

**Пізнавально – розвивальні**  
**заняття**  
**в групі продовженого**  
**дня**

**Вихователь ГПД**  
**Голянич Н.І.**

# Дидактичні ігри з української мови

Вихователь ГПД

Голянич Н.І.

# ДИДАКТИЧНІ ІГРИ І ЦІКАВІ ТВОРЧІ ВПРАВИ ІГРИ, ЗАВДАННЯ ДЛЯ РОЗВИТКУ МОВЛЕННЯ І НАВЧАННЯ ГРАМОТИ

## ***Порахуй!***

Дидактична мета: вправляти у визначенні кількості слів у реченні.

### *Зміст*

Вихователь вимовляє речення, а гравці на слух визначають кількість слів у ньому.

### *Варіанти гри*

1. Учні сигнальною карткою з цифрами показують кількість слів у реченні.
2. Діти відповідають відповідною кількістю рухів (присіданнями, підстрибуваннями, ударами м'яча об підлогу тощо).
3. Першокласники сидять за партами і викладають відповідно до кількості слів у реченні дрібні іграшки, лічильний матеріал.
4. Учні об'єднуються у групи, змагаються між собою. Вихователь фіксує на дошці штрафні бали (помилки). Виграє та команда, яка набрала меншу кількість штрафних балів.

## ***Хто попереду?***

Дидактична мета: вправляти у складанні простих речень зі словами, уживаючи які, діти відчувають труднощі та припускаються помилок; удосконалювати дикцію та орфоепічні навички.

### *Зміст*

Вихователь вимовляє слово, а учні (дві команди) складають із ним речення. Виграє команда, яка склала більше речень за певний проміжок часу.

## ***Чий «вінок» довший***

Дидактична мета: розвивати мовленнєвий слух; закріплювати вміння визначати останнє слово в реченні; вправляти дітей у складанні речень.

### *Зміст*

Гравці об'єднуються у дві команди. Ведучий (вихователь) промовляє речення. З останнім словом цього речення потрібно придумати нове, у якому діти знаходять останнє слово і складають із ним речення і т. ін. Наприклад, речення: «Сергійко читає книжку». *Орієнтовна відповідь учнів:* «Книжка лежить на столі». — «Мій сіл чистий». — «Чисті руки — запорука здоров'я». — «Бажаю тобі міцного здоров'я».

Складаючи речення, гравці утворюють «вінок» (стають поряд, узявшись за руки; той хто придумав перше речення, стає першим, поряд із вихователем).

### *Правила*

«Плетуть» вінок протягом 2-3 хв. Учасники іншої команди уважно слухають, фіксують помилки підніманням руки.

Перша команда припиняє «плетсти» вінок, якщо хтось із гравців припустився помилки. Ролі міняються: перша команда слухає і контролює дії другої. Виграє команда, чий вінок є довшим.

## ***Допоможи казковому героєві***

Дидактична мета: вправляти в доповненні речення словом, що бракує за змістом; активізувати словник школярів.

Матеріал: персонажі лялькового театру (казкові або літературні герої); набір сюжетних малюнків, фішки.

### *Зміст*

Вихователь створює ігрову ситуацію, коли казковий персонаж розглядає малюнки. Вихователь коментує зображене, використовуючи речення, у якому бракує останнього слова або вживає його лексично неправильно. Гравці допомагають дібрати потрібне слово чи виправити помилку.

### *Правила*

Гравець, який доповнив речення або виправив помилку, отримує фішку. Для відповіді викликають того, хто першим підвів руку. Виграє дитина (або ряд), які отримали найбільше фішок.

### *Методична вказівка*

Від імені ляльки спочатку говорить вихователь, а потім — учень. Можна розглянути малюнки за темами програми ознайомлення з навколишнім (сім'я, професії, природа і т. ін.), основ здоров'я. Вихователь просить учнів пояснити значення окремих слів. Гру-бесіду можна проводити і без малюнків.

## **Назви останній звук**

Дидактична мета: вправляти в називання останнього звука в слові; розвивати довільну увагу.

### *Зміст*

Ведучий двічі вимовляє слово: перший раз повністю — *мак*, а потім, не вимовляючи останній звук *ма...* «Сигнальщик» (учень) ходить між рядами і ставить «сигнал» (прапорець, іграшку і т. ін.) перед учнем, який повинен договорити необхідний звук.

### *Методична вказівка*

Якщо вправу пропонують уперше, вихователь виконує роль і ведучого, і сигнальщика.

При повторному проведенні гри можна, показуючи малюнок, вимовляти слово — найменування один раз, не домовляючи останній звук.

## **Перший, середній, останній**

Дидактична мета: вправляти у звуковому аналізі слів.

### *Зміст*

Вихователь вимовляє якийсь звук, а учні згадують слова, у яких цей звук міститься на початку (усередині або в кінці) слова.

## **Відгадай слово за моделлю**

Дидактична мета: вправляти у звуковому аналізі; закріплювати уявлення про звуки мови;

уточнювати знання про навколишній світ; учити логічно мислити.

### *Зміст*

Вихователь записує на дошці звукову модель слова.

### *Варіанти гри*

1. Вихователь. Я загадала слово. Відгадайте його.

Учні називають слова.

2. Діти називають слова. Вихователь повторює кожне назване слово за моделлю.

**Вихователь.** Ви називаєте слова, за звуками схожі на моє слово. Але я загадала інше. Щоб відгадати слово, ви можете поставити мені декілька запитань.

Орієнтовний діалог вихователя з учнем

**Учень.** Це живе чи неживе?

**Вихователь.** Живе.

**Учень.** Це людина?

**Вихователь.** Ні, це не людина.

**Учні.** Це птах?

**Вихователь.** Ні.

**Учні.** Це тварина?

**Вихователь.** Так, тварина.

**Учні.** Це свійська тварина?

**Вихователь.** Ні.

**Учні.** Це дика тварина... Це лисиця. Ви загадали слово *лисиця*.

*Методична вказівка*

Якщо дітям складно ставити запитання, вихователь повинен учити їх цього, пропонуючи зразки.

*коза* — свійська тварина, *кома* -і т. ін.

### ***Літера заблукала***

Дидактична мета: закріплювати навички читання; розвивати логічне мислення.

*Зміст*

Діти читають написані на дошці слова, вставляючи одну або декілька літер, що «заблукали». Наприклад: *ма...*, *до...*, *ко...* і т. ін.

*Методична вказівка* Відповідей може бути багато.

*Варіант гри*

Щоб розвинути вміння учнів пояснювати лексичне значення слів, діти коментують: *коза* — свійська тварина, *кома* - граматичний знак і т. ін.

### ***Сплетемо вінок із слів***

Дидактична мета: розвивати фонетичне сприйняття; активізувати словник дітей.

*Зміст*

Вихователь вимовляє слово, а учні визначають останній звук у ньому, згадують нове слово, що починається на цей звук. У нового слова визначають останній звук і знову пригадують слово, що починається з цього звука і т. ін. (наприклад: *мир* — *рука* — *автобус* — *собака* — *ананас* — *слива* тощо).

Завдання виконують за рядками або в групах. Виграє та команда, у якої «вінок» виявиться довшим за певний проміжок часу.

### ***Плутанина***

Дидактична мета: вправляти в розрізненні твердих і м'яких приголосних.

*Зміст*

На дошці — два малюнки. На одному зображена вата (символ м'якості), на другому — камінь (символ твердості).

*Варіанти гри*

1. Учасник гри отримує набір предметних малюнків, у назвах яких містяться м'які та тверді приголосні. Гравцям необхідно розподілити ці малюнки на дві групи.
2. Учасники гри називають слова, що стосуються першого і другого малюнка на дошці. *Методична вказівка*

Гру доцільно проводити як командну або групову. Для виконання завдання почергово викликають представників команд (груп). Початком гри може бути придумана ігрова ситуація: «Допоможемо Незнайці виконати завдання».

Спочатку діти орієнтуються лише на перший приголосний звук слова (м'який чи твердий), потім — на другий і кінцевий. Після цього рекомендовано розкласти малюнки або називати слова, у назвах яких містяться парні по м'якості — твердості приголосні *сом — сім, тин — тінь*.

### ***Передай телеграфом***

Дидактична мета: вправляти у вимовлянні слів по складах.

