ВЕРЁВОЧНЫЙ КУРС ФИКСИКОВ

**Цель**: сплочение группы в процессе преодоления трудностей, создание атмосферы взаимного доверия и поддержки в коллективе.

**Задачи курса**:

1. Мотивировать участников на совместную работу.

2. Дать участникам возможность распределить или перераспределить роли и обязанности в команде.

3. Подчеркнуть важность слаженности действий.

4. Акцентировать внимание на развитие у участников умения «слышать» друг друга.

**Задания**:

1. «Путешествие Фиксиков»

Вся группа встает "паровозиком", впереди встает ведущий. Все, кроме ведущего закрывают глаза. Когда все глаза закрыты, ребятам рассказывается история, что они отправляются в путешествие и им нужно пройти его всей командой, преодолев все препятствия. Попросите положить правую руку на плечо впередистоящего (или т руки на пояс впередистоящему). Дорогу видит лишь ведущий. Если впереди препятствие (около правой ноги), то ведущий хлопает сзади стоящего по правой ноге, тот перешагивает препятствие и хлопает по правой ноге сзади стоящего, аналогично с левой ногой. Если надо повернуть направо или налево, то ведущий ударяет по соответствующему боку сзади стоящего и поворачивает. Тот, в свою очередь, передает сигнал дальше назад. Нужно медленно пройти путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности т.д.

1. «Геометрия с Фиксиками»

Для проведения этой игры нужно взять веревку и связать ее концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина веревки зависит от количества участвующих в игре ребят.) Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Вожатый описывает задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник, квадрат, сердце и тд. Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее построить треугольник по порядковым номерам — и затем руководит действиями. (Также можно выбрать человека, который останется с открытыми глазами и сможет руководить всем отрядом).

1. «Мы – дрыцтыцВМЕСТЕ»

Ребята встают вкруг и все поворачиваются в одну сторону. У каждого в руке есть маркер или карандаш. По команде участника все делают один шаг и бросают маркер назад, а другие участники должны поймать предметы. Если у ребят это получается, вся команда двигается еще на шаг вперед. И так команда должна пройти несколько шагов.

4. «Живой мост»

Группа встает в две шеренги, лицом друг к другу. Противоположные люди крепко держат друг друга за руки. Человек ложится на руки и как по «живому мосту» перемещается в конец. Затем следующий и так несколько раз.

5. «Поможешь с помогатором?»

Участники закрывают глаза и начинают ходить по комнате, выставив перед собой руки в защитной позе. Ведущий прикасается к плечу одного из участников, который становится Фиксиком с помогатором. Он открывает глаза, но с этого момента он не имеет права разговаривать. Все остальные ходят по комнате с закрытыми глазами. При встрече они спрашивают друг друга: «Поможешь с помогатором?». Если кто-то не получает ответа, это значит, что ему выпало неслыханное счастье – встретить на своем пути Фиксика. Он кладет руки на плечи учителя и идет за ним, открыв глаза. С этого момента он тоже должен молчать. Если встречаются 2 «обычных» игрока, на вопрос: «Поможешь с помогатором?» оба отвечают: «Помогу!» - и оба продолжают дальнейшие поиски. Игра заканчивается, когда все игроки нашли Гуру и выстроились за ним цепочкой.

6. «МММ»

Группа сидит в кругу. Первый человек долго тянет звук м-м-м-м-м ... на определенной высоте. В тот момент, когда он заканчивает, следующий должен подхватить, и так далее по кругу. Важно, чтобы звук не прерывался.

7. «Сборы Фикс»

Все играющие хаотично бродят по площадке, по команде ведущего оно должны объединиться в молекулы с заданным числом атомов (например, по пять). Игра “на вылет”.

Ведущий постоянно говорит цифры, а дети становятся в группы (точнее хватаются друг за друга, например, ведущий сказал 5 и дети сбегаются по 5 человек кто не успел собраться по 5 человек тот выходит из игры. (Можно собираться по первым буквам имени, датам рождения, цветам одежды и тд.)

8. "Найди пару"

Играющим на спину крепятся таблички с именами сказочных героев или части имен. Необходимо найти свою пару. Нельзя спрашивать прямо: «Что написано у меня на спине?».

9. «С Фиксика по нитке»

Один из участников начинает рассказ, предлагая одно предложение, затем следующий по кругу добавляет к нему свое предложение, следующий — свое и так до тех пор, пока очередь не дойдет до начавшего. Затем кому-нибудь из группы предлагается вспомнить и рассказать все получившееся целиком.

10. «В гостях у Папуса»
Команде выдаётся материал для строительства башни:

1) бумага
2)скрепки
3)два набора соломки для коктейлей
4) клейкая лента ну или клей
Необходимо построить башню( дом ) из данных материалов. Башня должна быть устойчива

11. «Животное в прошлой жизни»

Каждый на бумаге пишет животное, которым он был в прошлом. Бумажки перемешиваются. Все по очереди вытаскивают по бумажке, и ассоциируют животное с человеком в отряде.