

# Игры для младшего школьного возраста

## ВЕСЁЛАЯ ИГРА В ЛОЖКИ

Приготовьте на одну ложку меньше, чем участников игры. Пусть участники игры сядут в кружок на корточках, руки за спиной. Посередине по кругу положите ложки (на одну меньше, чем участников игры). Ведущий рассказывает историю, которая может начинаться приблизительно так:

Жила-была одна семья. Фамилия у них была Ложкины...

Услышав слово "ложка", дети должны как можно скорее схватить одну из ложек. Тот, кому не досталось ложки, выбывает из игры. Затем ложки опять кладутся на прежнее место и игра продолжается. Не забудьте при этом отложить одну ложку в сторону, а потом история продолжается:

Однажды в воскресенье Ложкины решили сходить куда-нибудь пообедать всей семьей. Каждый нарядно оделся, только маленький Олег не захотел расстаться со своей пижамой. "Если ты немедленно не оденешься, то получишь ложкой по лбу!" - сказал папа, рассердившись. Но Олег упрямо стоял на своем. Бабушка сказала: "А мы с тобой после обеда будем есть мороженое маленькими ложечками" - и уговорила внука. Олег переоделся и все сели в машину. Кафе называлось "Золотая ложка". Там все было очень красиво, а официанты вели себя необыкновенно солидно. За одним из столов сидела толстая дама с рыжей собачонкой, а напротив нее худой господин, ее муж, который облизывал свою ложку.

Вгляни, дорогая, - сказал он толстой даме, увидев, как семья Ложкиных садится за столик. - удивительно, сколько детей - и всего одна собака!" Подали еду. Только пап собрался налить маме стаканчик вина, как пес Мопси потянул за скатерть. Хаос вышел отменный. На пол полетели тарелки, вилки, ножи стаканы и ложки. Прибежал ужасно взбудораженный официант. Он успокоился только после того, как папа Ложкин за все заплатил. Семье Ложкиных пришлось уйти из кафе. Они пошли напрямик к палатке, где продавали сосиски, поели жареных колбасок, очень вкусных. Только мопс ничего не получил: в наказание ему пришлось просто смотреть.

Вместо ложек можно поиграть в другие предметы, например, в каштаны, плюшевых верей, кубики и т.д. Важно только, чтобы они находились от детей на одинаковом расстоянии. Дети непременно должны держать руки за спиной и обращаться друг с другом аккуратно. Бережно. А выдумать историю вовсе не так уж трудно. Она вполне может быть длинной, но обязательно интересной и веселой.

## ВПЕРЕД ЧЕТЫРЕ ШАГА

Участники становятся в круг, берутся за руки и поют, следуя названным движениям:

Вперед четыре шага,  
Назад четыре шага,  
Ножками потопали,  
Ручками похлопали,  
Глазками помигали,  
А теперь попрыгали (вокруг себя)  
С каждым повтором темп ускоряется.

## ГДЕ ПРАВАЯ, ГДЕ ЛЕВАЯ?

Дети прыгают под счет. Когда воспитатель говорит "правая", дети отставляют правую ногу на носок. (руки на пояс)

## **ДВА ЦВЕТОЧКА**

Два цветочка, два цветочка

Ежики, ежики

Наковальня, наковальня

Ножницы, ножницы

Бег на месте, бег на месте

Зайчики, зайчики

А теперь мы дружно скажем девочки и мальчики.

## **ЕХАЛ ЦАРЬ ПО ЛЕСУ**

Ехал царь по лесу, по лесу, по лесу

Встретил он принцессу - 3 р

Давай с тобой попрыгаем - 3

Ножками подрыгаем - 3

Ручками похлопаем - 3

Ножками потопаем - 3

Давай с тобой покружимся - 3

И мы с тобой подружимся - 3

## **КАК ЖИВЁШЬ?**

Как живешь? Вот так (ребенок показывает)

А плывешь? Вот так (ребенок показывает)

Ждешь ответ? Вот так (ребенок показывает)

Машешь вслед? Вот так (ребенок показывает)

Как бежишь? Вот так (ребенок показывает)

Утром спишь? Вот так (ребенок показывает)

Вдаль глядишь? Вот так (ребенок показывает)

Как шалишь? Вот так (ребенок показывает)

## **КУРОЧКА ПО ЗЁРНЫШКУ**

1. Купим мы с бабушкой себе курочку - 2 р.

А курочка по зернышку кудах-тах-тах

2. Купим мы с бабушкой себе уточку - 2 р

Уточка тати-та-та, а курочка по зернышку кудах-тах-тах

3. Купим мы с бабушкой себе индюшонка - 2 р

Индюшонок фалды-фалды, уточка тати-та-та

А курочка по зернышку кудах-та-тах

4. Купим мы с бабушкой себе кисаньку - 2р

Кисонька мяу-мяу, индюшонок фалды-фалды,

уточка тати-та-та, а курочка по зернышку кудах-тах-тах

5. Купим мы с бабушкой себе собачонку

Собачонка гав-гав, кисонька мяу-мяу, индюшонок фалды-фалды,

уточка тати-та-та, а курочка по зернышку кудах-тах-тах

6. Купим мы с бабушкой себе коровеньку - 2р

Коровенка муки-муки, собачонка гав-гав, кисонька мяу-мяу, индюшонок фалды-фалды,

уточка тати-та-та, а курочка по зернышку кудах-тах-тах

7. Купим мы с бабушкой себе поросенка

Поросенок хрюки-хрюки, коровенка муки-муки, собачонка гав-гав,

кисонька мяу-мяу, индюшонок фалды-фалды,

уточка тати-та-та, а курочка по зернышку кудах-тах-тах

8. Купим мы с бабушкой себе телевизор - 2р

Телевизор время-факты

Дикторша ляля-ляля, а курочка по зернышку кудах-тах-тах

### **НОС, НОС, НОС, РОТ...**

Игроки сидят кружком, посередине - ведущий. Он говорит: нос, нос, нос, рот. Произнося первые три слова, он берет за нос, а при четвертом вместо рта дотрагивается до другой части головы. Сидящие кружком должны делать все, как говорит, а не делает ведущий, и не дать себя сбить. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает самый внимательный.

### **ФИГУРНЫЙ ВАЛЬС**

Все встают парами по кругу, взявшись за руки, образовав лодочку, и поют: "Шаг, шаг, шаг - на носочки. Шаг, шаг, шаг - на носочки. Покачались, перевернулись, хлопнули, имя, поменялись".

## **Игры для младших школьников в разные периоды смены**

### **Игры для младших школьников в организационный период**

#### **1. Две игрушки — поменяемся местами (О. Хухлаева, О. Хухлаев)**

*Цель:* развитие моторной ловкости, внимания, координации движений.

*Необходимые приспособления:* две игрушки.

*Описание игры:* дети становятся в круг, а ведущий одновременно бросает игрушки двум игрокам, которые должны быстро поменяться местами, после чего каждый из них бросает другому игроку

*Комментарий:* игра проводится в достаточно высоком темпе, чтобы увеличить ее интенсивность и сложность. Тем более что детям младшего школьного возраста еще достаточно трудно выполнять действия разной направленности (как в данной игре — поймать игрушку, увидеть того, кому досталась вторая и поменяться с ним местами).

*Применение:* полезна при гиперактивности, агрессивности и синдроме дефицита внимания.

#### **2. Услышь свое имя (Габелая И.)**

*Цель:* развитие скорости реакции, моторной ловкости.

*Необходимые приспособления:* мяч.