#### *Зміст*

Вихователь вимовляє слово, а «телеграфісти» відображають його по складах, супроводжуючи вимову складу легким постукуванням кінчика ручки по парті. Хто припустився помилки, здає фант, наприкінці гри фант відіграють: придумують дво-, три- складові слова, вимовляють їх по складах.

#### *Методична вказівка*

Доцільно пропонувати слова, що належать до різних частин мови.

В окремих складних випадках вихователь показує правильний поділ на склади.

Роль «телеграфіста» повинен виконувати кожен учень.

Вимовляти слова, показувати малюнки, тобто бути ведучим, може учень.

### ***Кмітливий заєць***

Дидактична мета: закріплювати уявлення про складову структуру слова; вправляти у складоподілі.

#### *Зміст*

Одного із учнів призначають «зайцем». Він залишає приміщення, а в цей час вихователь із дітьми домовляються, які слова вони запропонують йому продовжити — договорити останній склад. Виграє той, хто виконав усе правильно.

#### *Методична вказівка*

Спочатку вихователь промовляє частину слова, а «кмітливим зайцем» є більш підготовлений учень. Згодом слова для відгадування пропонують діти.

### ***Ланцюжок***

Дидактична мета: вправляти в поділі слів на склади.

#### *Зміст*

Вихователь показує дітям ланцюжок, звертаючи увагу на те, як одне кільце поєднане з іншим. Пропонує утворити ланцюжок зі слів так, щоб вони з'єднувалися однаковими складами (наприклад, вихователь промовляє слово *Ніна*, діти подумки виділяють склад *-на* і згадують слово, що починається виділеним складом, — *Наташа*. В новому слові виділяють склад *-ша* і добирають слово, що починається складом *ша-* тощо).

#### *Варіанти гри*

1. Учні по черзі продовжують ланцюжок слів.
2. Учні об'єднуються у команди. Слова записують на аркуші паперу. Виграє та команда, у якої ланцюжок є довшим.

### ***Порахуй!***

Дидактична мета: вправляти у визначенні кількості складів в слові.

#### ***Зміст***

Вихователь чітко вимовляє слово. Діти мовчки визначають кількість складів у ньому і піднімають сигнальну картку з відповідною цифрою.

#### ***Методична вказівка***

Доцільно пропонувати складні слова різних лексичних і граматичних категорій.

### ***Покажи сильний склад***

Дидактична мета: вправляти в знаходженні наголошеного складу.

#### ***Зміст***

Вихователь показує іграшку або предметний малюнок, а діти подумки визначають порядкове місце наголошеного складу і показують відповідну цифру сигнальною карткою.

### ***Луна***

Дидактична мета: розвивати фонематичний слух; закріплювати уявлення про складову будову слів, про наголошений склад; активізувати словник.

#### ***Зміст***

Вихователь пропонує дітям послухати слово і промовити тільки наголошений склад.

#### ***Методична вказівка***

Вихователь пропонує дітям уявити ліс, де можна погратися з луною. Якщо гру проводить вперше, педагог промовляє імена дітей.

У подальшому доцільно використовувати слова певної тематичної групи (школа, учитель, клас, урок, дошка; мати, батько, сестра, бабуся тощо).

### ***Перекличка***

Дидактична мета: закріплювати відповідності звука і літери; виховувати уважність.

#### ***Зміст***

Вихователь показує літеру, а діти, прізвища або імена яких починаються з неї, підводяться.

### ***Капітани***

Дидактична мета: учити читати відкриті й закриті склади.

#### ***Зміст***

На прикріпленій до дошки карті визначають «порти» і «гавані» (Літери, що позначають голосні звуки). У руках у «капітана» літери, що позначають приголосні. «Капітан», тримаючи в руках кораблик з літерою, що позначає приголосний, проводить його повз «порти» і «гавані». Діти під керівництвом педагога читають утворені склади («сигнали на берег»).

#### ***Методична вказівка***

Гру можна проводити багаторазово для закріплення вміння читати. «Капітанів» призначає вихователь. Перед початком гри «капітан» оголошує придуману ним назву корабля.

### ***Знайди пару***

Дидактична мета: закріплювати вміння знаходити відповідні пари — друковані й писані літери.

#### ***Зміст***

На дошці написані великі й малі друковані й писані літери. Необхідно лінією з'єднати відповідні пари.

### ***Зміни літеру***

Дидактична мета: удосконалювати вміння читати; розвивати логічне мислення; активізувати словник.

#### ***Зміст***

Замінити одну літеру іншою так, щоб утворилося нове слово (*наприклад: лис — ліс, мак — рак, місто — тісто, куб — чуб, лом — лоб; коса — кора, коза; кава — гава, кала; рік — сік, тік, бік, лік*).

### ***Додай літеру***

Дидактична мета: удосконалювати вміння читати; розвивати логічне мислення; збагачувати словник.

#### ***Зміст***

Додати попереду, в середину або наприкінці одну літеру до написаного слова так, щоб утворилося нове слово (*наприклад: мак — смак, рак — грак, їжа — їжак, кіт — кріт, лід — слід*),

### ***Спочатку і з кінця однаково***

Дидактична мета: учити читати спочатку і з кінця; розвивати логічне мислення.

#### ***Зміст***

Читати слова зліва направо і справа наліво. Намагатися придумати такі слова (*наприклад: Ага, Ада, Аза, Алла, біб, дід, зараз, корок, еге, ого, око, пуп, Пилип, аби риба, де мед, лісів і сіл, і шуку у куці, утік кіт...у!*)

### ***Зі слова по літері***

Дидактична мета: удосконалювати вміння читати; розвивати логічне мислення.

#### ***Зміст***

Діти читають записані на дошці слова. Гравці відбирають потрібні літери (з першого слова — перша літера, з другого — друга, з третього — третя і т. ін.) і складають нове слово (*наприклад: Зима, віз, кір, марка, дрова (зірка); замок, рот, каша, долина, газета (зошит); вода, дуб, голуб, полин, перець, цибуля (вулиця)*).

# **Дидактичні ігри з математики**

**Вихователь ГПД**

**Голянич Н.І.**

## ІГРИ З МАТЕМАТИКИ

### *Магазин*

Дидактична мета: формувати у дітей уміння порівнювати предмети за розміром; учити правильно вживати відповідні терміни; виховувати культуру спілкування.

#### *Зміст*

У магазині є парні іграшки, предмети (більші й менші, довші й коротші, ширші й вузчі). Щоб «придбати» іграшку, дитина повинна розповісти, якого розміру предмет їй необхідний (великий чи маленький, довгий чи короткий).

«Купує» той, кого викликає вихователь.

#### *Методична вказівка*

Спочатку вихователь сам дає зразок звертання: «Дайте мені, будь ласка, великого ведмедя», «Чи не могли б ви мені продати довгу лінійку?» і т. ін. Потім у грі беруть участь діти. За неправильно визначений параметр на гравця накладають штраф» Виграє той, у кого виявиться менше штрафних балів.

### *Знайди предмети, однакові заввишки*

Дидактична мета: учити визначати предмет заввишки на око; розвивати окомір.

#### *Зміст*

На столі — іграшки та інші предмети. Вихователь пропонує взяти одну зі смужок, що лежать на партах у дітей, знайти такий самий предмет заввишки спочатку на око, а потім перевірити, накладаючи мірку на предмет.

#### *Методична вказівка*

Вихователь викликає для перевірки однієї відповіді 2-3 учнів.

### *Хто більше запам'ятає*

Дидактична мета: закріплювати знання геометричних фігур; розвивати пам'ять.

#### *Зміст*

Діти об'єднуються у дві команди. Відповідають по черзі. Перший учень називає геометричну фігуру. Другий — повторює названу і називає свою. Третій — називає обидві, а потім свою і т. ін.

#### *Методична вказівка*

Щоб стежити за відповідями дітей і самому не припуститися помилки в послідовності, вихователь по черзі викладає у себе на столі геометричні фігури.

### *Виклади фігуру*

Дидактична мета: уточнювати знання про геометричні фігури; учити пояснювати свої дії.

#### *Зміст*

Дітям пропонують зображення декількох предметів, їм потрібно за допомогою лічильних паличок за певний проміжок часу скласти геометричну фігуру.

