

Сценарий проведения ролевой игры "Давайте знакомиться и дружить"

Цель ролевой игры: познакомить ребят и научить взаимодействовать друг с другом, вселять уверенность в каждого ребенка с помощью вовлечения в совместную деятельность.

Задачи ролевой игры:

- 1) развивать навыки по сплочению коллектива;
- 2) продолжить знакомство и общение кадет;
- 3) учить взаимодействию друг с другом, снижать конфликтность;
- 4) воспитывать качества для общения средствами игры, воспитывать дружелюбие.

Вступительное слово: Здравствуйте, ребята! Я очень рада видеть вас сегодня здесь в этом зале. Надеюсь, что мы сегодня с пользой проведем время. Наше занятие называется "Открытый зал". Как вы думаете почему? (Далее ответы кадет).

Для начала мы с вами должны поздороваться. Давайте встанем все в круг и поприветствуем друг друга.

Задание 1: Встав в круг, каждый по очереди, называет свое имя и на первую букву своего имени называет одушевленный или неодушевленный любимый предмет, например: Кристина с карамельками, Мария с мандаринками, Тимур с табуреткой и т.д. (Данное задание дает быстрее запомнить имя каждого участника игры, а также дальше выполнять, задания обращая друг другу по имени).

Далее всем предлагается сесть на свои места разделить на группы в зависимости от количества и сделать самостоятельно бейджики друг для друга с помощью цветных фломастеров и закрепить их.

Следующая игра будет называться "Свеча" эта игра на доверие.

Задание 2: Нужно встать в плотный круг, в середине круга стоит один из ребят с закрытыми глазами, стоя в центре круга ребенок должен расслабившись падать, а ребята, стоящие в кругу ловить его и ставить обратно. (Обсуждение:

какие были чувства у того кто стоял в круге? испытывали ли страх? доверяли ли тем ребятам которые ловили или нет? и т.д.)

Игра «Тактильный образ» (на взаимопонимание)

Задание 3: Участники делятся на группы и встают в колонну друг за другом. Ведущий рисует пальцем на спине участника, стоящего впереди, какую-нибудь фигуру. Первый участник команды должен нарисовать ту же фигуру, которую нарисовал ведущий, на спине участника, который стоит впереди него, и так по цепочке до последнего. Последний должен назвать эту фигуру. Если последний называет ту фигуру, которую нарисовал ведущий, то в команде есть взаимопонимание. (Обсуждение).

Ролевая игра "Репка"

Задание: Участники делятся на группы и каждая группа в разном жанре воспроизводит для всех сказку репка. (Например: сказка репка в жанре детектив или боевик или комедия и т.д.) (Обсуждение что получилось и что не получилось в ходе работы).

Далее просмотр презентации о дружбе, после чего на ватмане каждый участник вписывает свое понятие дружбы, далее собираем все термины воедино и делаем один общий вывод!

Рефлексия "Я сегодня....":

Все ребята выстраиваются в большой круг, в руки одному из ребят дают шарик. Все стоят в кругу и, по очереди, передают шарик и продолжают фразу "Я сегодня..." (например: "Я сегодня была рада познакомиться с вами и узнать вас поближе" и т.д.)