*Описание игры:* играющие становятся в круг, спинами внутрь круга. Игрок, у которого в руках мяч, бросает его в круг, называя при этом имя. Названный ребенок должен повернуться лицом внутрь круга и поймать мяч. Победителем становится тот, кто ловил мяч чаще других.

*Комментарий:* часто в порыве игры первый участник очень сильно забрасывает мяч, и названный ребенок не может его поймать. В таком случае с детьми проговариваются штрафы, так называемые фанты, которые будут накладываться на первых игроков. Это может быть и чтение стихотворения, и прыжки на одной ноге по кругу — все зависит от участников.

*Применение:* полезна при агрессивности, застенчивости, тревожности.

#### **3. Раздувайся, пузырь (Р. Калинина)**

*Цель:* развитие чувства сплоченности, развитие внимания.

*Описание игры:* дети стоят в кругу очень тесно — это «сдутый пузырь». Потом они его надувают: дуют в кулачки, поставленные один на другой, как в дудочку. После каждого выдоха делают шаг назад — «пузырь» увеличивается, сделав несколько выдохов, все берутся за руки и идут по кругу, приговаривая:

Раздувайся, пузырь, раздувайся большой,  
Оставайся такой, да не лопайся!

Получается большой круг. Затем вожатый (или кто-то из детей, выбранный ведущим) говорит: «Хлоп!» — «пузырь» лопается, все сбегаются к центру («пузырь» сдулся) или разбегаются по комнате (разлетелись пузырьки).

*Комментарий:* взрослому необходимо внимательно следить за тем, чтобы дети правильно выполняли игровые действия. В частности, на каждый вдох делали один шаг. Такие игры-развлечения любят дети любого возраста, так как правила в них предельно просты и легко выполнимы, а сама игра способствует эмоциональной разгрузке.

*Применение:* полезна при агрессивности, застенчивости, тревожности.

#### **4. Интервью (О. Хухлаева, О. Хухлаев)**

*Цель:* развитие коммуникативных навыков, активного словаря, умения вступать в диалог.

*Необходимые приспособления:* стул.

*Описание игры:* дети выбирают ведущего, а затем, представляя, что они — взрослые люди, по очереди становятся на стульчик и отвечают на вопросы, которые им будет задавать ведущий. Ведущий просит ребенка представиться по имени-отчеству, рассказать о том, где и кем он работает, есть ли у него дети, какие имеет увлечения и т. д.

*Комментарий:* на первых этапах игры дети часто затрудняются в подборе вопросов. В этом случае взрослый роль ведущего берет на себя, предлагая детям образец диалога.

Вопросы могут касаться чего угодно, но необходимо помнить, что разговор должен быть «взрослым».

*Применение: полезна при агрессивности, застенчивости, тревожности.*

#### **5. Час тишины и час «можно» (Н. Кряжева)**

*Цель:* развитие произвольности поведения.

*Количество играющих:* любое.

*Описание игры:* взрослый договаривается с детьми о том, что у них теперь будет час «тишины» и час «можно». Это значит, что в час тишины дети будут вести себя тихо и заниматься спокойными делами — рисованием, лепкой и т. д., зато в час «можно» они смогут делать все, что захочется — бегать, прыгать, кричать, петь и т. д. При этом желательно заранее предупредить, что даже в час «можно» нельзя драться, ругаться, обижать кого-либо и т. д.

*Комментарий:* эти часы можно чередовать в течение дня или играть в них в разные дни, но они должны стать привычными в группе, тогда водителю будет проще контролировать поведение детей в любой момент. Например, когда нужно, чтобы разгоряченные дети успокоились, им предлагается поиграть в час тишины, а во время прогулки можно предложить час «можно».

*Применение: полезна при агрессивности, гиперактивности.*

#### **6. Пес Барбос**

*Цель:* развитие произвольности, самоконтроля.

*Необходимые приспособления:* платок.

*Описание игры:* выбирается ребенок, который будет «собакой». Он завязывает глаза и уши платком, сворачивается в клубок и делает вид, что спит. Остальные дети должны тихонько проходить мимо него. Неожиданно «собака» просыпается и с лаем ловит побеспокоивших ее детей. Пойманный становится «собакой».

*Комментарий:* игра проходит шумно и интересно. Водителю не стоит сдерживать эмоциональные порывы детей, дайте им повеселиться вдоволь. Такой выплеск поможет детям через полчаса сосредоточиться на занятиях.

*Применение: полезна при агрессивности.*

#### **7. Клубочек (Габелая И)**

*Цель:* развитие коммуникативных навыков.

*Необходимые приспособления:* клубок ниток.

*Описание игры:* дети садятся в полукруг. Взрослый становится в центре и, намотав на палец нитку, бросает ребенку клубочек, спрашивая при этом о чем-нибудь (как тебя зовут, что ты любишь, чего ты боишься). Ребенок ловит клубочек, наматывает нитку на палец, отвечает на вопрос и задает вопрос, передавая клубок следующему игроку. Если ребенок затрудняется с ответом, он возвращает клубок ведущему.

*Комментарий:* эта игра помогает детям увидеть общие связи между ними, а водителю помогает определить, у кого из детей есть трудности в общении. Она будет полезна малообщительным детям, также ее можно использовать в группах малознакомых участников.

Ведущим может быть выбран и ребенок.

Когда все участники соединились ниточкой, взрослый должен зафиксировать их внимание на том, что все люди чем-то похожи и это сходство найти достаточно легко. И всегда веселее, когда есть друзья.

*Применение: полезна при застенчивости, тревожности.*

#### **8. Ловись, рыбка!**

*Цель:* развитие ловкости, внимания.

*Необходимые приспособления:* нитка длиной 1,5 м., привязанной к ней палочкой на конце.

*Описание игры:* играющие привязывают нитку к поясу, их задача — поймать «рыбку», т.е. наступить на палочку другого игрока и оторвать ее. Тот, кто остался без

палочки, выбывает из игры, а собравший наибольшее количество палочек — победитель.

*Комментарий:* сложность игры заключается в том, что игрок не только пытается оторвать палочку у другого игрока, но и следит за тем, чтобы его палочка осталась у него.

*Применение:* полезна при застенчивости, тревожности, агрессивности.

### 9. Зеркало (И. Томашпольская)

*Цель:* развитие внимания, скорости реакции, моторики.

*Описание игры:* дети выбирают ведущего, он становится в центр, а остальные дети — полукругом вокруг ведущего, который показывает разнообразные позы или демонстрирует разные выражения лица. Дети должны повторить их.

*Комментарий:* смена поз мимических этюдов должна быть быстрой. За темпом и правильностью должен следить вожатый.

*Применение:* полезна при застенчивости, тревожности.

### 10. Танец шляпы

*Цель:* развитие внимания, моторной координации.

*Необходимые приспособления:* шляпа, аудиокассета с записью музыкального произведения.

*Описание игры:* дети садятся в круг, при первых же звуках музыки они начинают передавать шляпу, надевая ее на голову соседа. Когда музыка прервется, участник, на голове которого оказалась шляпа, должен показать какое-нибудь движение, а все остальные дети — повторить его. Затем игра продолжается.

*Комментарий:* в этой игре шляпа по сути является «отвлекающим маневром», так как дети с удовольствием стараются нарядить соседа, забывая про музыку. Если дети стесняются по одному выполнять движения, можно предложить ребенку, на котором остановилась музыка, выбрать себе партнера и станцевать с ним.

*Применение:* полезна при застенчивости, тревожности.

### 11. Кричалки — шепталки — молчалки (И. Шевцова)

*Цель:* развитие восприятия, произвольности поведения.

*Необходимые приспособления:* силуэты ладони, вырезанные из картона красного, желтого и синего цвета.