#### *Методична вказівка*

Гра дає змогу компенсувати задачі з математичним змістом (перерахувати, відрахувати, змодельовати геометричну фігуру); спонукає учнів до самостійного розв'язання дидактичної задачі, оригінальної побудови фігури,

### ***Знайди пару за формою***

Дидактична мета: учити визначати геометричні фігури на дотик.

#### ***Зміст***

У «чарівній торбинці» міститься по декілька пар однакових геометричних фігур. Учень виймає будь-яку фігуру із торбинки, називає її та виставляє на набірному полотні. Інший учень, не заглядаючи в торбинку, повинен знайти пару за формою виставленої фігури і назвати її.

#### ***Методична вказівка***

Варіантом цієї гри може бути гра з нахождением подібної фігури, але різної за розміром.

### ***Будь уважним!***

Дидактична мета: учити дітей орієнтуватися на площині (аркуші паперу), розуміти словесне позначення відношень предметів у просторі; закріплювати знання геометричних фігур.

#### ***Зміст***

Вихователь пропонує дітям розмістити геометричні фігури на аркуші відповідно до інструкції, (наприклад, у центрі аркуша — круг, у лівому верхньому кутку — ромб і т. ін.). Результат своєї роботи дитина може оцінити сама — на дошці є зразок, і вона порівнює розміщення фігур на аркуші та на зразку.

#### ***Методична вказівка***

Гру можна провести в групах. Використовувати слід не лише геометричні фігури, а й цифри.

### ***Покажи цифру***

Дидактична мета: вправляти дітей у лічбі; учити співвідносити кількість предметів із числом, позначати цифрою певне число.

#### ***Зміст***

Вихователь показує певну кількість предметів. Діти рахують і сигнальними картками показують відповідну цифру.

#### ***Методична вказівка***

Як варіант гри, можна і навпаки: вихователь показує цифру, а діти на парті відкладають відповідну кількість геометричних фігур або лічильних паличок.

### ***Число загубилося***

Дидактична мета: закріплювати знання складу чисел із двох менших; розвивати уважність, пам'ять.

#### ***Зміст***

На дошці вивішують картки зі складом будь-якого числа із двох менших. Учні запам'ятовують їх. На прохання вихователя діти заплющують очі, а педагог на картці затуляє одне із чисел. Учні повинні назвати число, що «загубилося».

#### ***Методична вказівка***

Гру проводять лише після того як діти вивчать склад числа на уроках математики.

### ***Будь уважним!***

Дидактична мета: формувати знання про натуральний ряд чисел; закріплювати вміння рахувати; розвивати уважність.

#### ***Зміст***

Вихователь під час лічби навмисне пропускає числа. Діти уважно слухають і називають пропущене число.

### ***Доповни числа до...***

Дидактична мета: закріплювати знання складу чисел; розвивати логічне мислення.

#### ***Зміст***

Вихователь називає число, а учні показують картку з числом, що доповнює назване.

### ***Яке число я задумала?***

Дидактична мета: учити виконувати арифметичні дії додавання і віднімання; розвивати обчислювальні навички та вміння.

#### ***Зміст***

**Вихователь.** Я задумала число (*виймає табличку з числом, але не показує його учням*). Ви відгадаєте його, якщо правильно до семи додасте два. Яке число я задумала?

Після правильної відповіді педагог показує табличку.

### ***Живі числа***

Дидактична мета: формувати знання натурального ряду чисел; розвивати швидкість реакції. ***Зміст***

Учні отримують картки з числами. За командою вихователя «Числа станьте по порядку!» діти стають обличчям до класу. Інші перевіряють правильність виконання завдання.

### ***Назви наступне число***

Дидактична мета: засвоїти послідовність чисел у натуральному ряді чисел; розвивати швидкість реакції та думки.

#### ***Зміст***

Діти стоять по колу. Ведучий кидає м'яч будь-якій дитині та називає яке-небудь число. Той, хто впіймав м'яч, називає наступне число і кидає м'яч іншій дитині або ведучому.

#### ***Методична вказівка***

Гру можна ускладнити, називаючи не наступне число, а через одне або через два числа.

### ***Відгадай!***

Дидактична мета: розвивати логічне мислення учнів, вміння міркувати.

#### ***Зміст***

**Вихователь.** Діти, скільки грибочків у кошику? їх менше трьох, але більше, ніж один.

Учень, який правильно відповів, отримує фішку.

### ***Відгадай склад числа***

Дидактична мета: закріплювати знання складу чисел у межах 10; розвивати у дітей швидкість думки.

#### ***Зміст***

Вихователь дає дітям картки з числами від 1 до 9. Вони шикуються у ряд, а потім за командою педагога шикуються парами так, щоб сума чисел, записаних на їх картках, дорівнювала 10 або іншому числу.

### ***Відгадай швидко***

Дидактична мета: закріплювати знання натурального ряду чисел; розвивати вміння називати «сусідів» чисел.

#### ***Зміст***

Вихователь називає число (*наприклад, 7*) і викликає двох учнів. Той, кого викликали першим, має швидко назвати попереднє число (6), а другий — наступне (8).

### ***Знайди помилку***

Дидактична мета: розвивати обчислювальні навички та вміння.

#### ***Зміст***

На дошці записано приклади на додавання і віднімання в межах 10, в розв'язуванні деяких з них допущено помилки. Необхідно обчислити значення прикладів, знайти помилки і виправити їх.

#### ***Методична вказівка***

Можна створити ігрову ситуацію — допомоги Незнайці.

### ***Колові приклади***

Дидактична мета: вправляти у складанні прикладів на додавання і віднімання; розвивати логічне мислення.

#### ***Зміст***

Учень називає будь-який приклад, його відповідь і викликає товариша. Той називає свій приклад. Він має починатися з числа, що було відповіддю до попереднього прикладу, і т. ін.

### ***Упіймай м'яч***

Дидактична мета: вправляти у розв'язуванні прикладів; розвивати обчислювальні навички та вміння.

#### ***Зміст***

Вихователь кидає учневі м'яч і називає приклад на додавання чи віднімання. Учень повертає м'яч, промовляючи відповідь.

### ***Допоможи гномикові заповнити таблицю Піфагора***

Дидактична мета: учити користуватися узагальненою таблицею Піфагора; розвивати обчислювальні навички та вміння.

#### ***Зміст***

Учні за чергою виходять до дошки і заповнюють порожні клітинки таблиці, накресленої раніше. Вони показують, як склали відповідні приклади.

# **Дидактичні ігри з природознавства**

**Вихователь ГПД**

**Голянич Н.І.**

## ІГРИ З ПРИРОДОЗНАВСТВА

### Ріст, розвиток, особливості рослин

#### *Збирання врожаю*

Дидактична мета: формувати узагальнене уявлення про овочі та фрукти.

*Зміст*

Гру проводять на прогулянці. Діти об'єднуються у дві групи — «овочі» і «фрукти». Відповідно кожна дитина — це якийсь «овоч» або «фрукт». Обирають «садівника». Креслять два великих кола. Один — «город», другий — «сад». Усі діти стоять довільно.

**Садівник.** Зберу я овочі в городі й фрукти в саду, добре і сито зиму проведу! Після слова «проведу» всі діти намагаються потрапити у своє коло і втекти від «садівника». Він ловить дітей, які перебувають поза колом. Ті, кого піймав «садівник», і ті, хто забіг не у своє коло, дають фанти. Гру повторюють декілька разів. Потім ті, хто програли, виконують завдання у фанти: розповідають усе, що знають про овоч чи фрукт, який зображували.

#### *Де що росте?*

Дидактична мета: закріплювати знання дітей про рослини, їх зовнішній вигляд, місце вирощування.

*Зміст*

Діти об'єднуються у 5 груп: «сад», «город», «поле», «ліс», «квітник». Потім кожній групі дають комплект малюнків із зображенням рослин (згодом, коли діти навчатися читати, можна пропонувати список з написаними назвами рослин). За командою вихователя кожна група відбирає, що росте на ній. Виграє група, яка впоралася найшвидше.

*Методична вказівка*

Гру можна проводити не лише в класній кімнаті, а й на прогулянці. Діти так само об'єднуються у групи. Кожна повинна назвати своїх «жителів». Виграє група, яка назвала більше рослин.

#### *Дітки на гілці*

Дидактична мета: закріплювати знання дітей про плоди рослин.

*Зміст*

Вихователь описує плід фруктового дерева, його зовнішній вигляд, смакові якості.

