***АП «Контакт», тренинг «Знакомство»***

***Цель:*** создание условий для знакомства участников группового коллектива.

***Задачи:***

* + - * познакомить участников АП «Контакт» друг с другом;
* раскрепостить участников АП «Контакт»;
* сплотить участников АП «Контакт».

***Участники:*** обучающиеся 6 SMART-классов, кураторы классов, педагог-психолог, педагог-организатор.

***Ход тренинга:***

1. ***Беседа «Правила тренинга»***
2. ***«Здравствуй, добрый человек!»***

Задача участников поздороваться со всеми участниками тренинга приветствуя словами «Здравствуй, добрый человек!». Условия: участники смотрят друг другу в глаза, здороваются обеими руками.

1. ***«Я-великий мастер»***

Каждый участник начинает свою речь со слов «Меня зовут\_\_\_\_\_\_\_ и я - Великий мастер\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_», презентуя своё имя и умение, которым он обладает. После выступления остальные участники хлопаю в ладоши приговаривая «Ах, какой ты молодец!»

1. ***«Одеяло»***

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянуто одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая " перетянет" к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

1. ***Построение по росту, первой буквы фамилии, размеру ноги, цвету глаз, по дате рождения.*** После этого упражнения участники делятся на 4 времени года
2. ***Командная презентация своего времени года***
3. ***«Принцесса, рыцарь и дракон»***

В этой игре принцип – камень, ножницы, бумага, но вместо у нас: дракон, принцесса и рыцарь. Определяется две команды не обязательно равные. Можно разделиться на мальчиков и девочек. Ведущий объясняет: дракон побеждает принцессу, принцесса побеждает рыцаря, а рыцарь дракона. Команды в тайне друг от друга определяются какую фигуру они будут показывать и по команде ведущего выходят по игроку от команды, становятся друг к другу спином и лицом к соперникам и на счёт три – показывают ярко свою фигуру и поворачиваются лицом друг к другу. Кто победил тому очко.

1. ***«Коллективный хрюк»***

Участники встают в плотный круг, кладут руки на плечи соседям. Цель – сделать коллективный хрюк в двойную петлю (по кругу и обратно). Главное, чтобы хрюк не прерывался смехом, иначе он запускается снова.

1. ***Обсуждение тренинга***

***АП «Контакт», тренинг «Командообразование»***

***Цель:*** создание условий для сплочения участников группового коллектива.

***Задачи:***

* + - * организовать взаимодействие участников АП «Контакт» друг с другом;
* раскрепостить участников АП «Контакт»;
* сплотить участников АП «Контакт».

***Участники:*** обучающиеся 6 SMART-классов, кураторы классов, педагог-психолог, педагог-организатор.

1. ***Приветствие участников – 5 минут***
2. ***Счёт до 10 (5-10 минут)***

Участники тренинга с закрытыми глазами должны посчитать до десяти. Один человек называет одну цифру. Сложность в том, что если одну цифру называют двое и более в раз, весь счет начинается заново.

1. ***Слепой-поводырь (5 минут)***

**У**пражнение проводится в парах. В каждой паре выбирается "**слепой**" и "**поводырь**". Инструкция "повыдырям": "Вы ведете своего партнера за собой. Глаза у него закрыты. Познакомьте его с окружающим миром". Участники в парах расходятся по комнате (возможен выход за пределы помещения).

"Поводырь" ведет "слепого" за собой (или поддерживает его сзади), знакомит его с предметами окружающего мира, людьми, интерьером. Через десять минут участники меняются ролями. После завершения упражнения проводится обсуждение.

Участники рассказывают, как они себя чувствовали в роли "поводыря" и "слепого", было ли им удобно в этой роли, доверяли ли они своему партнеру.

1. ***Упражнение «Узел» (5-10 минут)***

Участникам дается канат, за который берутся все участники упражнения. После ребята, не отрывая рук (можно только перемещать) от каната, должны завязать узел. Если руки от веревки оторвали, упражнение начинается заново.

1. ***Переправа (с карематами) (5-10 минут)***

Задача участников с помощью двух карематов перебраться с одного «берега» на другой. Если участник сорвался с каремата или кто-то из участников оступился с линии «берега», команда начинает выполнение упражнения заново.

1. ***Стул (15 минут)***

Все участники упражнения сидят на стульях в кругу. Участники должны сесть боком к центру круга и прилечь на колени соседа сзади. После того, как все участники приняли удобное для них положение, ведущий начинает убирать стулья из-под участников. В результате под участниками не должно остаться ни одного стула.

1. ***Переход (10 мин.) -*** Весь коллектив делится на 2 команды. Команда строится в шеренгу плечом к плечу напротив другой команды. Задача команды – дойти до команды противоположной. Но есть сложность, ноги каждого из участников должны соприкасаться с ногами соседа. Одна «нога» - один шаг. Если кто-то из участников оторвал ногу от ноги соседа, то команда проиграла.
2. ***Рефлексия (5-10 минут)***