*Описание игры:* изображения ладоней — это сигналы, которым должны подчиняться дети: красная ладонь — «кричалка», она означает, что можно кричать и бегать; желтая ладонь — «шепталка», она разрешает тихо разговаривать и ходить; синяя — «молчалка», сигнализирует о том, что нужно замереть на месте или лечь и замолчать. Сигналы подаются без системы, но заканчивать игру необходимо синей ладонью.

*Комментарий:* для детей младшего возраста показ ладошки лучше сопровождать звуковым сигналом. А затем постепенно его убирать. В работе с расторможенными детьми «кричалку» лучше использовать реже, чем «шепталку» или «молчалку». В то же время детям замкнутым и малообщительным чаще необходимо предлагать именно «кричалку».

*Применение:* полезна при дефиците внимания, гиперактивности.

### 12. Запомни имя (Габелая И.)

*Цель:* развитие воображения, двигательной памяти.

*Описание игры:* играющие становятся в круг, затем один из них выходит вперед, называет себя и рассказывает о том виде спорта, который ему нравится. Рассказ сопровождается показом движений, которые совершают спортсмены, занимающиеся этим видом. Потом называет себя и представляет любимый вид спорта другой ребенок, и так по кругу. Когда все дети выступят, участники должны показать, что запомнили, какой вид спорта кто любит. Информацию можно получить в результате фронтального опроса или в игровой форме: выбирается ведущий, он показывает движения, а дети должны угадать имя того, кто их выполняет; или ведущий называет имя, а дети выполняют движения, показанные ребенком с этим именем.

*Комментарий:* эта игра способствует сплочению группы детей.

Действия детей можно разнообразить, если предложить им показывать любимых героев сказок, виды занятий и т. д.

*Применение: полезна при застенчивости, тревожности.*

### 13. Внимательные руки

*Цель:* развитие произвольного внимания, слухового восприятия.

*Описание игры:* взрослый читает слова, а дети должны поднять правую руку, если в слове есть буква «И», и левую руку, если есть «й». Если таких букв в слове нет, руки лежат на коленях.

Брат, сестричка, монитор, йод, каймак, офис, работа, сайка, животное, тигр, петух, игра, ларек, собака, стена, шкаф, войлок, калитка, синоптик, ласточка, воин, учитель, веселый, клякса, канарейка, картина, улей, пастила, мармелад, койка, балалайка, уклея, садик, цветок, история, жалейка, опера, музей, курица, дискотека, маленький, открытка, часики, радио, майка, умница.

*Комментарий:* часто неуверенные дети ориентируются в ответах на других более активных детей, которые, тем не менее, могут допускать ошибки. В таком случае игру необходимо остановить и напомнить детям о том, что каждый из них многое знает и умеет, поэтому должен сам решать, как ответить.

*Применение: полезна при дефиците внимания, гиперактивности, тревожности, застенчивости.*

### 14. А что потом? (А. Бондаренко)

*Цель:* развитие ориентировки во времени.

*Необходимые приспособления:* колечко (камешек, любой маленький предмет).

*Описание игры:* дети садятся полукругом. Затем вожатый предлагает им рассказать, как проходит день, что за чем они делают в течение дня. Рассказывать начинает тот, кому взрослый положит в руки колечко, каждый играющий должен назвать одно действие. Если ребенок ошибается, он садится последним. Игра продолжается до тех пор, пока дети не скажут: «Ложусь спать».

*Комментарий:* игре предшествует беседа о режиме дня, о последовательности действий в течение суток, обязательно нужно перечислить все времена суток — утро, день, вечер — и соотнести их с действиями, характерными для этого времени. Вожатый не обязан передавать колечко последовательно, он может пропустить кого-то, а потом вернуться к этому ребенку — это заставляет детей быть более внимательными.

Игра может быть включена в процесс сопровождения адаптации ребенка к условиям лагеря, так как многие дети испытывают чувство тревоги, не зная, что их ждет впереди, а такие абстрактные понятия, как «скоро», «через час» детям недоступны. Если же время обозначить через конкретные действия, ребенку будет понятно.

*Применение: полезна при застенчивости, тревожности.*

### 15. «Гвалт» (Е. В. Коротаяева)

*Цель:* Развитие концентрации внимания.

*Описание игры:* один из участников (по желанию) становится водящим и выходит за дверь. Группа выбирает какую-либо фразу или строчку из известной всем песни, которую распределяют так: каждому участнику по одному слову. Затем входит водящий, и игроки все одновременно, хором, начинают громко повторять каждый свое слово. Водящий должен догадаться, что это за песня, собрав ее по словечку. Желательно, чтобы до того как войдет водящий, каждый ребенок повторил вслух доставшееся ему слово.

*Комментарий:* договоритесь с детьми, что, когда они устанут или займутся важным делом, в группе будет наступать час «тишины». Дети должны вести себя тихо, спокойно играть, рисовать. Но в награду за это иногда у них будет час «можно», когда им разрешается прыгать, кричать, бегать и т. д.

*Применение: полезна при гиперактивности*

### 16. «Передай мяч» (Н. Л. Кряжева)

*Цель:* Снять излишнюю двигательную активность.

*Описание игры:* сидя на стульях или стоя в кругу, играющие стараются как можно быстрее передать мяч, не уронив его, соседу. Можно в максимально быстром темпе бросать мяч друг другу или передавать его, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину. Усложнить упражнение можно, попросив детей играть с закрытыми глазами или используя в игре одновременно несколько мячей.

*Комментарий:* подходит как для младшего возраста детей с легким уровнем сложности, так и для взрослых.

*Применение:* полезна при гиперактивности, застенчивости.

### **17. «Есть одно местечко»**

*Цель:* Игра связана с пространственно-временными отношениями, развитием эмоциональной сферы.

*Комментарий:* У многих детей с нарушениями в развитии пространственные отношения могут быть сильно искажены. Понятия «справа-слева», «спереди-сзади», «внизу-вверху» относительно самого себя является одним из базовых понятий в развитии человека. Если эти понятия сформированы неправильно, то нарушается адекватное восприятие реальности. В этой игре заложен также положительный эмоциональный момент — играющий, возле которого освобождается место, приглашает стать рядом с ним человека, который ему приятен. Итак, играющие встают в круг, оставляя рядом с одним игроком (справа от него) свободное место.

Все поют:

*Справа, справа от меня есть одно местечко,  
я хочу, чтоб...*

(игрок называет имя любого участника, стоящего в кругу)

*встал,  
со мной рядом постоял.*

Игрок переходит и встает справа от позвавшего. Теперь следующий игрок, рядом с которым образовалось свободное место, называет еще одного участника и т.д.

## **Игры для младших школьников в основной период**

### **1. Ау! (О. Хухлаева, О. Хухлаев)**

*Цель:* развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

*Описание игры:* один ребенок стоит спиной ко всем остальным, он потерялся в лесу. Кто-то из детей кричит ему: «Ау!» — и «потерявшийся» должен угадать, кто его звал.

*Комментарий:* игра косвенно стимулирует интерес детей друг к другу через игровое правило. Эту игру хорошо использовать в процессе знакомства детей друг с другом. Ребенку, стоящему спиной ко всем остальным, легче преодолеть барьер в общении, побороть тревогу при знакомстве. Эту игру можно повторять неоднократно.

*Применение:* полезна при гиперактивности

### **2. Змейка**

*Цель:* развитие ловкости и координации, умения действовать согласованно.

*Описание игры:* выбирают водящего, он становится во главе «змейки», которую образуют игроки, становясь в ряд лицом в одну сторону. Водящий бежит по причудливой траектории, делая резкие повороты и закручивая «змейку». Его цель — заставить играющих расцепить руки. Такие дети из игры выбывают. Выигрывают те, кто дольше всех продержится в «змейке».