**Вихователь.** Відгадайте, які це дітки і з якої гілки?

Виграє той, хто першим правильно назве плід і дерево, на якому він росте.

*Методична вказівка*

Після декількаразового повторення можна запропонувати дітям самим придумати опис плода і загадати товаришам. Можна провести аналогічну гру із описом овочів.

#### *Що зайве?*

Дидактична мета: учити дітей класифікувати об'єкти живої природи.

*Зміст*

Вихователь називає якусь групу рослин (квіти, дерева, фрукти, овочі і т. ін.), але поміж них є предмет іншого виду. Діти плесканням у долоні знаходять помилку.

### ***Знайди дерево***

Дидактична мета: закріплювати знання дітей про зовнішній вид і назву дерев.

#### ***Зміст***

Гру проводять під час прогулянки. Вихователь розглядає з дітьми дерева (гілки, листя, кору), уточнює назви, після чого пропонує дітям пограти в гру. Вихователь описує одне з дерев, але не показує на нього, а діти за командою «Раз, два, три — біжи!» повинні підбігти до дерева, яке описував педагог. Виграє той, хто правильно визначив дерево.

### ***Відгадай, що в руці?***

Дидактична мета: учити дітей виділяти суттєві ознаки овочів (фруктів), визначати за частиною ціле.

#### ***Зміст***

Діти по черзі опускають руку в торбинку, не заглядаючи в неї, беруть до рук який-небудь овоч або фрукт, що знаходяться там, описують його, а решта дітей відгадують. Програє той, хто неправильно опише або неправильно відповість.

### ***Де росте?***

Дидактична мета: закріплювати знання про рослини та місце вирощування.

#### ***Зміст***

Вихователь кидає дітям по черзі м'яч і називає рослину. Учень, який піймав м'яч, повинен швидко відповісти, де вона росте — в саду, лісі, полі, на городі.

### ***Ріст, розвиток, властивості тварин***

#### ***Відгадай!***

Дидактична мета: закріплювати, уточнювати, систематизувати знання дітей про тварин; виховувати пізнавальний інтерес, кмітливість; розвивати умілість, витривалість.

#### ***Зміст***

Гру можна проводити і в класі, і на прогулянці. Діти об'єднуються у команди, одне одному загадують загадки. Ті, хто загадують, між собою домовляються, про яку тварину показуватимуть пантоміму.

#### ***Орієнтовний діалог***

- Де ви були?
- У полі (озері, лісі тощо).
- Що ви там робили?
- Ми покажемо, відгадайте!

Після цих слів діти показують, як харчується, рухається тварина. Команди-суперники відгадують. За правильну відповідь команда отримує фант. Гру повторюють 4-5 разів. Виграє та команда, у якої виявиться більше фантів.

### ***Хто де живе?***

Дидактична мета: закріплювати та поглиблювати знання про тварин, їх зовнішній вигляд, а також місце проживання.

#### ***Зміст***

Діти об'єднуються у 4 команди — «Ліс», «Водойма», «Свійські тварини», «Птахоферма». Потім кожній підгрупі пропонують комплект малюнків (коли діти

навчатися читати, можна запропонувати список тварин) із зображенням тварин. За командою вихователя учні відбирають малюнки із зображенням «своїх» тварин (наприклад, група «ліс» вибирає лисицю, вовка, ведмедя, зайця і т. ін.); «водойма» — качку, лебедя, жабу, рибу і т. ін.). Виграє та група, яка впоралася із завданням першою.

#### *Методична вказівка*

Цю гру можна проводити на прогулянці. Діти об'єднуються в підгрупи («ліс», «водойма» і т. ін.). Потім за командою вихователя за певний проміжок часу називає «своїх» мешканців. Виграє та група, яка назвала більшу кількість тварин.

### ***Упізнай тварину***

Дидактична мета: розвивати вміння порівнювати, зіставляти, пізнавати ціле за частинами; закріплювати знання про властивості тварин.

#### *Зміст*

Вихователь описує тварину, а діти повинні за описом назвати її. Виграє той, хто першим відгадає.

#### *Методична вказівка*

До опису можна залучати дітей. Виграє той, хто дасть більше правильних описів.

### ***Назви зайве***

Дидактична мета: учити дітей класифікувати об'єкти живої природи.

#### *Зміст*

Вихователь виставляє набір малюнків або називає певну групу тварин (наприклад, комахи, птахи, риби і т. ін.), але поміж них одна тварина — іншого виду. Діти повинні плесканням у долоні знайти помилку.

### ***Літає, повзає, плаває, скаче, бігає***

Дидактична мета: закріплювати знання про способи пересування тварин; розвивати увагу, швидкість реакції.

#### *Зміст*

Вихователь називає тварину, а діти хором називають спосіб його пересування, (наприклад: *вуж (повзає), жаба (скаче), заєць (бігає), кит (плаває)*).

### ***Хто це?***

Дидактична мета: закріплювати знання дітей про тварин та їх поведки.

#### *Зміст*

Учні по черзі беруть малюнки у ведучого, але так, щоб діти не бачили, що там намальовано. Той, хто витягнув малюнок, імітує голос і рухи зображеної на ньому тварини, а решта відгадує, що це за тварина.

### ***Хто завітає до ведмедя на гостину?***

Дидактична мета: закріплювати знання дітей про тварин, зокрема про те, що вони їдять.

#### *Зміст*

На набірному полотні вихователь викладає предметні малюнки із зображенням моркви, гриба, горішка, насіння і т. ін. *Ігрова ситуація:* «ведмедик»

чекає на гостей і приготував для них гостинці. Учні повинні відгадати, на кого чекає «ведмідь».

### ***Хто першим фінішує?***

Дидактична мета: розвивати пізнавальний інтерес; ознайомити з темпом руху тварин.

#### ***Зміст***

На набірному полотні виставлені предметні малюнки: ведмідь, заєць, черепаха і т. ін. *Ігрова ситуація*: тварини — спортсмени. Учні повинні визначити, хто із цих тварин фінішує першим.

### **Сезонні зміни в природі**

#### ***Буває чи ні***

Дидактична мета: формувати узагальнені уявлення про сезонні зміни в природі.

#### ***Зміст***

Вихователь визначає пору року, називає різні зміни в природі, а діти відповідають: «Буває» чи «Ні» (наприклад: «Весна. Розтанув сніг, потекли струмки, ведмідь прокинувся». — «Буває», «Листя з дерев опало». — «Не буває»).

#### ***Методична вказівка***

Цю гру можна проводити чотири рази на рік, тобто в кожному пору року.

### ***Чия розповідь краща***

Дидактична мета: учити дітей помічати зміни в природі; розвивати зв'язне мовлення.

#### ***Зміст***

Гру проводять під час прогулянки. Вихователь пропонує дітям описати пейзаж (назвати влучні слова, порівняння і т. ін.).

### ***Паличко, зупинись!***

Дидактична мета: учити добирати образні слова про пори року; активізувати словник учнів.

#### ***Зміст***

Учні утворюють коло, вихователь — посередині. Гру проводять у вигляді естафети: діти називають слова і водночас передають паличку по колу. Про те, на яку тему слова, домовляються раніше (наприклад, про зиму). Вихователь пропонує дібрати слова про зимову погоду і дає паличку одному із дітей. Той називає перше слово (*морозна*) і передає паличку наступному учасникові гри і т. ін. Таким чином діти добирають багато слів (*вітряна, холодна, сніжна* і т. ін.). Якщо гравець повторює вже назване слово або тривалий час не може знайти інше, вихователь говорить: «Стоп! Паличко, зупинись!» — і цей учень залишає коло.

### **Що приніс поштар?**

Дидактична мета: учити складати усну розповідь за малюнками; розвивати зв'язне мовлення.

#### *Зміст*

«Поштар» приносить дітям листівку. Отримавши її, учень розповідає про те, що зображене на ній. Решта учнів слухають і визначають, про яку пору року йдеться.

#### **Відгадай**

Дидактична мета: закріплювати знання про пори року; розвивати кмітливість.

