

Комитет по образованию Администрации Черлакского муниципального района

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Черлакская средняя общеобразовательная школа № 2»  
Черлакского муниципального района  
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Принято решением  
Педагогического совета  
МБОУ «Черлакской СОШ №2»  
Протокол №  
от «\_\_» \_\_\_\_\_2024г.

Согласовано  
заместителем директора  
по воспитательной работе  
Федоренко Н.В.  
\_\_\_\_\_

Утверждаю  
Приказ №\_\_\_\_  
от «\_\_» \_\_\_\_\_2024 г.  
Директор МБОУ «Черлакской  
СОШ №2» Вульфегрт А.К. \_\_\_\_\_



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

**«Волшебная анимация»**

социально-гуманитарной направленности

Возраст обучающихся: 12-14 лет

Срок реализации программы: 1 год (36 часов)

Очная форма освоения

Уровень сложности: начальный

Автор-составитель:  
Мироненко Елена Александровна,  
педагог дополнительного образования  
МБОУ «Черлакская СОШ №2»

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность, педагогическая целесообразность программы. Современное общество невозможно представить без информационно-коммуникативных технологий. Условия жизни диктуют новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. С появлением нового ФГОС, а так же с хорошей технической оснащённостью образовательных учреждений, открываются новые возможности для гармоничного развития подрастающего поколения.

Сегодня детская видеостудия - это реальность, которая несколько лет назад была несбыточной мечтой для большинства обучающихся в учреждениях дополнительного образования. У ребят, всё больше проявляется интерес к видеосъёмке, фотографии и анимации. Искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Мультипликация (от лат. *Multiplicatio* – умножение), анимация (англ. *Animation* – одушевление, лат. *Animare* – оживить) – вид киноискусства, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных рисунков (в том числе составных) – для рисованных фильмов, или покадровой съёмки отдельных театральных сцен – для кукольных фильмов.

Анимация – один из любимых жанров у детей и подростков. Для ребят младшего школьного возраста мультипликация является не только впечатляющим зрелищем, но и элементом их «новой грамотности». Именно в анимации максимально раскрываются интересы детей. С её помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для школьников. Анимация способствуют развитию мышления, воображения, умению выражать свои чувства и мысли. Развивает творческий потенциал и коммуникативные навыки. Занятия по основам анимации поднимают общий уровень культуры обучающихся, помогают вырабатывать ценностные ориентиры, обеспечивают социально-нравственную адаптацию детей.

Программа рассчитана на детей 12-14 лет владеющих первоначальными навыками ИКТ, мотивированных на успех. Для реализации программы необходимы технические устройства в виде телефона, планшета, компьютера с подключением в интернет. Обучающиеся получают возможность ознакомления с различными направлениями технического творчества с учетом особенностей развития для данного возраста. Обучение Курс «Волшебная анимация» по содержательной, тематической направленности является научно-технический; по функциональному предназначению учебно-познавательный.

## **ТРУДОЁМКОСТЬ ПРОГРАММЫ**

Срок реализации программы – 36 часов

Режим занятий: занятия проводятся по 1 академическому часу - 40 минут, 1 раз в неделю.

Состав группы 13-15 человек. Набор детей в объединение - по желанию. Наличие какой-либо специальной подготовки не требуется.

### **ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

Учебные занятия имеют теоретическую и практическую части. Теоретическая часть занятия сопровождается демонстрацией объектов, фото и видеофрагментов, работой со словарями. Включает лекционные моменты, эвристические беседы, диалоги, что позволяет создать необходимую базу знаний, на которой обучающийся, может опираться в ходе самостоятельной и опытнической деятельности. Во время практикумов обучающиеся создают различные продукты. Обучающиеся учатся ставить проблемные вопросы и находить пути их решения, проявляя при этом творческие способности и умение аналитически мыслить.

Образовательный процесс предполагает применение современных форм занятий: практические занятия; познавательные игры; викторины; презентации; видео ролики.

**Цель курса:** формирование у обучающихся целостного представления о анимации; создание анимационных фильмов, через развитие у детей личностного самоопределения и самореализации.

#### **Задачи программы:**

1. Обучить компьютерным технологиям в мультипликации;
2. Обучить основным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
3. Развивать художественно-творческие, индивидуальные способности личности ребенка;
4. Воспитывать внимание и аккуратность, целеустремленность.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### ***Личностные:***

- учебно-познавательный интерес при выполнении практических творческих работ;
- самоанализ и самоконтроль результата;
- ориентации на понимание причин успеха или неуспеха в творческой деятельности;
- способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- развитие личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, любознательность.