*Комментарий:* вожатый занимает либо позицию наблюдателя, либо позицию судьи, который следит за соблюдением целостности «змейки» и выводит нарушивших правила игроков. Оказываясь в ситуации, в которой необходимо и в прямом и в переносном смысле держаться друг за друга, дети приобретают опыт проживания различных ситуаций, учатся не бояться общения, согласовывать свои действия.

*Применение:* полезна при агрессивности, застенчивости, тревожности.

### **3. Крокодил в болоте (Л. Названова)**

*Цель:* развитие двигательной активности и воспитание умения сдерживаться.

*Необходимые приспособления:* различные геометрические фигуры, вырезанные из картона — «кочки» на болоте.

*Описание игры:* по ковру раскладывают «кочки». Дети — «охотники», они ловят крокодила, молча и как можно тише прыгая с кочки на кочку. В роли крокодила лучше всего выступить вожатому, так как он ловит незадачливых «охотников», которые сильно шумят («крокодил» называет имя, и «охотник» должен подойти к нему).

*Комментарий:* число «крокодилов» может увеличиваться по мере развития игры. Также будет интересно расширить сюжет, ввести какие-то дополнительные ограничения. Например, можно договориться, что когда наступает ночь, прыгать можно только по квадратным «кочкам», а когда день - по круглым. Команды «День!», «Ночь!» взрослый может подавать голосом, а может использовать какой-нибудь звуковой сигнал, что также будет способствовать развитию навыков регуляции своего поведения.

*Применение:* полезна при агрессивности, застенчивости, тревожности, дефиците внимания и гиперактивности.

#### **4. Вулкан (Л. Названова)**

*Цель:* развивать воображение и способность к перевоплощению, развивать кругозор.

*Описание игры:* вожатый становится в центре площадки, это «вулкан», рядом с ним стоят 2—3 ребенка («лава»). Пока «вулкан» спокоен, «лава» находится рядом с ним, «вулкан» даже может обнять «лаву», чтобы она не убежала раньше времени. Остальные дети становятся вокруг «вулкана».

«Вулкан» начинает игру: «Стоит высокая-превысокая гора — вулкан, а на ее склонах живут люди. Они работают - строят дома, стирают, танцуют и т. д., *слушая перечисление, дети выполняют движения, показывая, что делают люди.* Но вот вулкан просыпается, внутри него разогревается лава, вулкан гудит, но люди его не слышат, потому что заняты своими делами (*дети показывают, какими*). И вдруг вулкан взрывается, падают камни, лава вырывается и нагоняет людей» — «вулкан» отпускает «лаву», и она начинает гоняться за другими детьми, пойманных приводят к «вулкану».

*Комментарий:* чтобы дети хорошо смогли «войти» в роль, необходимо достаточно длительное время, игра может занять около 30-40 минут (если детям будет интересно, они могут играть еще дольше). Перед началом игры можно потренировать детей в имитации тех или иных действий людей, в отдельное упражнение может превратиться игра в «вулкан» и «лаву», что только усилит творческую способность детей.

*Применение:* полезна при агрессивности, застенчивости, тревожности.

#### **5. Ассоциации (Н. Клюева, Ю. Филиппова)**

*Цель:* получение обратной связи, развитие рефлексивных способностей.

*Описание игры:* выбирают водящего, он выходит из комнаты, а остальные дети в это время договариваются, кого из детей они задумают. Затем водящий возвращается и задает вопросы о загаданном: каким деревом, цветком, птицей или животным мог бы быть этот ребенок. Водящий по ассоциациям должен угадать, кого загадали дети.

*Комментарий:* в роли загаданного должен побывать каждый ребенок. С помощью этой игры дети могут лучше узнать сами себя, а также узнают о том, что о них думают другие. Но необходимо договориться с детьми о том, что ассоциации не должны быть обидными.

*Применение:* полезна при агрессивности, застенчивости, тревожности.

#### **6. Газета (Габеля И.)**

*Цель:* развитие коммуникативных навыков, преодоление тактильных барьеров.

*Необходимые приспособления:* газета.

*Описание игры:* на пол кладут развернутые газеты, на которую все дети должны встать. Затем газету складывают пополам, все дети должны снова встать на нее. Газету складывают до тех пор, пока кто-то из участников не сможет встать на газету. В процессе игры дети должны понять, что для победы им нужно обняться — тогда расстояние между ними максимально сократится. Игра будет проходить интереснее, если дети будут действовать по команде. Другими словами, на газету они должны стать после определенного сигнала, а между ними они могут свободно двигаться по комнате. После

того как дети станут на газету, взрослый должен зафиксировать их расположение, дать детям возможность почувствовать поддержку соседа.

*Комментарий:* эта игра помогает детям преодолеть робость перед телесным контактом, снимает «мышечный панцирь», делает их более открытыми. Особенно это важно для замкнутых и робких детей, а также для детей, перенесших какие-то травмы.

*Применение:* полезна при агрессивности, застенчивости, тревожности.

### **7. Трио (К. Фопель)**

*Цель:* развитие умения согласовывать свои действия, действовать сообща.

*Необходимые приспособления:* пустые коробки из-под обуви.

*Описание игры:* дети разбиваются на тройки, обнимают друг друга за плечи. Тот, кто стоит в центре, ставит обе ноги в разные коробки. В те же коробки стоящий от него справа ставит левую ногу, а стоящий слева — правую. Таким образом, получается невиданное существо с тремя туловищами и четырьмя ногами. Ему предстоит пройти несколько метров. Если дети успешно справляются с заданием, можно предложить им взять в компанию еще игрока и еще... В процессе движения они могут обсуждать друг с другом последовательность действий, а также способы справиться с заданием.

*Комментарий:* Она интересна как игра-соревнование, в процессе которого им необходимо прийти к согласию, чтобы достичь финиша.

*Применение:* полезна при агрессивности, застенчивости, тревожности.

### **8. Говори! (Е. Лютова, Г. Моница)**

*Цель:* развитие внимания и произвольности.

*Необходимые приспособления:* мячик.

*Описание игры:* вожатый предлагает детям сыграть в игру в вопросы и ответы, но предупреждает, что отвечать на вопросы можно только после слова «Говори!». После вопроса бросить мяч, обязательно сделать паузу и лишь потом сказать «Говори!». Вопросы могут быть любыми, например:

«Какие времена года вы знаете?» ... «Говори!»

«Какое сейчас время года?» ... «Говори!»

«Какой сегодня день недели?» ... «Говори!»

«Какой сейчас месяц?» ... «Говори!»

«Сколько дней в неделе?» ... «Говори!»

«Сколько дней в году?» ... «Говори!»

«Какого цвета платье у Маши?» ... «Говори!»

«Какого цвета столы в группе?» ... «Говори!» — и т. д.

*Комментарий:* включение в игру мячика усложняет ее, но и делает более интересной. В связи с тем, что импульсивность преобладает в поведении детей младшего школьного возраста, им трудно, поймав мячик, не ответить сразу.

*Применение:* полезна при гиперактивности.

### **9. Слушай хлопки (М. Чистякова)**

*Цель:* развитие внимания, произвольности поведения.

*Описание игры:* дети свободно передвигаются по комнате, но по хлопку ведущего они должны остановиться и превратиться в аиста: поднять одну ногу, руки в стороны), на два хлопка они должны отреагировать превращением в лягушку (присесть, пятки вместе, носки врозь, между носками руки). Три хлопка разрешают снова двигаться свободно.

*Комментарий:* игра помогает в развитии произвольного внимания, умения быстро переключаться с одного вида действий на другой.