#### *Зміст*

— Відгадайте загадки!  
Кружляє ніжно білий пух,  
Міняє зайчик свій кожух,  
Вдягає лиска рукавички,  
Співають весело синички,  
Ведмідь в барлозі вже дріма...  
Яка пора скажіть? (*Зима*)

В небі ластівка летить,  
З вітром листя шелестить,  
Воду п'є лелека.  
Сонце палить. Спека.  
Дозріває жито.  
Яка пора? (*Літо*)

Все у зелені довкола:  
Пасовище, ліс і поле.  
Мчать струмочки од ріки,  
Ліплять гнізда ластівки,  
І в сороки новина,—  
Облітала всіх вона,  
Сповідуючи: «... (*Весна*)».

В зеленім лісі побував  
Якийсь художник — і поволі  
Дерева перефарбував  
У золотисто-жовтий колір.  
— Ти хто така? — я здивувавсь.  
— Чому тебе не бачив досі?  
— Ти придивися,— хтось озвавсь.  
— І ти тоді побачиш... (*осінь*).

# Дидактичні ігри з курсу «Основи здоров'я»

Вихователь ГПД

Голянич Н.І.

## ІГРИ З КУРСУ «ОСНОВИ ЗДОРОВ'Я»

### ***Знайомство***

Дидактична мета: учити учнів знайомитися. *Зміст*

Дітям пропонують уявити себе на відпочинку чи в дорозі (наприклад, у потязі). Там вони можуть зустрітися з однолітками. їм необхідно познайомитися, розповівши про себе, свої захоплення та друзів.

### ***Вивчаємо себе***

Дидактична мета: учити говорити компліменти.

*Зміст*

Діти утворюють коло. Одна дитина — у центрі. Учні по черзі звертаються до товариша в колі зі словами: «Мені подобається твоя посмішка, вона привітна й щира», «Мені подобається твоя зачіска, ти завжди гарно зачесаний...»

### ***За покупками***

Дидактична мета: закріплювати знання дітей про довкілля.

*Зміст*

Дітям пропонують назви магазинів: «Одяг», «Канцелярські товари», «Спортивні товари», «Аптека», «Продукти» тощо. Діти обирають магазин, до якого підуть «купувати» предмети особистої гігієни, продукти харчування, спортивне приладдя, ліки тощо.

### ***Так чи ні?***

Дидактична мета: учити робити самостійний вибір, обґрунтовуючи свою думку.

*Зміст*

Вихователь ставить запитання, на які учні повинні відповісти тільки одним із двох слів: «так» або «ні».

*Орієнтовні питання*

- а) Спати потрібно не менше 9 годин на добу. *(Так)*
- б) Харчуватися слід завжди в один і той же час. *(Так)*
- в) Недоїдання корисне для здоров'я. *(Ні)*
- г) Їсти потрібно швидко, не затримуючи інших. *(Ні)*

### ***Тренуємо емоції***

Дидактична мета: учити проявляти емоції. *Зміст*

Необхідно показати емоції за допомогою обличчя, якщо:

- отримали бажаний подарунок;
- злякалися чогось;
- зустріли друга, якого давно не бачили;
- розбили чашку;
- не вивчили урок.

### **Назви більше**

Дидактична мета: закріплювати знання про правила гігієни.

#### **Зміст**

Діти об'єднуються у дві команди: «Бруднулі» й «Чепурухи». Члени команди «Чепурухи» по черзі називають героїв казок, які піклувалися про своє здоров'я. Члени команди «Бруднулі» називають героїв, які нехтували своїм здоров'ям.

*Перша команда.* Попелюшка стежила за чистотою, добросовісно ставилася до доручень. Була працювитою, чемною, тому стала нареченою принца.

*Друга команда.* Іванко не послухався сестриці Оленки, напився водиці із калюжі — і став козенятком.

### **Торкніться,,**

Дидактична мета: закріплювати знання про правила піклування про своє здоров'я.

#### **Зміст**

Діти утворюють коло.

Вихователь. Якщо це корисне для здоров'я, то торкніться носа, якщо ні — вуха. Чи корисні каша, чіпси, сік, кефір, сир, пенсі, м'ясо? Чи корисно умиватися, пити холодну воду, чистити зуби, мити руки з милом, тривалий час грати в комп'ютер?

### **Добре чи погано**

Дидактична мета: закріплювати правила чемної поведінки.

#### **Зміст**

Відповідь діти супроводжують оплесками.

- 1) Неподалік від школи є парк і ми граємося там. Це добре чи погано? (*Добре*)
- 2) Ми граємося на подвір'ї. Тут чисто і затишно. (*Добре*)
- 3) Поблизу нашого будинку є новобудова. Ми граємося там. (*Погано*)

### **Можна — не можна!**

Дидактична мета: повторювати умови здорового і безпечного відпочинку.

#### **Зміст**

Вихователь зачитує речення, в яких ідеться про умови здорового і безпечного відпочинку та про їх порушення, щоразу запитуючи: «Можна чи не можна?» Діти уважно слухають і підтверджують позитивну відповідь оплесками.

- 1) Гратися на проїжджій частині вулиць і доріг.
- 2) Купатися під наглядом дорослих.
- 3) Гратися на будівельних майданчиках, у скелястій чи крутоярій місцевості.
- 4) Бавитися предметами, якими не можна пошкодити руки чи інші частини тіла.
- 5) Гладити незнайомих чужих тварин і т. ін.

### **Телефон**

Дидактична мета: моделювати ситуації повідомлення про небезпеку за телефонами 101, 102, 103, 104.

#### **Зміст**

Учні «телефонують» і повідомляють про небезпеку за телефонами 101, 102, 103, 104.

### ***Піднеси настрій***

Дидактична мета: розкривати значення гарного і веселого настрою для збереження здоров'я.

#### ***Зміст***

Діти утворюють коло, узявшись за руки. Кожен по черзі розповідає про свій настрій, пояснює, який він сьогодні, чому. Якщо у когось у класі сумний, невеселий настрій, діти «поліпшують» настрій товаришеві з допомогою пози, жестів, міміки, лагідних слів, звуків, віршів чи пісень.

### ***Світлофорчик***

Дидактична мета: повторити правила дорожнього руху.

#### ***Зміст***

Гру проводять на ігровому майданчику. Діти показують, як потрібно переходити вулицю, де слід рухатися, якщо немає тротуару, і т. ін.

### ***Допоможи Незнайці***

Дидактична мета: закріплювати знання правил безпечної поведінки вдома.

#### ***Зміст***

*Ігрова ситуація:* необхідно допомогти Незнайці стати зразковою дитиною і не потрапляти в різні халепи (наприклад, Незнайка грається м'ячем на проїжджій частині; Незнайка відчиняє двері квартири незнайомцеві).

### ***Надай допомогу***

Дидактична мета: учити надавати першу медичну допомогу.

#### ***Зміст***

Гра в лікарню. Діти «надають» першу допомогу при порізі, опіку, невеликій травмі і т. ін.

# Сюжетно – рольові ігри

**Вихователь ГПД**

**Голянич Н.І.**

## СЮЖЕТНО-РОЛЬОВІ ІГРИ

### *Лікарня*

До «лікаря», роль якого виконує учень, звертаються «пацієнти» із різними скаргами. «Лікар» дає поради. Якщо сам він не зможе дати раду «хворому» — збирає «консиліум», у складі учителя та учнів.

### *Школа*

«Учитель» - учень проводить урок за власним вибором.

### *Магазин*

Спочатку облаштовують магазин, тобто готують товар до продажу. Визначають призначення магазину — «Одяг», «Канцелярські товари», «Аптека», «Супермаркет». «Продавець», роль якого грає обраний учень, зустрічає «покупців»,

### *Заправна станція*

Цю гру, як правило, доцільно об'єднати з грою «Автопарк». Розподіляють ролі «диспетчерів», «операторів», «шоферів», «механіків». Діти виконують різноманітні дії доставки вантажів і перевезення пасажирів.

### *Пошта*

Перед початком гри доцільно провести екскурсію на пошту, або вчитель розповідає про працівників зв'язку для того, щоб діти зрозуміли правила. Розподіляє ролі «сортувальників», «поштарів», «касирів», «відвідувачів». Починається гра.

### *Кафе*

Розподіляють ролі «касирів», «офіціантів», «прибиральниць», «відвідувачів». Перед грою обладнують кафе необхідним ігровим матеріалом.

### *Газетний кіоск*

Грі передуює бібліотечний урок, де дітей ознайомлюють із різноманітними періодичними виданнями.

Перед грою обладнують вітрину. Працівник кіоску починає свою роботу.