### ***Метапредметные:***

- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; строить понятные для партнёра высказывания, учитывающие, что партнёр знает и видит, а что нет;
- выбирать художественные материалы, для создания творческих работ;
- планировать свои действия и контролировать действия партнёра;
- учитывать выделенные ориентиры действий в новых техниках;
- осуществлять пошаговый контроль в своей творческой деятельности;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- адекватно оценивать свои работы и работы окружающих;
- приобретать навыки работы с разнообразными материалами и различными технологиями.

### ***Предметные:***

- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- оценивать правильность выполнения действия; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок.
- выражать свои чувства, мысли, идеи и мнения средствами художественного языка;
- создавать элементарные композиции на заданную тему на плоскости и в пространстве.

Планируемые результаты освоения обучающимися программы дополнительного образования «Волшебная анимация»

### **ЛИЧНОСТНЫЕ УНИВЕРСАЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ ДЕЙСТВИЯ**

*У обучающегося будут сформированы:*

- интерес к новым видам прикладного творчества, к новым способам самовыражения;
- познавательный интерес к новым способам исследования технологий и материалов;
- адекватное понимание причин успешности/неуспешности творческой деятельности.

*Обучающийся получит возможность для формирования:*

- внутренней позиции на уровне понимания необходимости творческой деятельности, как одного из средств самовыражения в социальной жизни;
- устойчивого интереса к новым способам познания.

### **Регулятивные универсальные учебные действия**

*Обучающийся научится:*

- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия.

*Обучающийся получит возможность научиться:*

- проявлять познавательную инициативу;

- самостоятельно находить варианты решения творческой задачи.

### **Коммуникативные универсальные учебные действия**

*Обучающийся научится:*

- допускать существование различных точек зрения и различных вариантов выполнения поставленной творческой задачи;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации при выполнении коллективных работ;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- контролировать действия партнёра.

*Обучающийся получит возможность научиться:*

- учитывать разные мнения и обосновывать свою позицию;
- владеть монологической и диалогической формой речи;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать партнёрам в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

### **Познавательные универсальные учебные действия**

*Обучающийся научится:*

- строить высказывания в устной форме;
- анализировать объекты, выделять главное;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- проводить сравнение, классификацию по разным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения об объекте.

*Обучающийся получит возможность научиться:*

- осуществлять расширенный поиск информации в соответствии с исследовательской задачей с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;
- осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме;
- использованию методов и приёмов художественно-творческой деятельности в основном учебном процессе и повседневной жизни.

## **ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

№	Наименование раздела, темы	Количество часов	Дата по плану	Дата по факту
<b>Раздел 1. «Введение». 1 ч</b>				
1.1	Введение. Вводный инструктаж по технике безопасности	1		
<b>Раздел 2. «Истоки мультипликационной анимации» 9 ч .</b>				
2.2	Из истории мультипликационной	1		

	анимации: видеоролик «Анимационное кино - как вид искусства»			
2.3	Рождение рисованной мультипликации.	1		
2.4	Виды мультипликации. Различные техники и жанры.	1		
2.5	Известные отечественные и Мировые аниматоры и режиссёры - мультипликаторы. Популярные мультипликационные персонажи.	1		
2.6	Пластилиновая анимация	1		
2.7	Плоская бумажная анимация	1		
2.8	Объемная бумажная анимация	1		
2.9	Создание видео ролика о	2		
2.10	мультипликационной анимации			
<b>Раздел 3.Создание пластилинового героя. 7ч</b>				
3.11	Создание образа - пластилинового героя.	1		
3.12	Особенности лепки из пластилина	1		
3.13	Лепка отдельных частей тела героя	1		
3.14	Особенности движения в кадре	2		
3.15				
3.16	Творческая работа «Популярные	2		
3.17	мультипликационные персонажи»			
<b>Раздел 4.Программа «Paint» и «Pinnacle». 10ч</b>				
4.18	Знакомство с компьютерной программой «Paint».	1		
4.19	Запуск программы. Интерфейс программы. Панель инструментов.	1		
4.20	Основные операции программы. Создание рисунка. Сохранение файла.	1		
4.21	Выбор эффектов и их применение	1		
4.22	Работа с текстом	1		
4.23	Знакомство с видеомонтажной программой «Pinnacle». Запуск программы. Интерфейс программы.	1		
4.24	Основные операции монтажа: перемещение, слияние, обрезка кадра. Сохранение файла.	1		
4.25	Творческое задание по работе «Средства	2		
4.26	создания мультфильма			
4.27	Просмотр мультфильма.	1		
<b>Раздел 5. «Виды анимации».9 ч</b>				
5.28	Рисованная анимация;	1		
5.29	Пластилиновая анимация;	1		