*Применение:* полезна при агрессивности и гиперактивности.

### **10. Сиамские близнецы (К. Фопель)**

*Цель:* развитие коммуникативных навыков, умения согласовывать свои действия, развитие графических навыков.

*Необходимые приспособления:* перевязочный бинт, большой лист бумаги, восковые мелки.

*Описание игры:* дети разбиваются на пары, садятся за стол очень близко друг к другу, затем связывают правую руку одного ребенка и левую — другого от локтя до кисти.

Каждому в руку дают мелок. Мелки должны быть разного цвета. До начала рисования дети могут договориться между собой, что они будут рисовать. Время на рисование: 5 – 6 минут. Чтобы усложнить задание, одному из игроков можно завязать глаза, тогда «зрячий» игрок должен руководить движениями «незрячего».

*Комментарий:* на первых этапах игры временные ограничения можно снять, чтобы игроки могли получить опыт взаимодействия в паре без посторонних помех. В процессе игры взрослый может сопровождать действия участников комментариями по поводу необходимости договора в паре для достижения лучшего результата. После игры с детьми проводится беседа об их ощущениях, возникших в процессе рисования, было ли им комфортно, что им мешало, а что помогало.

*Применение:* полезна при застенчивости, тревожности.

## 11. Небоскреб (К. Фопель)

*Цель:* развитие умения договариваться, работать в команде.

*Необходимые приспособления:* складной метр и 2—3 деревянных кубика (можно — разного размера) на каждого ребенка.

*Описание игры:* дети садятся в круг, а в центре круга им необходимо построить небоскреб. Дети по очереди кладут свои кубики (по одному за ход). При этом они могут обсуждать, куда лучше положить кубик, чтобы небоскреб не упал. Если хотя бы один кубик упадет, строительство начинается сначала. Вожатый, наблюдающий за ходом строительства, периодически измеряет высоту постройки.

*Комментарий:* вожатый в данной игре занимает место стороннего наблюдателя. Он может вмешаться в ход игры только в случае возникновения неконструктивного конфликта. Дети должны самостоятельно попытаться найти общий язык, преследуя игровую цель: построить как можно более высокую башню, более или менее устойчивую.

*Применение:* полезна при застенчивости, тревожности, агрессивности.

## 12. Слова-накладки

*Цель:* развитие речевой активности, словотворчества.

*Описание игры:* слова-накладки имеют один общий компонент, который произносится один раз и является окончанием одного слова и началом другого.

Комар + Марка = Комарка

Зебра + Ракушка = Зебракушка

Дерево + Ворона = Дереворона

Зеркало + Лопасть = Зеркалопасть

Дети по очереди придумывают слова-накладки, затем они выбирают самое смешное и самое оригинальное, объясняя, почему они так думают.

*Комментарий:* термин «слово-накладка» образован В. Мининой. Он был создан в процессе изучения творчества Льюиса Кэрролла (вспомните знаменитую Алису и не менее знаменитого кота). При образовании слова-накладки образуется новый образ, который включает в себе свойства исходных слов. После словотворчества можно предложить ребенку нарисовать какое-нибудь понравившееся слово-накладку. Наверняка такие слова вызовут самые необычные ассоциации.

*Применение:* полезна при застенчивости, тревожности.

## 13. Ухо — нос

*Цель:* развитие внимания, моторной координации.

*Описание игры:* выбирается ведущий. Он называет слова «ухо» или «нос», при этом в первом случае нужно взять себя за ухо, а во втором — за нос. Ведущий делает все так же, как и другие, но через некоторое время он начинает «ошибаться»: при слове «ухо» берет себя за нос, и наоборот. Дети должны внимательно слушать команды и не обращать внимания на ошибочные действия ведущего. Если ребенок ни разу не ошибется, он становится ведущим. Совершивший ошибку выбывает.

*Комментарий:* такие «ошибки» взрослого заставляют детей быть более внимательными, одновременно выслушивать инструкцию и правильно выполнять действие.

*Применение:* полезна при застенчивости.

## 14. Нехотелка

*Цель:* развитие двигательной активности, мыслительных процессов.

*Описание игры:* чтение стихотворения дети сопровождают соответствующими движениями.

Некий мальчик, мой знакомый, *(дети шагают)*  
Убежал вчера из дома, *(дети бегут)*  
Не хотел он умываться, *(на слова «не хотел» машут головой, затем имитируют умывание)*  
Одеваться, *(имитируют одевание)*  
Убираться, *(имитируют подметание)*  
Надоело есть и пить *(имитируют процесс еды и питья)*  
И спасибо говорить, *(кланяются)*  
Не хотел на пианино *(имитируют игру на пианино)*  
Гаммы нудные играть  
И за ручку с мамой чинно *(ходьба)*  
Час по улице гулять.  
Не хотел остаться дома *(на слова «не хотел» машут головой, на слова «остаться дома» — присаживаются на корточки)*  
И ушел вчера из дома, *(ходьба)*  
Он один на белом свете, *(разводят по кругу руками)*  
Он свободен, словно ветер, *(«полет птицы»)*  
Что захочет — то захочет, *(хватательные движения)*  
Что не хочет — не захочет. *(Отталкивающие движения)*  
Шел он, шел, и вот ему *(ходьба)*  
Скучно стало одному: *(кулачком подпереть подбородок, опустить голову)*  
Кто возьмет его за руку, *(пожимание плечами, «незнайка» с поворотом туловища)*  
Кто развеет сказкой скуку? *(имитация движений «утят»)*  
Слово некому сказать.  
Захотел он есть и спать, *(имитация еды и сна)*  
Захотел увидеть маму, *(«бинокль»)*  
Захотел он даже гамму  
Громко, весело сыграть, *(имитация игры на пианино, высоко поднимая руки)*  
Тут же мальчик мой знакомый  
Повернул обратно к дому, *(ходьба)*  
Все, что раньше не терпел,  
Нехотелка захотел, *(кивки в знак согласия)*

*Комментарий:* такие игры очень нравятся детям. Но кроме того, они способствуют общему развитию.

### **15. Дотронься до... (Габелая И.)**

*Цель:* развитие внимания, быстроты реакции, закрепление знаний об эталонах цвета..

*Описание игры:* выбирают ведущего. Ведущий кричит: «Дотронься до... (и называет какой-нибудь цвет)», — а затем дети должны как можно быстрее найти в одежде друг друга этот цвет и дотронуться до него. Тот, кто не успел, становится ведущим. Взрослый следит, чтобы все дети принимали участие в игре.

*Комментарий:* после того как дети найдут источник нужного цвета, взрослый командой «Замри!» оставляет их на одном месте и проверяет правильность выполнения задания.

*Применение:* полезна при застенчивости, тревожности.

### **16. Четыре стихии**

*Цель:* развитие внимания.

*Описание игры:* дети садятся в круг. Ведущий предлагает им при слове «земля» опустить руки вниз, при слове «вода» — вытянуть вперед, при слове «воздух» — поднять вверх, при слове «огонь» — вращать кистями. Ошибившийся выходит из игры.

*Комментарий:* взрослый принимает активное участие в игре. После того как дети освоили движения, взрослый может специально сбивать детей, допуская ошибки. Например, сказать: «Воздух!» — а показать движение «земли».

*Применение:* полезна при агрессивности.

## 17. Найди общее

*Цель:* развитие наблюдательности, умения анализировать предметы и явления.

*Необходимые приспособления:* карточки с названием или изображением любых предметов.