### *Банк*

Перед грою слід провести екскурсію до банку або вихователь розповідає про роботу банківських установ. Розподіляють ролі «касирів», «контролерів», «інкасаторів», «відвідувачів» і т. ін.

**Ігри та вправи для розвитку  
комунікативних  
навичок  
у групі продовженого дня**

**Вихователь ГПД**

**Голянич Н.І.**

## **ІГРИ ТА ВПРАВИ ДЛЯ РОЗВИТКУ КОМУНІКАТИВНИХ НАВИЧОК У ГРУПІ ПРОДОВЖЕНОГО ДНЯ**

Виховний процес у групі продовженого дня має низку особливостей. По-перше, дуже часто вихователіві ГПД доводиться мати справу з групою, сформованою з різних класів паралелі. По-друге, кожен рік склад групи може змінюватися. Усі ці особливості потребують від вихователя проведення роботи, спрямованої на позбавлення напруження в групі, зумовленого необхідністю знайомства з новими членами колективу, створення сприятливої атмосфери, розвиток уміння розв'язувати конфліктні ситуації. Часто також доводиться розв'язувати проблеми гіперактивності та підвищеної агресивності дітей, які більше проявляються в умовах ГПД, ніж під час навчальної діяльності. Запропоновані нижче вправи мають допомогти вихователіві ГПД створити комфортну психологічну атмосферу в групі.

# ІГРИ ДЛЯ ЗНАЙОМСТВА, ПОЗБАВЛЕННЯ НАПРУЖЕННЯ, СТВОРЕННЯ

## СПРИЯТЛИВОЇ АТМОСФЕРИ

Дуже часто нам доводиться налагоджувати контакт із незнайомцями. Це легко зробити, коли така людина одна чи декілька, але важко, коли необхідно спілкуватися з групою незнайомих між собою людей. Створенню сприятливої атмосфери в колективі та позбавленню бар'єра в спілкування між людьми допоможе цікава та захоплююча гра.

### Твоє ім'я

Кожному учасникові по колу пропонують назвати своє ім'я та розповісти, чому його так назвали, чи подобається власне ім'я, як звучить удома, як хотів би, щоб називали.

Між учасниками встановлюється почуття емпатії, що допомагає здійснювати безконфліктне спілкування.

### Знайомство

Усі учасники сідають по колу. Перший каже: «Вітаю, мене звуть...». Другий говорить: «Вітаю, мене звуть... Я познайомився з...» — та називає ім'я першого. Третій називає своє ім'я, першого та другого. І так кожний за ланцюжком, доки всі учасники не назвуть свої імена.

### Гра-жарт із почухуванням

Учасники утворюють коло. Перший гравець називає своє ім'я: «Мене звуть Олена, я чухаюсь ось тут» (чухає, наприклад, голову). Наступний учасник каже: «її звуть Олена, вона чухається ось тут (демонструє, дотягуючись до голови Олени). Потім називає своє ім'я і показує, де чухається він. І так далі, по колу.

### Хто я?

Ця гра особливо підходить для першого заняття і є гарним способом «зламати кригу» та швидко познайомити учасників між собою.

Учасники отримують таку інструкцію: «Напишіть у стовпчик цифри від 1 до 10 десять разів та дайте відповідь на питання «Хто я?». Використовуйте характеристики, риси, інтереси та почуття для опису себе, починаючи кожне речення із займенника Я — ... Після того, як складете цей перелік, приколить папірець на видноті на грудях. Потім починайте повільно ходити кімнатою, підходьте до інших членів групи та уважно читайте те, що написано на папірці у кожного. Не соромтеся коментувати думки інших учасників».

Як варіант, кожен член групи може голосно прочитати свій перелік решті групи.

### Моя особливість

Усі гравці сідають по колу. Кожний по черзі називає себе по імені та додає слово, що відрізняє його від решти людей. Можна повідомити про свою індивідуальність 2-3 реченнями. Естафету гравці передають питанням «А ти хто?» та торканням.

### **Розминка**

Учасники вільно рухаються. Ведучий називає який-небудь колір або предмет. Усі повинні торкнутися цього предмета, але не на собі, а на комусь іншому.

### **Ми з тобою схожі...**

Учасники утворюють два кола — внутрішнє та зовнішнє, обличчям одне до одного. Кількість учасників в обидва колах однакова. Учасники зовнішнього кола кажуть своїм партнерам напроти фразу, що починається зі слів: «Ми з тобою схожі тим, що...». Наприклад: «Живемо на одній планеті, навчаємося в одному класі» і т. ін. Учасники внутрішнього кола відповідають: «Ми з тобою відрізняємось тим, що...». Наприклад: «У нас різний колір очей, різна довжина волосся» і т. ін. Потім за командою ведучого учасники внутрішнього кола пересуваються, змінюючи партнера (за годинниковою стрілкою). Процедура повторюється, поки кожний учасник внутрішнього кола не зустрінеться з кожним учасником зовнішнього кола.

### **Кросворд**

Виконуючи цю вправу, учасники зможуть виявити ініціативу, організаторський талант та силу уяви, а також вивчити імена одне одного. Кожний з учасників пише на аркуші паперу своє ім'я — в середині аркуша і зверху донизу (вертикально).

Після цього учасники ходять кімнатою, знайомляться між собою та намагаються пов'язати імена з літерами власного імені у вигляді кросворда. Того, хто зможе за 5 хв використати максимальну кількість імен у своєму кросворді, символічно нагороджують групою: усі стають навколо переможця і протягом 10 с аплодують йому.

### **Три кольори**

Для проведення вправи необхідні картки з написаними на них кольорами: «червоний», «жовтий», «зелений» (кількість карток має відповідати кількості учасників групи). Учасники отримують одну з карток. Ведучий оголошує, що зараз кожний нібито стає такого самого кольору, що позначений на картці. За командою ведучого підводиться ті, хто мають такий колір.

Наприклад, за командою: «Нехай підведеться той, хто має колір яблука» — підводяться всі учасники, тому що яблуко може бути і жовтим, і зеленим, і червоним. Щойно хто-небудь зможе точно визначити, хто якого кольору, він одразу скаже про це. Ведучий просить підводитися тих, хто має відношення до названих предметів, як то: порічка, перець, кавун, трава, світлофор, повітряна куля і т. ін. Кожному учасникові потрібно бути уважним, щоб визначити, у кого картка такого самого кольору, як і у нього. За сигналом ведучого учасники об'єднуються в групи за кольором та пояснюють, як вони знайшли одне одного.

### **Кольорова асоціація**

Ведучий називає колір, учасникам потрібно згадати і назвати по колу те, що має цей колір. Наприклад — червоний: полуниця, помідор, мухомор, кров, пожежна машина.

## **Рахунок**

*Мета:* позбавити внутрішнього напруження учасників; згуртувати групу шляхом спільного та одночасного виконання вправи.

Ведучий називає яке-небудь число, що не перевищує кількості людей у групі. Названа кількість учасників підводиться. Виконувати вправу необхідно синхронно, учасники не повинні домовлятися.

## **Весела лічба**

Вправу можна використовувати для розвитку мислення та уваги у школярів.

Для проведення вправи заздалегідь готують комплект карток із цифрами від 0 до 9 (на кожную команду). Учасники групи об'єднуються у дві команди. Команди шикуються в шеренгу напроти ведучого, перед яким стоять два стільці.

Кожний учасник отримує картку з однією з цифр. Після того, як ведучий для команд зачитає приклад, учасники з цифрами, що складають результат, вибігають до ведучого та сідають на стільці у такому порядку, щоб можна було прочитати відповідь. Виграє команда, яка це зробить швидше і правильно.

## **Римуємо імена**

Учасникам необхідно скласти дворядковий вірш про своє ім'я, що починається словами: «Мене звать...». Наприклад:

- Мене звать Ніна, я вийшла з магазину.
- Мене звать Саша, в мене згоріла каша.
- Мене звать Ваня, в мене яблуко в кармані.

## **Будь ласка**

### *1 варіант*

Усі учасники гри разом із ведучим утворюють коло. Ведучий демонструє різні рухи (фізкультурні, танцювальні, жартівні), а учасники повинні їх повторювати лише за умови, якщо він до показу додає слова «будь ласка». Хто помилився, залишає гру.

### *2 варіант*

Гра аналогічна до першого варіанта, але той, хто помиляється, виходить на середину і виконує яке-небудь завдання (наприклад, пострибати на одній нозі).