5.30	Перекладная (предметная) анимация;	1		
5.31	Песочная (сыпучая) анимация;	1		
5.32	Кукольная анимация;	1		
5.33 5.34	Написание сценария. Работа над созданием героя и фона для съемки	2		
5.35 5.36	Представляем вам свой фильм....	2		
	Итого:	36		

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

### Раздел 1. «Введение».

1.1 Задачи и содержание работы объединения. Обзор тем и занятий. Задачи и ожидаемые результаты работы.

Вводный инструктаж по технике безопасности

### Раздел 2. «Истоки мультипликационной анимации» 9 ч .

2.2-2.10 Теория: введение в образовательный курс видеоролик «Анимационное кино - как вид искусства» знакомство с историей мультипликационной анимации.

Разбор рисованного мультфильма из предложенных сказок и музыкальных композиций. Обсуждение сценария, декораций и героев.

Международный день анимации- 28 октября.

Рождение рисованной мультипликации.

Виды мультипликации. Различные техники и жанры.

Известные отечественные и Мировые аниматоры и режиссёры - мультипликаторы. Популярные мультипликационные персонажи.

*Практическая работа по разделу 2:*

Диагностика уровня знаний детей (тестирование). Игровые технологии на сплочение коллектива. Творческие пробы по каждому новому разделу мультипликационной анимации.

### Раздел 3.Создание пластилинового героя. 7 ч

3.11-3.17 Создание пластилинового героя

Теория : основные приемы лепки из пластилина (вытягивание, лепка из отдельных форм), особенности движения в кадре.

*Практическая работа по разделу 3.* вылепить основные части тела героя и добавить мелкие детали и заставить двигаться с помощью покадровой съемки « Популярные мультипликационные персонажи».

### Раздел 4.Программа «Paint» и «Pinnacle». 10ч

4.18-4.27 Теория: Знакомство с компьютерной программой «Paint». Запуск программы. Интерфейс программы. Панель инструментов. Основные операции программы. Создание рисунка. Сохранение файла.

Накопление и распределение материала для создания персонажей и фона мультфильма. Организация места для хранения изготовленных работ.

Организация рабочего места.

Знакомство с видеомонтажной программой «Pinnacle». Запуск программы. Интерфейс программы. Функции альбома и просмотрowego окна. Основные операции монтажа: перемещение, слияние, обрезка кадра. Сохранение файла. *Практическая работа по разделу 4. Творческое задание по работе «Средства создания мультфильма». Просмотр мультфильма.*

## **Раздел 5. «Виды анимации». 9 ч**

5.28-5.36 Теория: Знакомство с видами анимации:

Рисованная анимация;

Пластилиновая анимация;

Перекладная (предметная) анимация;

Песочная (сыпучая) анимация;

Кукольная анимация;

*Практическая работа по разделу 5. «Виды анимации».*

Рисованная анимация. Выбор темы для видеоряда рисованной анимации.

Название работы, смысловое содержание, музыкальное и звуковое решение фильма. Рисование (акварельное или графическое). Покадровая фотосъемка. Компьютерный монтаж. Пример: анимационный видеоряд «Времена года»;

Пластилиновая анимация. Выбор темы для видеоряда пластилиновой анимации. Определение вида лепки (плоская или объемная). Название работы, смысловое содержание, звуковое и музыкальное решение. Пример: анимационный видеоряд «Новогоднее настроение»; появляются новогодние игрушки на ёлке, детский хоровод, зимний фон;

Перекладная анимация. Выбор темы, сюжета, музыки, материала. Пример: видеоряд «Вальс цветов» муз. П.И.Чайковского; цветы (живые, искусственные, засушенные или вырезанный рисунок) меняющийся рисунок из цветов.

Песочная анимация. Рисование на песке (пескография). Замысел рисунка под музыкальное сопровождение.

Кукольная анимация. Покадровая съемка анимационного видеоряда из пупсов, кукол, объемных фигурок, игрушечный дом, мебель, посуда и т.д. Пример: Придуманная история «Подружки».