*Описание игры:* ведущий показывает по две карточки, а дети должны сказать, что общего между этими предметами. Например самолет и машина. Оба эти предмета сделаны руками человека, могут ездить, они из железа, топливо для них — бензин, не помещаются в квартире, больше человека, шумят, когда заводятся и т. д.

*Комментарий:* в тех случаях, когда для рассмотрения детям предлагаются предметы, на первый взгляд, не имеющие ничего общего, ведущий должен простимулировать мыслительную деятельность детей наводящими вопросами, касающимися свойств, размеров, действий с этими предметами.

*Применение:* полезна для общего развития

## 18. Если бы да кабы...

*Цель:* развитие воображения.

*Описание игры:* взрослый говорит: «Если бы на улице было солнце, мы бы пошли гулять». И потом предлагает детям поиграть в «если бы», т. е. продолжить предложения, начинающиеся словами «если бы»:

Если бы крокодилы жили в городах...

Если бы кошки умели летать...

Если бы мальчики стали девочками...

Если бы мы были инопланетянами...

Если бы паутину плели слоны...

Если бы люди никогда не ссорились...

Если бы мы оказались на необитаемом острове...

*Комментарий:* перед игрой детям можно прочитать стихотворение Эдуарда Успенского «Если был бы я девчонкой»:

Если был бы я девчонкой —

Я бы время не терял!

Я б на улице не прыгал,

Я б рубашки постирал,

Я бы вымыл в кухне пол,

Я бы в комнате подмел,

Перемыл бы чашки, ложки,

Сам начистил бы картошки,

Все свои игрушки сам

Я б расставил по местам!

Отчего я не девчонка?

Я бы маме так помог!

Мама сразу бы сказала:

«Молодчина ты, сынок!»

Затем нужно настроить детей на то, что в этой игре может произойти все что угодно. Поэтому они могут дать волю собственной фантазии и предлагать самые необычные окончания фраз.

Приниматься должны все варианты. Самые нестандартные обязательно должны быть отмечены взрослым.

## 19. Что потом?

*Цель:* развитие творческого мышления.

*Описание игры:* ребенку предлагается придумать как можно больше вариантов событий, которые наступили после того, как...

Папа поймал большую рыбу...

После этого:

— Пруд стал мелкой лужей.

— Рыба перекусила леску и уплыла.

— Семья целый год ела рыбу.

— Рыбу разрезали, а в ней оказалась еще рыба, а в той — еще рыба, а в следующей — еще, и т. д.

Белоснежка кормила голубей...

Папа Карло стругал полено...  
Аннушка пролила масло...  
Воробьишка выпал из гнезда...  
Бабушка испекла пирожки...

*Комментарий:* если ответы детей однотипны, взрослый может включиться в игру, изменить ход мыслей детей, дать им образец нестандартного предложения.

## 20. Заданная буква

*Цель:* развитие элементов логического мышления.

*Необходимые приспособления:* бумага, карандаш.

*Описание игры:* ребенку предлагается составить слова с какой-то определенной буквой так, чтобы в первом слове она была первой, во втором — второй, в третьем — третьей, в четвертом — четвертой. Например:

А	Р	Ы	К	Б	Р	А	К
З	А	Л	П	О	Б	О	Д
К	Л	А	Д	Ж	А	Б	А
У	Р	Н	А	К	Р	А	Б

*Комментарий:* перед началом игры можно потренироваться: называть ребенку слово, а он должен сказать, какая по порядку задуманная буква. Это поможет ребенку понять принцип игры, а заодно позволит поупражняться в счете.

## 21. Повтори за мной (Ю. и М. Шевченко)

*Цель:* развитие внимания, сенсомоторной координации.

*Описание игры:* первый ребенок показывает движения или ритм, которые, как он считает, трудновоспроизводимы. Второй ребенок должен их повторить. Если ему это не удается, то первый игрок должен сам показать то же самое. Если и у него это не получается, то дети меняются ролями (в группе — ведущий выбывает из игры). А если второй игрок все-таки справился с заданием, то он становится ведущим.

*Комментарий:* ведущему-взрослому нужно следить за тем, чтобы движения не были однообразными. Темп игры должен быть достаточно высоким. В конце игры можно отметить ребенка, предложившего самые оригинальные движения.

*Применение:* полезна при агрессивности.

## 22. Вывод

*Цель:* развитие элементов логического мышления.

*Описание игры:* взрослый загадывает загадку, а ребенок должен отгадать.

Оля младше Коли, а Коля младше Толи. Кто самый старший?

Сережа ниже Лены, а Лена выше Оли. Кто самый высокий?

Наташа худее Лены, но полнее, чем Марина. Кто самый полный? А кто самый худой?

Лена читает лучше Кати, а Катя — лучше Аси. Кто читает лучше всех, а кто — хуже всех?

Лучше Руслана и Олега считает Жора, а Вова считает лучше Олега. Руслан считает лучше Вовы. Кто из мальчиков считает лучше всех? А кто считает хуже всех?

*Комментарий:* в качестве подсказки можно использовать картинки, если загадки касаются каких-либо внешних признаков.

Также игра может использоваться в процессе закрепления знаний из различных областей (например, знания времен года: зимой холоднее, чем осенью, а осенью холоднее, чем летом. Когда жарче всего?).

*Применение:* полезна при тревожности.

## 23. Лишнее слово

*Цель:* развитие операции анализа и классификации

*Описание игры:* детям предлагается найти лишнее слово и объяснить, почему оно — лишнее.

1. Карась, ставрида, сельдь, краб.
2. Астра, пион, роза, ромашка, яблоня.
3. Игорь, Сережа, Борис, Вова, Лена.
4. Рысь, тигр, леопард, ягуар, шакал.

5. Шайба, коньки, клюшка, мяч.
6. Ветка, листик, цветок, яблоко, качели.
7. Рука, нога, шея, голова, тарелка.
8. Поползень, снегирь, ворона, синица, скворец.
9. Петух, кошка, собака, овца, медведь.
10. Говядина, свинина, баранина, конина, вредина.

*Комментарий:* важно внимательно выслушать объяснения детей, так как часто даже в неправильных ответах (с точки зрения взрослого) бывает заложена определенная логика. В этом случае можно объяснить малышу, что бывает еще и немного по-другому.

## **Игры для младших школьников в итоговый период**

### **1. Обзывалки (Н. Кряжева)**

*Цель:* развитие коммуникативных навыков, снятие отрицательных эмоций.

*Необходимые приспособления:* мячик.

*Описание игры:* детям предлагается, передавая друг другу мячик, обзывать друг друга неблизкими словами, например названиями овощей или фруктов, при этом обязательно называть имя того, кому передается мячик: «А ты, Лешка – картошка», «А ты, Иришка – редиска», «А ты, Вовка – морковка» и т.д. Обязательно предупредить детей, что на эти обзывалки нельзя обжиться, ведь это игра. Завершать игру обязательно хорошими словами: «А ты, Маринка – картинка», «А ты, Антошка – солнышко», - и т.д.

Мячик передавать нужно быстро, нельзя долго задумываться.

*Комментарий:* перед началом игры можно провести с детьми беседу об обидных словах, о том, после чего люди обычно обижаются и начинают обзываться.

### **2. Оживлялки (И. Климина)**

*Цель:* развитие умения выражать свои эмоции невербально.

*Необходимые приспособления:* рисунки детей.

*Описание игры:* дети рассматривают рисунки друг друга, а потом один из них пытается изобразить любой из них с помощью мимики и жестов, остальные дети должны угадать, какую картинку он показывает.

*Комментарий:* интересно, если вариантов будет несколько. Тогда детям можно наглядно объяснить, что одно и то же явление или предмет у разных людей могут вызывать различные чувства, но каждый человек имеет право на свое мнение.