## **Фраза по колу**

Обирають яку-небудь фразу, наприклад: «У садку падали яблука». За командою, починаючи з першого учасника, усі по черзі вимовляють цю фразу. Кожний наступний учасник повинен вимовити її з новою інтонацією. Якщо учасник не може придумати нічого нового, він залишає гру — повторювати інтонацію не можна. Так продовжується, поки не залишається кілька переможців (трьох-четверо), але якщо ніхто не в змозі нічого придумати, гра може завершитися і раніше.

## **Побажання на сьогодні**

Вправу починають із того, що гравці щось бажають одне одному на сьогоднішній день. Побажання повинні бути короткими, бажано однослівними. Один з учасників кидає м'яч тому, кому адресує побажання, і водночас вимовляє

його. Той, кому кинули м'яч, у свою чергу, кидає його наступному учасникові і бажає йому щось на сьогодні. Необхідно уважно стежити, щоб м'яч опинився у всіх.

## **ІГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ ДОВІРИ, НАВИЧОК СПІЛКУВАННЯ**

Основна мета ігор на довіру, спілкування — це розвиток у членів групи певних навичок спілкування. Ігри сприяють на згуртуванню груп, формуванню доброзичливої та безпечної атмосфери в групі, допомагають саморозкриттю учасників.

### **Знайти пару**

Учасникам роздають смужки паперу, на яких написані назви тварин. Кожен мовчки повинен знайти свою «пару» — таку саму тварину. Пари утворюють коло. Кожна пара показує свою тварину, решта повинна відгадати, що це за тварина.

### **Витівник**

Учасники сидять чи стоять у колі. Обирають ведучого. Він залишає приміщення. За час його відсутності обирають «витівника». Усі плескають у долоні — ведучий повертається. Він стає в центр кола. Він має визначити «витівника». Учасники плескають у долоні, доки «витівник» не покаже новий рух. Учасники його наслідують. Потім «витівник» знову змінює рух. Ведучий не стоїть на місці, а повертається. Учасники повинні стежити за зміною рухів непомітно, коли ж ні, то ведучому буде легко знайти «витівника». Коли ведучий визначає останнього, той сам стає ведучим і гра продовжується.

*Можливі рухи:* потирання долонь, диригування та ін.

### **Думки без слів**

Один з учасників виходить за двері. Ті, хто залишилися, обирають трьох учасників, які бажають поспілкуватися з тим, хто вийшов. Потім той, хто вийшов, повертається і повинен поглядом визначити тих, хто бажає з ним поспілкуватися. Учасників попередньо інструктують, що погляди цих трьох повинні відрізнятися від поглядів інших. Не рекомендовано давати очевидні підказки: підморгування, кивати головою і т. ін.

### **Спробуй, дізнайся!**

Один з учасників залишає кімнату. Ті, хто залишилися, у цей час обирають когось, уважно його розглядають та запам'ятовують. Ведучий повертається і ставить запитання про зовнішність обраної людини. Решта можуть відповідати тільки «Так» чи «Ні». Потім гру продовжують із новим учасником.

### **Пінгвіни**

Члени групи зображають «пінгвінів» (руки притиснуті до тіла, долоні відведені в сторони, переміщаються дрібними кроками). «Пінгвіни» живуть на «острові». Там холодно. «Пінгвіни» хочуть зігрітися. Найтепліше місце — у центрі «острова». Вони рухаються до центра, щоб зігрітися. У центрі бажано побувати кожному (це не обумовлюють, учасники повинні розуміти це).

### **Розповідь за ланцюжком**

Перший учасник групи придумує якесь речення, за ним наступний по колу каже своє речення і т. ін., щоб зрештою скласти оповідання. Речення необхідно говорити швидко, не затримуючись.

*Варіант:* придумувати перше і останнє речення. Учасникам необхідно скласти оповідання таким чином, щоб між цими двома реченнями був зв'язний текст.

### **Мої сусіди**

Учасники сидять по колу. Ведучий стоїть у центрі. Він каже: «Мені подобаються всі мої сусіди, особливо ті, хто має...» (біленькі шкарпетки; червоні хусточки; зелені очі; штани і т. ін.). Ті, хто має названі ознаки, повинні помінятися місцями. Ведучий теж намагається сісти. Той, кому забракло місця, стає ведучим.

### **Три слова**

Учасники стоять по колу. Ведучий рухається вздовж кола, зупинившись перед кимось, називає слово, що складається з 3-4 літер. Доки ведучий лічить до 10, необхідно назвати 3-4 предмети, назви яких починаються з літер, що складають це слово.

### **Машина на мийці**

Учасники групи шикуються у дві шеренги, обличчям одне до одного. Один учасник — на початку — «машина», іншій — у кінці — «сушилка». «Машина» проходить повз шеренгами, усі її «миють»: погладжують, потирають і т. ін., роблячи це обережно та акуратно. «Сушилка» повинна її «висушити»: обняти. Потім «сушилка» стає в шеренгу, а той, кого «мили», стає «сушилкою», а спочатку шеренги йде наступна «машина».

### **Хто це?**

Учасники утворюють коло. Один учасник стає в центр кола та заплющує очі. Ведучий розкручує його, а решта учасників у цей час міняються місцями. Після цього ведучий садить того, хто стоїть у центрі, на коліна комусь з учасників. Той, хто сидить, говорить що-небудь зміненним ГОЛО" сом. Учасник повинен упізнати, у кого на колінах він сидить. Якщо цього недостатньо, можна впізнати партнера за допомогою кількох торкань. Якщо він не відгадує, то гра повторюється, доки він не впізнає одного з тих, хто сидять.

## ІГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ НАВИЧОК СПІВПРАЦІ

### Закручування

Учасники утворюють коло, заплісують очі та витягують руки вперед. За командою всі починають сходитись, беруть одне одного за руки — утворюється «заплутаний клубок». Учасники намагаються виплутатися, не рознімаючи рук, і знов утворити коло.

### Співпраця в музичних обіймах

Учасники стрибають кімнатою під веселу музику. Коли музика зупиняється, кожний учасник повинен обняти міцно когось. Потім музика продовжується, учасники стрибають парами (за бажанням). Наступного разу, коли музика закінчується, учасники обнімаються парами. Гра триває, створюються більші кола, доки всі учасники не об'єднуються в одних «музичних обіймах».

### Музичні обручі

Спочатку учасники групи об'єднуються у пари. Кожна пара стоїть в одному обручі всередині. Кожний учасник тримає половину обруча (зазвичай на рівні талії або плечей). Учасники стрибають, стоячи всередині обручів, доки грає музика. Щоб це зробити, двоє учасників мають рухатись синхронно в одному напрямку з однією швидкістю. Щоразу, коли музика зупиняється, учасники з двох різних обручів об'єднуються разом. Гра триває до того часу, доки максимальна кількість учасників не поміститься всередині обручів (зазвичай 8 чоловік). Можна використовувати замість обручів стільці»

### Тактильний телеграф

Учасники утворюють коло. Учасник, який стоїть біля екрана, є «передавачем», напроти нього, по колу — «приймач». Усі беруться за руки. «Передавач» потискує водночас руки тих, хто стоять поруч, лівою та правою рукою. Сусід, отримавши таким чином імпульс, передає його далі, стискаючи руку сусіда.

Завдання ускладнюється. «Передавач» посилає різні імпульси, наприклад: лівою — два коротких потискання, правою — два довгих, і перевіряє, яка лінія — ліва чи права — працює краще.

### Передай апельсин

Учасники об'єднуються у дві команди, стають одне навпроти одного. Гравці у кожній команді від першого до останнього повинні передати одне одному якусь круглу річ: апельсин, іграшку, м'ячик. Можна використовувати тільки підборіддя чи плече. Руками допомагати заборонено. Якщо річ падає на підлогу, усе починається спочатку.

Та команда, яка швидше зможе передати річ, користуючись лише підборіддям та плечима, — виграє.

## **Вірші**

Клаптики паперу із написаними рядками з віршів перемішують. Кожний учасник отримує клаптик та шукає «товаришів». Вони разом повинні відновити послідовність вірша. На звороті аркуша може бути написано завдання, що необхідно виконати.