## **Контрольно - оценочные средства**

Процедурой оценки образовательных ресурсов является мониторинг сформированности опыта по созданию короткометражных мультфильмов.

Формами фиксации детских результатов являются готовые творческие задания, творческие пробы, отзывы обучающихся.



Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов обучающихся: аналитический материал на основе творческих работ обучающихся, аналитическая справка по итогам голосования после мультifestеваля.

Уровни самостоятельности в освоении программы	Опыт создания творческого продукта	
	Отношение к творческой деятельности	Уровень культуры презентации результатов
Выше базового	В работе присутствует идея и творческий замысел, прослеживается нестандартное решение творческого задания. Для реализации задания активно используются различные технические средства.	Присутствует стремление довести начатое дело до конца. В комментариях может обосновать свой выбор идеи и средств для работы с учетом критериев .
Базовый	В работе присутствует идея и творческий замысел. Для реализации задания активно используются различные технические средства.	Присутствует стремление довести начатое дело до конца. Работу делает по алгоритму, не всегда может обосновать выбор идеи и средств для работы
Ниже базового	Работа выполнена согласно алгоритму. Сюжеты просты, не отличаются креативностью. Замысел прост. В полной мере используются технические средства.	Присутствует стремление довести начатое дело до конца. Испытывает трудности в выборе идеи и средств для работы с учетом критериев .

### Условия реализации образовательного модуля

#### Материально-технические условия:

- 1.Компьютер планшет или телефон с выходом в интернет и загруженной программой Windows Movie Maker.
2. Лист бумаги формата А4
- 3.Художественные материалы: пластилин, (фломастеры, краски, цветные карандаши на выбор для работы над комиксом).
- 4.Для покaдровой съемки сюжета понадобится телефон с камерой или цифровой фотоаппарат.

#### Информационно-образовательные ресурсы:

1. Видео «Из истории пластилиновой анимации »
2. Ознакомительное видео «Как написать свой сценарий»
3. Видео инструкция по работе с цифровым оборудованием
4. Мультимедийная презентация «Работа в программе Windows Movie Maker ».

## Учебно-методическое обеспечение:

1. Тест Goosle forms
2. Учебное задание по созданию комикса
3. - проектор
4. - экран мультимедийный
5. - компьютер
6. - видеомонтажная программа «Студия Пиннакл»
7. - стол для создания анимации
8. - стандартная видеомонтажная программа
9. - монтажная программа "Премьер"
- 10.- аксессуары
- 11.- цифровой фотоаппарат
- 12.- штатив «Тренога»
- 13.- фон белый, фон цветной
- 14.- пластилин, краски, карандаши, цветная бумага, картон

## Список литературы

*Рекомендуемый список литературы и источников для педагога*

*Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows*  
<http://wmm5.narod.ru/>

*Больгер Н., Больгер С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.*

*Кратко о процессе создания рисованного мультфильма.* <http://www.diary.ru>

*Клуб сценаристов* <http://forum.screenwriter.ru>

*Правила работы с фотоаппаратом и*

*штативом.* <http://www.profotovideo.ru>, <http://ru.wikipedia.org>

*Что такое сценарий?* <http://www.kinotime.ru/>

*Раскадровка.* <http://www.kinocafe.ru/>

*Мультипликационный Альбом.* <http://myltyashki.com/multiphoto.html>

*Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным.* <http://www.drawmanga;>

*Иванов-Вано. Рисованный фильм//* <http://risfilm.narod;>

*Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;*

*Больгер Н., Больгер С. Издательство «Робинс», 2012.*

*Рекомендуемый список литературы и источников для педагога*

*Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.*

*Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;*

*Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;*

*Иткин В.В. «Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;*

Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;

Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;

Набор «Нарисуй свой мультфильм», Мини-маэстро – 2012 г.

## Приложение 1

### Тест О. М. Дьяченко «Воображение»

Методика направлена на определение уровня развития воображения, способности создавать оригинальные образы.

В качестве материала используется один комплект карточек (из двух предлагаемых), на каждой из которых нарисована одна фигурка неопределенной формы. Всего в каждом наборе по 10 карточек.

Разработано два равнозначных комплекта таких фигурок.

Во время одного обследования предлагается какой-либо из этих комплектов, другой может быть использован во время повторного обследования или через год. Перед обследованием экспериментатор говорит ребенку: «Сейчас ты будешь дорисовывать волшебные фигурки. Волшебные они потому, что каждую фигурку можно дорисовать так, что получится какая-нибудь картинка, любая, какую ты захочешь».