### **3. Оживлялки (Н. Кряжева)**

*Цель:* развитие воображения, сообразительности, умение преодолевать препятствия.

*Необходимые приспособления:* воздушный шарик.

*Описание игры:* дети ложатся на пол, им связывают ноги под коленями шарфом – они теперь «тюлени». Взрослый бросает шарик, который «тюлени» пытаются поймать или отобрать у других и забросить в корзину, стоящую на полу. Победителем становится самый меткий и самый «вежливый» «тюлень».

*Комментарий:* ограничение подвижности стимулирует детей к поиску новых способов передвижения, способов достижения желаемой цели – мячика.

Взрослому важно помнить, что тактика поведения детей в такой ситуации различна: одни пасуют, прекращают игру, их необходимо приободрить, а другие хитрят, нарушают правила – таких детей нужно сдерживать.

### **4. Войди в круг – Выйди из круга**

*Цель:* развитие эмпатии, отработка способов поведения в одиночестве, совершенствование навыком межличностной коммуникативности.

*Количество играющих:* не больше 10.

*Описание игры:* дети выбирают водящего и становятся в круг, очень тесно прижимаясь друг к другу (ногами, туловищами, плечами) и обхватывают друг друга за талию. Водящий остается за кругом. Он всеми силами пытается пробраться в круг – уговаривает, толкается, старается разорвать цепь. Если водящему удастся пробиться в центр круга, все его поздравляют, а пропустивший становится водящим.

*Комментарий:* взрослый следит, чтобы дети не проявляли агрессию, помогает водящему, если ему приходится совсем туго. В такой игре ребенок получает бесценный опыт общения с разными людьми, когда нужно в одной ситуации проявить уступчивость, попытаться уговорить человека, а в другой, наоборот, проявить твердость и настоять на своем.

## **5. Старенькая бабушка**

*Цель:* развитие коммуникативных навыков, доверия, эмпатии, развитие моторной ловкости.

*Необходимые приспособления:* платки для завязывания глаз.

*Описание игры:* дети разбиваются на две команды – бабушки (дедушки) и внуки (внучки). «Старичкам» завязывают глаза – они очень старенькие, поэтому ничего не видят и не слышат и их надо непременно отвести к врачу. Идти придется через улицу с сильным движением. Проводить бабушек и дедушек должны их внуки (внучки), постаравшись, чтобы их не сбила машина.

Затем мелом рисуют улицу, а несколько детей становятся «машинами», бегая по «улице» туда-сюда. Задача внуков – не только перевести «старичков» через дорогу, но и показать доктору (его роль играет кто-то из детей), и купить лекарство в аптеке, а затем привести домой.

*Комментарий:* перед началом игры можно побеседовать с детьми о необходимости оказания помощи пожилым людям, бабушкам и дедушкам. Нужно потренироваться в принятии характерной позы.

В процессе игры взрослый регулирует взаимоотношения между играющими. Бабушки (дедушки) должны довериться внукам, машины должны соблюдать правила.

## **6. Сиамские близнецы**

*Цель:* развитие моторной ловкости, тактильной чувствительности.

*Описание игры:* дети становятся плечом друг к другу, одно рукой обнимают друг друга за пояс, соприкасающиеся ноги можно связать веревочкой. Теперь у них три ноги, две головы, две руки и одно туловище. Игра заключается в выполнении команд ведущего: встать, сесть, попрыгать, лечь, повернуться, встать и т.д.

*Комментарий:* чтобы дети привыкли к новым ощущениям, начать игру лучше с простой ходьбы. Хорошо, если взрослый обыграет обыкновенные действия: «На одном маленьком острове жили самые обыкновенные люди, которые ели, пили, гуляли, играли (*выполнение детьми соответствующих действий*). Но однажды прилетела злая колдунья и превратила всех жителей в сиамских близнецов. Поначалу им было очень трудно, ведь они привыкли все делать самостоятельно. Но постепенно они привыкли и к этому, и стали ходить, сидеть, ложиться спать (и т.д.), как сиамские близнецы».

## **7. Гласные буквы**

*Цель:* развитие звуковосприятия, грамматического строя речи.

*Описание игры:* дети выбирают какую-либо гласную букву, а потом в течение оговоренного времени придумывают слова, содержащие как можно большее число раз эту букву. Когда время истечет, кто-то один читает слова, а остальные игроки подсчитывают число гласных. Если такое слово есть только у одного игрока, он получает за него два очка, если это слово есть и у других детей – то только одно. Например: Коробок,

коромысло, оболочка, оборочка, самородок, молоток, скоморох, оторопь, говорок, колобок. (Подчеркнуты слова, не повторяющиеся у других играющих).

2 очка – 6 букв = 12 очков.

1 очко – 24 буквы = 24 буквы.

*Комментарий:* игра помогает детям более четко осознавать звуковое строение слова, «поиграть» с ним, в игровой форме сделать его анализ.

## 8. Продолжи слово (В. Петрушинский)

*Цель:* развитие речи, внимания.

*Необходимые приспособления:* мяч.

*Описание игры:* дети садятся в круг. Бросая мяч кому-либо, играющий произносит половину слова, а тот, кому он бросил, должен быстро слово закончить. Бросать мяч можно любому ребенку.

*Комментарий:* игра проходит интереснее, если ведется в высоком темпе.

Детям постарше можно предложить придумывать разные слова по одному началу: мото-роллер, мото-циклист, мото-р, мото-к; фото-аппарат, фото-ателье, фото-граф, фото-графия, фото-галерея.

## 9. Не пропусти профессию

*Цель:* развитие способности к произвольному переключению внимания, расширение кругозора.

*Описание игры:* взрослый читает слова, а дети становятся в круг и слушают его. Когда в тексте встретится слово, обозначающее профессию, дети должны подпрыгнуть.

*Комментарий:* для этой игры можно использовать отрывок из стихотворения Сергея Михалкова «А что у вас?»:

- А у нас огонь погас – это раз.

Грузовик привез дрова – это два.

А в-четвертых, наша мама

Отправляется в полет,

Потому что наша мама

Называется пилот. (*Дети подпрыгнули.*)

С лесенки ответил Вова:

- Мама – летчик? (*Дети подпрыгнули.*)

Что ж такого!

Вот у Коли, на приме,

- Мама – милиционер. (*Дети подпрыгнули.*)

А у Толи и у Веры

Обе мамы – инженеры. (*Дети подпрыгнули.*)

А у Левы мама – повар. (*Дети подпрыгнули.*)

Мама – летчик? (*Дети подпрыгнули.*)

Что ж такого!

- Всех важней, - сказала Ната, -

Мама вагоновожатый, (*Дети подпрыгнули.*)

Потому что до Зацепы

Водит мама два прицепа.

И спросила Нина тихо:

- Разве плохо быть портнихой? (*Дети подпрыгнули.*)

Кто трусы ребятам шьет?

Ну конечно не пилот. (*Дети подпрыгнули.*)

Летчик (*дети подпрыгнули*) водит самолеты –

Это очень хорошо.

Повар (*дети подпрыгнули*) делает компоты –  
Это тоже хорошо.  
Доктор (*дети подпрыгнули*) лечит нас от кори,  
Есть учительница (*дети подпрыгнули*) в школе.  
Мамы разные нужны.  
Мамы разные важны.

В следующий для игры раз можно воспользоваться стихотворениями Джанни Радари «Чем пахнут ремесла?»:

У каждого дела  
Запах особый:  
В булочной пахнет  
Тестом и сдобой.  
Мимо столярной  
Идешь мастерской, -  
Стружкой пахнет  
И свежей доской.  
Пахнет маляр (*дети подпрыгнули*)  
Скипидаром и ркаской.  
Пахнет стекольщик (*дети подпрыгнули*)  
Оконной замазкой.  
Куртка шофера (*дети подпрыгнули*)  
Пахнет бензином.  
Блуза рабочего (*дети подпрыгнули*)  
Маслом машинным.  
Пахнет кондитер (*дети подпрыгнули*)  
Орехом мускатным.  
Доктор (*дети подпрыгнули*) в халате –  
Лекарством приятным.  
Рыхлой землю,  
Поле и лугом  
Пахнет крестьянин, (*дети подпрыгнули*)  
Идущий за плугом.  
Рыбой и морем  
Пахнет рыбак, (*дети подпрыгнули*)  
Только безделье  
Не пахнет никак.  
Сколько ни душится  
Лодырь богатый,  
Очень неважно  
Он пахнет ребята!

и «Какого цвета ремесла?»:

Цвет свой особый  
У каждого дела.  
Вот перед вами  
Булочник (*дети подпрыгнули*) белый.  
Белые волосы,  
Брови, ресницы,  
Утром встает он  
Раньше, чем птицы.  
Черный у топки

Стоит кочегар. (*дети подпрыгнули*)  
Всеми цветами  
Сверкает маляр. (*дети подпрыгнули*)  
В синей спецовке  
Под цвет небосвода  
Ходит рабочий (*дети подпрыгнули*)  
Под сводом завода.  
Руки рабочих (*дети подпрыгнули*)  
В масле и в саже.  
Руки богатых  
Белее и глаже.  
Нежные пальцы,  
Светлые ногти.  
Нет на них копоты,  
Масла и дегтя.  
Знаешь: пускай у них кожа бела,  
Очень черны у богатых дела.

Игру можно включить в занятия по ознакомлению детей с окружающим миром.

### **10. КЕМ БЫЛ?**

*Цель:* развитие мышления, речи, воображения.

*Описание игры:* дети садятся в кружок. Ведущий задает вопросы, обращаясь к каждому ребенку: «Кем-Чем был...?» (яблоня, буйвол, лошадь, курица, бабочка, утка, заяц и т.д.)

*Комментарий:* игра проводится сразу после игры «Кто кем будет». Это поможет детям взглянуть на обыденные предметы с различных временных точек, выстроить логические цепочки.

### **11. Кто кем будет?**

*Цель:* развитие внимания, речи, воображения, мышления.

*Описание игры:* дети садятся в кружок. Ведущий задает вопросы, обращаясь к каждому ребенку: «Кем-Чем будет...?» (пока – ученик, подмастерье, яйцо, желудь, козленок, ягненок, щенок, котенок, личинка, семечка, икринка, головастик, гученица, тесто, луковица и т.д.)

*Комментарий:* вариантов ответа может быть на каждое слово несколько. Например, мальчик будет: мужчиной, слесарем, взрослым, хорошим человеком, отцом, братом и т.д. Луковица будет салатом, перьями дудочкой, семенами удобрения и т.д.

Детям также можно предлагать предметы, объединенные одной тематикой (растения, животные и т.д.)

### **12. Бывает – не бывает.**

*Цель:* развитие воображения, расширение кругозора.

*Необходимые приспособления:* мяч.

*Описание игры:* один игрок придумывает какую-нибудь ситуацию и называя ее, бросает мяч другому. Если ситуация правдоподобна, мяч нужно поймать, а если нет – то мяч ловить нельзя. Например, первый говорит: «В саду расцвела роза». Ситуация вполне может быть правдой, поэтому мяч поймать надо. А если фраза звучит так: «Компьютер разлил борщ», - то мяч не ловят.

Можно предложить следующие высказывания:

Киска потерялась.

Воздушный шарик клеит аппликацию.  
Мама испекла пирожки.  
Медведи любят малину.  
Птичка свила гнездо под водой.  
Телефон позвонил в дверь.  
Мальчик укололся о фиалку.  
Картина прибила гвоздь.  
На гвозде висит картина.  
Волки живут на деревьях.  
Девочка слушает магнитофон.  
На елке распустились цветы.  
Дети пишут в тетрадях.  
Фотографии бывают цветными.  
Деньги зарабатывают взрослые.  
Шапочку и варежки носят летом.  
Ветер хлопает окном.  
Скрепки – это украшение для женщин.  
Дети тяжело работают в школе.  
После утра наступает вечер.  
Зима всегда приходит после осени.  
По утрам надо чистить уши щеткой.  
Кашу варят на смоле.  
Пылесос глотает игрушки.  
Стены бывают высокими.  
На стульях сидят.  
Ночью на небе висит солнце.  
В телевизор складывают вымытую посуду.  
Веревку сушат на белье.  
Из тучки падают на землю цветочки.  
Чашка упала на потолок.

*Комментарий:* игра направлена в большей степени на развитие у детей адекватных представлений о явлениях окружающего мира, уточнение уже сложившихся. С помощью этой игры взрослый может понять, в каких сферах дети имеют проблемы, т.е. в процессе игры можно провести небольшую срезовую диагностику.

### **13. Только на эту букву (А. Бондаренко).**

*Цель:* развитие внимания, грамматического строя речи, произвольности.

*Описание игры:* ребенок загадывает какую-то букву и в дальнейшем на вопрос ведущего должен отвечать только словами, начинающимися на эту букву. Например, девочка Лена загадала букву С. Ведущий спрашивает: «Как тебя зовут?». Девочка должна ответить: «Света». Отвечать надо быстро, не раздумывая.

Вот примерные вопросы:

- Как зовут твою бабушку? (Серафима)
- Кем работает твой папа? (Слесарем)
- В каком городе ты живешь? (В Самаре)
- Что там делают на заводах? (Сахар)
- А река там какая течет? (Самарка)
- Какой твой любимый цветок? (Сирень)
- Что будешь делать осенью? (Собирать грибы)
- Кому понесешь грибы? (Саше)
- А что он тебе за это даст? (Сладости)

Затем взрослый задает вопросы другому ребенку, и он дает ответы в соответствии с выбранной им буквой.

Если ребенок ошибается, другие дети молча поднимают руку. Если он ошибается дважды, то его просят, не дожидаясь конца игры, сделать фант.

Ответить на вопросы ведущего должны все дети.

*Комментарий:* вопросы должны быть разными. Это требует от взрослого такой же сосредоточенности, как и от детей.

#### **14. Как это можно использовать**

*Цель:* развитие творческого мышления, развитие воображения.

*Описание игры:* взрослый называет какой-либо предмет и предлагает ребенку сказать, как его можно использовать. Например, взрослый говорит «газета», а ребенок называет варианты: читать, построить кораблик, постелить на пол и т.д.

*Комментарий:* детей необходимо подталкивать к нестандартным ответам. Игроков, которые дают нетипичные ответы, можно словесно поощрять. Закончить игру можно рисованием «инструкции по применению» того или иного предмета.

#### **15. Наоборот (А.Бондаренко)**

*Цель:* развитие скорости мышления, сообразительности.

*Необходимые приспособления:* мяч.

*Описание игры:* дети садятся в круг. Взрослый или кто-то из детей, кто начинает игру, бросая мяч, говорит: «Вперед». Тот, кто ловит мяч, должен быстро сказать слово противоположное по смыслу: «назад» (можно придумать пары слов: вверх-вниз, далекий – близкий, храбрый – трусливый). Если кто-то из детей не может быстро назвать слово, все дети хором по сигналу взрослого говорят ответ.

*Комментарий:* темп игры должен быть достаточно высоким, дети не должны долго думать. Поэтому можно ввести правило «горячего мяча».