## **Стілець**

Усі учасники сидять на стільцях. Без команди потрібно всім водночас підвестися, обійти стілець, узяти його за спинку, підняти до пояса, опустити, обійти з іншого боку та сісти на своє місце. Повторити вправу тричі синхронно.

## **Друкарська машинка**

Кожному учасникові присвоюють назву літери абетки. Потім придумують слово чи фразу з 2-3 слів. За сигналом учасники починають «друкувати»: перша «літера» слова називає себе і плескає в долоні, потім — наступна і т. ін. Коли слово «надруковане», усі плескають у долоні тричі.

## **Стежка**

Учасники об'єднуються у дві команди з однаковою кількістю гравців. Кожна команда береться за руки, утворюючи два кола, та за сигналом ведучого рухається по колу праворуч, доки не припиниться музика (пауза у музиці має бути через різну кількість тактів: 6, 12, 18 і т. ін.). Після чого ведучий дає завдання, яке виконують обидві команди.

Якщо ведучий каже: «Стежка!» — учасники кожної команди, шикуючись одне за одним, кладуть руки на плечі того, хто стоїть попереду, присідають, нахилиючи голову дещо вниз. Якщо ведучий каже: «Копна!» — усі учасники прямують до центра свого кола, з'єднуючи руки в центрі. Якщо говорить «Кочки!» — усі учасники присідають, поклавши руки на голову.

Ведучий чергує завдання. Хто швидше виконує завдання, той набирає бал.

Виграє команда, яка набрала більшу кількість балів.

Гру може супроводжувати народна пісня.

## **Рукавички**

Для заняття потрібні вирізані з паперу рукавички з різним незафарбованим візерунком. Кількість пар має відповідати кількості пар учасників.

Кожному учасникові дають одну паперову рукавичку і пропонують знайти свою пару, тобто рукавичку з таким саме візерунком. Коли пара однакових рукавичок зустрінеється, учасники повинні якомога швидше і (головне!) однаково розфарбувати рукавички.

Кожній парі дають лише три олівці різного кольору.

## **Я люблю**

Учасники стоять навколо обруча. Ведучий говорить: «Я люблю... (що-небудь)». Той з учасників, хто це любить, заходить в обруч. Кожний учасник повинен побувати в ролі ведучого.

### **Біг з олівцем**

Учасники об'єднуються в пари. Кожній парі знадобиться олівець (можна використовувати маркер із ковпачком або авторучку зі стержнем, що прибирається). Пари стають біля однієї зі стін приміщення і підіймають кожна свій олівець, стиснувши його між вказівними пальцями правих рук партнерів. За командою ведучого вони починають рухатися до протилежної стіни приміщення, а потім — назад, продовжуючи стискати олівець між пальцями. Хто впускає його — залишає гру. Перемагає пара, яка здолала дистанцію найшвидше.

Можна модифікувати вправу: затискати водночас два олівці (один між вказівними пальцями правої, другий — лівої руки); бігати за складними траєкторіями, в трійках, в естафеті тощо.

### **Підняти м'яч**

Двоє учасників лягають животами на підлогу головами в напрямку одне до одного. Між їх головами кладуть м'яч, який вони затискають лобами. *Завдання:* разом піднятися, не впустивши цей м'яч. Його не можна притримувати за допомогою рук або у будь-який інший спосіб.

### **Комплімент**

Учасники утворюють два кола — внутрішнє та зовнішнє, обличчям одне до одного. Кількість учасників в обох колах однакова. Учасники, які стоять навпроти, говорять одне одному компліменти. Потім за командою ведучого внутрішнє коло зсувається (за годинниковою стрілкою), партнери міняються. Процедура повторюється до того моменту, доки кожний учасник внутрішнього кола не зустрінеться з кожним учасником зовнішнього кола.

### **Машина**

Одному з членів групи пропонують почати «механічні» дії. Кожний учасник, який приєднуватиметься до дії по ходу вправи, виконуватиме роль якого-небудь «з'єднання» (складової деталі), супроводжуючи свої дії звуками, що імітують роботу механізму. Так триває доти, поки вся група не складе єдиний механізм (машину). Якщо в учасників цієї вправи виникне відчуття єднання, така «машина» може навіть рухатися. Якщо група об'єднана у кілька підгруп, то декілька невеликих «конструкцій» можуть взаємодіяти у різні способи.

### **Шикуймося**

Усі учасники за командою ведучого повинні швидко вишукуватися в шеренгу:

- за зростом;
- за абеткою;
- за кольором очей і т. ін.

# ВПРАВИ ДЛЯ РОЗВИТКУ НАВИЧОК РОЗВ'ЯЗУВАННЯ КОНФЛІКТІВ

## Чарівні окуляри

Ведучий. Я хочу показати вам чарівні окуляри. Той, хто їх надіне, бачить тільки гарне в інших, навіть те, що людина приховує від інших. Ось зараз я поміряю ці окуляри... Ой, які ви всі гарні, веселі, розумні!

Підходячи до кожного учасника, ведучий називає якусь його гарну якість.

А тепер хочу, щоб ви по черзі приміряли ці окуляри та ретельно розглянули свого сусіда. Можливо, ви помітите те, чого ви раніше не помічали.

## Похвалянки

Учасники сидять у колі (або за партами). Кожний отримує картку, на якій зафіксована яка-не-будь дія або вчинок, що схвалюють оточуючі. Формулювання обов'язково починають словами: «Одного разу я...». Наприклад: «Одного разу я допоміг товаришеві в школі» або: «Одного разу я швидко виконав домашнє завдання» і т. ін. На обмірковування завдання дають 2-3 хвилини, після чого кожний учасник по колу робить коротке повідомлення про те, як гарно він виконав саме те, що зазначено в його картці.

Після того, як усі учасники висловилися, ведучий може узагальнити висловлене. Якщо учасники готові до узагальнення без допомоги, вони можуть це зробити самостійно. Наостанок можна провести бесіду про те, що кожна дитина має який-небудь талант, але для того, щоб його помітити, необхідно уважно, дбайливо і доброзичливо ставитися до оточуючих.

## Конкурс хвальків

Учасники сідають у коло.

**Ведучий.** «Сьогодні ми проводимо конкурс хвальків. Виграє той, хто краще похваляється. Але хвалитися потрібно не собою, а своїм сусідом. Це так приємно мати найкращого сусіда! Подивіться уважно на того, хто сидить поруч із вами. Подумайте, що в ньому є гарного, які добрі вчинки він здійснив, чим може сподобатися. Не забувайте, що це конкурс, і виграє той, хто знайде у своєму сусідові більше достоїнств.

Така організація гри зацікавить навіть замкнену або вороже налаштовану до однолітків дитину та сприятиме виникненню бажання знайти в них гарні риси.

## Добрі чарівники

Учасники сідають у коло.

**Ведучий.** В одній країні жив злий чарівник-грубіян. Він міг зачаклувати будь-яку дитину, назвавши її поганим словом. І всі, кого він називав грубим словом, переставали сміятися і не могли бути добрими. Розчаклувати таку нещасну дитину можна було лише добрими, ласкавими іменами. Подивимося, чи є в нас такі зачакловані діти?

Ведучий обирає агресивних дітей і просить інших допомогти їм.

Хто може стати добрим чарівником і розчаклувати їх, назвавши ласкавим ім'ям?

Учасники по черзі підходять до агресивних дітей і називають їх добрими іменами.

## Розмова з руками

Ведучий обводить на аркуші паперу силует долоней учасника. Потім пропонує дитині «оживити» долоні — намалювати їм оченята, ротик, зачіски, шляпи. Можна розфарбувати окремим кольором кожний пальчик. Після виконання цієї роботи можна почати бесіду з пальчиками, запитати: «Як вас звуть?» (*дитина може придумати свої імена пальчикам*), «Що ви любите робити? Чого не любите?», «Які ви?». Необхідно підкреслити, що руки гарні, вони багато вміють робити (назвати, що саме), але іноді не слухаються свого господаря.

## ПСИХОЛОГІЧНІ ЕТЮДИ

### Король Боровик сердиться

Ведучий читає вірша, а учасники діють згідно з текстом.

Йшов король Боровик  
Через ліс напрямик.  
Він грозив кулаком  
Та стучав каблуком.  
Був король не в дусі,  
Його кусали мухи.

### Нічні звуки

**Ведучий.** Каченя втікло з пташиного двору. Ніч застала його в лісі.

Зіпсувалася погода. Пішов дощ. