами как перевернутая божья коровка. Божья коровка может вернуться в игру, когда двое игроков ее перевернут на живот – один помогает за ноги, а второй за руки.

## ДОБРЫЕ СЛОВА

8

Дети стоят в кругу. Учитель сообщает тему, на которую дети будут произносить слова. Игрок, чья очередь говорить слово, держит в своих руках Друга Медведя и передает следующему.



Учитель: Тема «Хороший друг всегда...»

Ребенок 1: «... добрый»

Ребенок 2: «... честный»



 Lastekaitse Liit  
Estonian Union for Child Welfare

 HARIDUS- JA  
TEADUSMINISTEERIUM

 Save the Children  
Denmark

 The Mary Foundation