

1 класс игры:

«Откроем сердце другу»

Цель: познакомиться с детьми, познакомить их между собой.

Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет имя. Ведущий идет со шляпой по кругу. Игроки громко называют свое имя и опускают сердечки в шляпу. После этого ведущий второй раз проходит по кругу. Теперь задача игроков — достать из шляпы одно из сердечек, прочитать вслух написанное на нем имя, вспомнить того, кому оно принадлежит, и отдать хозяину.

«Лавата»

Цель: развивать память, внимание детей, развитие чувства **сплоченности**.

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: "Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш весёлый танец - это Лавата". Потом все останавливаются и ведущий говорит: "Мои локти хороши, а у соседа - лучше" - все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может глумиться как хочет (талиа, плечи, пятки, ноги и т.п.), главное - снять у детей тактильное напряжение.

«Плот»

Цель: групповое сплочение, взаимодействие, поиск конструктивных способов решения проблем, телесный контакт.

Легенда – после кораблекрушения команда корабля оказалась посреди океана на маленьком плоту. Участникам предлагается большой лист ватмана, на который они все должны поместиться, не заступая на пол. Величина листа подбирается в зависимости от величины групп – поместиться должно быть не очень сложно.

«Рисуем на ладошках»

Цель: установление контакта между детьми, развитие тактильных ощущений.

Выполняется в парах. Ребята закрывают глаза, протягивают друг другу руки: один ладонями вверх, другой - вниз. Один представляет какой-то образ и пытается передать его второму, поглаживая его ладонями (например: море, ветер, двое под фонарём и т.д.). Затем пары меняются.

2 класс игры

«Математический футбол»

Дидактическая цель: формировать навыки сложения и вычитания в пределах 20, 100, 1000 или умножения и деления.

Оборудование: картинки ворот, мячей с примерами.

Содержание: на доске ворота, дети разделились на 2 команды. Выбегают по очереди, берут мяч, с обратной стороны написан пример, если решил правильно – то забил гол. Побеждает тот, кто считает без ошибок и больше забил мячей.

«Угадай»

Дидактическая цель: закрепить знание состава чисел первого десятка.

Содержание: учитель говорит, что задумала 2 числа, сложила их, получилось 5. Какие числа сложила? Дети: 0 и 5, 5 и 0, 4 и 1, 1 и 4, 2 и 3, 3 и 2. На первом этапе дети иллюстрируют состав чисел на палочках, на геометрических фигурах.

«Наоборот»

Дидактическая цель: развивать речь детей, закреплять понятия толстый, тонкий, широкий, узкий и т. д.

Содержание: учитель говорит слово, а ребенок противоположное ему. Учитель не называет имен, а бросает мяч.

«Выбери три слова»

(Игра используется для закрепление любых тем по русскому языку)

Цель: Проследить за формированием орфографического навыка с учетом этапа работы над орфографией.

Подбор слов зависит от изучаемых или пройденных тем.

Содержание: На 9 карточках записаны девять слов:

1-й набор: *рыбка, вьюга, чулок, дубки, варенье, чучело, ручьи, чум, гриб.*

2-й набор: *подъезд, склад, ворона, град, съемка, клад, ворота, подъем, воробей.*

Двое берут по очереди карточки, выигрывает тот, у кого первого окажутся три слова, имеющую одинаковую орфограмму.

3 класс игры

«Слухачи»

Цель: развивать навык сосредоточения.

Ход игры: Детям предлагается послушать звуки, которые «живут» только в групповой комнате, затем переключить слуховое внимание на звуки, «живущие» внутри гимназии (исключая группу), затем — на звуки на территории гимназии (вне здания), затем — на звуки на дороге...

По окончании цепочки переключения слухового внимания обсудить с детьми все услышанные ими звуки.

«Что исчезло?»

Цель: развивать наблюдательность.

Ход игры: На столе раскладывают несколько предметов или картинок. Ребенок рассматривает их, затем отворачивается. Взрослый убирает один предмет. Ребенок смотрит на оставшиеся предметы и называет, что исчезло.

«Всё помню»

Цель: развивать память

Ход игры: Участники садятся в кружок. Оговаривается тема, на которую будут называться слова (города, растения, животные и т.д.). Затем первый игрок называет первое слово. Второй игрок должен назвать первое слово и свое. Следующий игрок должен повторить два предыдущих слова и назвать свое и т.д. Допустивший ошибку выбывает из игры.

«Пиктограмма»

Ход игры: Ребята должны "записать" предлагаемые слова и словосочетания в виде рисунков и затем, по истечении определенного времени, правильно вспомнить их, "прочитав" свои рисунки.

Интересно, как дети нарисуют такие абстрактные понятия как "Добро", "Зло", "Счастье", или как сумеют изобразить эмоциональные состояния и чувства "Радость", "Гнев", "Печаль". Попробуйте и вы изобразить эти понятия, а потом сравните с рисунками малыша.

4 класс игры

Упражнение «Изобрази животное».

Цель: Развитие мимики и пантомимики, снятие эмоционального и физического напряжения. - А сейчас, вы должны выбрать, в какое животное вы бы хотели превратиться. - Взмахом волшебной палочки я превращаю вас в выбранное животное. Только, кем мы станем – мы не скажем, а ребятам всем покажем (ребята мимикой и пантомимикой показывают выбранных животных).

Упражнение «Дом страхов»

Рисунок страхов. «Мы с вами назвали множество различных страхов, а теперь выберите то, чего вы боитесь больше всего на свете и изобразите на листе бумаги».

Обсуждение рисунков и поселение страхов в дом (сундук для страхов).

Ребенку предлагается рассказать об изображенных образах и эмоциональных переживаниях, после чего рисунок отправляется в свой дом.

Стимулирующие вопросы:

Расскажи, что ты нарисовал? Что ты чувствовал, когда рисовал? О чем думал?

Беседа «Страх-друг или враг?»

Ребята скажите, а всегда ли страхи приносят нам вред? А вы знаете, что существуют не только вредные, но и «полезные» страхи. Иногда страх может быть нам и другом. «Полезные» страхи защищают нас, охраняют наше здоровье, жизнь. От «вредных» страхов мы хотели бы избавиться, они нам мешают.

Каждому ребенку предлагается ситуация, которую он определяет к полезному или вредному страху. Ситуации прикрепляются к доске.

Страх переходить дорогу на красный свет!

Страх брать голыми руками горячий чайник.

Страх становиться слишком близко к краю платформы, когда идет поезд.

Страх опоздать в школу

Страх темноты

Страх снов

Страх школы

«Воздушный шарик»

Цель: снять напряжение, успокоить детей.

Все играющие стоят или сидят в кругу. Ведущий дает инструкцию: "Представьте себе, что сейчас мы с вами будем надувать шарики. Вдохните воздух, поднесите воображаемый шарик к губам и, раздувая щеки, медленно, через приоткрытые губы надувайте его. Следите глазами за тем, как ваш шарик становится все больше и больше, как увеличиваются, растут узоры на нем. Представили? Я тоже представила ваши огромные шары. Дуйте осторожно, чтобы шарик не лопнул. А теперь покажите их друг другу". Упражнение можно повторить 3 раза.

3. "Корабль и ветер"

Цель: настроить группу на рабочий лад, особенно, если дети устали.

"Представьте себе, что наш парусник плывет по волнам, но вдруг он остановился. Давайте поможем ему и пригласим на помощь ветер. Вдохните в себя воздух, сильно втяните щеки... А теперь шумно выдохните через рот воздух, и пусть вырвавшийся на волю ветер подгоняет кораблик. Давайте попробуем еще раз. Я хочу услышать как шумит ветер!" Упражнение можно повторить 3 раза.