Ребенку дают простой карандаш и карточку с фигуркой. После того, как ребенок дорисовал фигурку, его спрашивают: «Что у тебя получилось?» Ответ ребенка фиксируется.

Затем последовательно (по одной) предъявляются остальные карточки с фигурками.

Если ребенок не понял задание, то взрослый может на первой фигурке показать несколько вариантов дорисовывания.

Для оценки уровня выполнения задания для каждого ребенка подсчитывается коэффициент оригинальности ( $K_{ор}$ ): количество неповторяющихся изображений. Одинаковыми считаются изображения, в которых фигура для дорисовывания превращается в один и тот же элемент. Например, превращение и квадрата, и треугольника в экран телевизора считается повторением, и оба эти изображения не засчитываются ребенку.

Затем сравнивают изображения, созданные каждым из детей обследуемой группы на основании одной и той же фигурки для дорисовывания. Если двое детей превращают квадрат в экран телевизора, то этот рисунок не засчитывается ни одному из этих детей.

Таким образом,  $K_{op}$  равен количеству рисунков, не повторяющихся (по характеру использования заданной фигурки) у самого ребенка и ни у кого из детей группы. Лучше всего сопоставлять результаты 20-25 детей.

Ниже приведен протокол обработки полученных результатов.

По горизонтали расположены фигурки для дорисовывания. По вертикали – фамилии детей. Под каждой фигуркой записывается, какое изображение дал ребенок. Названия повторяющихся изображений по горизонтали (повторы у одного ребенка) и по вертикали (повторы у разных детей по одной и той же фигурке) зачеркивают. Количество незачеркнутых ответов –  $K_{op}$  каждого ребенка. Затем выводят средний  $K_{op}$  по группе (индивидуальные величины  $K_{op}$  суммируют и делят на количество детей в группе).

Низкий уровень выполнения задания –  $K_{op}$  меньше среднего по группе на 2 и более балла. Средний уровень –  $K_{op}$  равен среднему по группе или на 1 балл выше или ниже среднего. Высокий уровень –  $K_{op}$  выше среднего по группе на 2 и более балла.

Фамилия, имя	Фигуры для дорисовывания									
										
1. Петров	честок	дом	кукла	честок	дом	лист	фаг	гриб	ухо	колесо
2. Иванов	шар	поезд	бусы	честок	дом	капля	фаг	шар	заяц	лист
3. Сидоров	мяч	поезд	шары	шарик	лодка	лиса	корона	гриб	кот	радуга

Наряду с количественной обработкой результатов возможна качественная характеристика уровней выполнения задания.

Можно выделить следующие уровни:

При **низком уровне** дети фактически не принимают задачу: они или рисуют рядом с заданной фигуркой что-то свое, или дают беспредметные изображения («такой узор»).

Иногда эти дети (для 1–2 фигурок) могут нарисовать предметный схематичный рисунок с использованием заданной фигурки. В этом случае рисунки, как правило, примитивные, шаблонные схемы.

При **среднем уровне** дети дорисовывают большинство фигурок, однако все рисунки схематичные, без деталей. Всегда есть рисунки, повторяющиеся самим ребенком или другими детьми группы.

При **высоком уровне** дети дают схематичные, иногда детализированные, но, как правило, оригинальные рисунки (не повторяющиеся самим ребенком или другими детьми группы). Предложенная для дорисовывания фигурка является обычно центральным элементом рисунка.

## Игра на сплочение коллектива

### Упражнение «ЦИФРА — ГРУППА»

— Начинаем быстрое спонтанное движение. Не сталкиваемся! Уступаем друг другу дорогу. Избегаем даже касания с партнерами! Время от времени я буду называть цифру. После того, как цифра прозвучала, ваша задача — в кратчайшее время разбиться на группы, равные по числу участников цифре.

Прозвучала цифра «пять» — все с максимальной скоростью разбиваются на пятерки, «семь» сбились на группы по семь участников в каждой, те, кто остался в неполной группе, тоже объединяются вместе.

*Еще одно условие:* нельзя выбирать себе партнеров. Пары выстраиваются спонтанно из людей, находящихся в данный момент по соседству.

Есть вопросы? Все готовы? Начинаем движение, увеличьте, пожалуйста, темп! Всячески избегаем касаний, прикновения с товарищами! «Семь!»

### Упражнение «ВЛАСТЕЛИНЫ КОЛЬЦА»

**Цели:** а) сломать лед отчужденности и способствовать сближению участников тренинга; б) побудить участников к партнерскому сотрудничеству;

**Размер группы:** не имеет значения.

**Ресурсы:** кольцо, веревки.

**Время:** до 10 минут.

#### Ход упражнения

Три-четыре участника берут в руки концы веревок длиной 1,5-2 метра каждая, привязанных к кольцу (это может быть моток скотча). Их задача — скоординировав усилия, опустить это кольцо на лежащий на полу/земле предмет: шишку, монету, камешек.

**Первый этап** — сделать это с открытыми глазами.

**Второй этап** — глаза участников завязаны, а каж, управляет из-за спины участник-дублер. Дублеры не могут разговаривать, они могут только двигать руками игроков, руководить их движениями.

#### КОМАНДНЫЙ УЗЕЛ

**Цели:** а) сломать лед отчужденности и способствовать знакомству и сближению участников тренинга; б) побудить участников обращать больше внимания на личные качества и особенности участников группы; в) сформировать гибкость и творческий подход к задаче, навыки группового сотрудничества.

**Размер группы:** не имеет значения.

**Ресурсы:** длинная веревка.

**Время:** 7-15 минут.

#### Ход упражнения

Группа выстраивается в шеренгу. Тренер дает команде длинную толстую веревку. Каждому участнику группы нужно взяться за веревку обеими руками.

**Задание:** не отнимая от веревки рук, завязать ее «командным узлом»!  
Время пошло!

### Упражнение «ДАВАЙТЕ ЖИТЬ ДРУЖНО!»

**Цели:** а) потренироваться в умении убеждать; б) развить логику мышления и действия в игровой ситуации с партнером; в) раздвинуть «границы креативности», снять страх перед поставленной проблемой; г) побудить участников тренинга активно проявить качества творческой личности: гибкость мышления, изобретательность; воображение, способности к лицедейству.

**Размер группы:** не имеет значения.

**Ресурсы:** ручки, листочки бумаги для записок.

**Время:** до получаса.

#### Ход игры

*Помните фильм про Кота Леопольда и его пос-спутников — мышат, которым он предлагал от чип-дца: «Давайте жить дружно!»? Группа делится на мини-группы. Один человек (назначается или по желанию) будет играть роль Мыши. Все остальные — коты, получающие от тренера заранее заготовленные записки с кошачьими именами.*

Только на одной записке в каждой группе есть имя Леопольд, остальные имена — Васька, Снежок, Рыжик, Пушок. Записки нужно разворачивать в тайне от других участников группы.

Игра будет заключаться в том, что каждый кот в течение 1-2 минут должен продумать свою тактику и затем убедить мышку, что именно он — дружелюбный Леопольд, а не опасный для этой мышки хищный и коварный кот.

### Упражнение «СПИНОЙ К СПИНЕ»

Это красивое упражнение на взаимодействие, которое одновременно способствует и воодушевлению и расслаблению членов группы. 1. Каждый игрок выбирает партнера, который вызывает у него интерес. 2. Партнеры становятся спиной к спине (или садятся таким образом на пол). Важно, чтобы их спины плотно соприкасались, от предплечий до крестца. 3.

*Объясните участникам, что это игра на «отражение»: один делает спиной разные движения, а другой повторяет их как можно точно. 4. В первом раунде инициативу проявляет партнер меньшего роста. Движения, которые он выполняет, должны быть медленными, чтобы второму игроку было легко следовать за ними. 5.*

После того как работа стала более или менее слаженной и партнерам удалось в достаточной степени раскрепоститься, первый игрок делает чуть более быстрые и экстравагантные движения. Участники не должны переговариваться. На

выполнение задания отводится 2 минуты. 6. Во втором раунде инициативу перехватывает второй партнер (2 минуты). 7.

В конце игры партнеры обсуждают полученный опыт:

- Что получалось хорошо?
- Что не совсем удалось?
- Что было неожиданным?
- Насколько гибким и изобретательным был партнер?

### **Игра «Ручки, ножки, огуречик вот и вышел человечек».**

Под песню «Точка, точка запятая вот и вышла рожица кривая» две команды выстраиваются в колонну с закрытыми глазами по очереди выполняют рисунок человечка на выбор (Тюбика, Незнайки, Пилюлькина или Пончика), предварительно разобрав части тела.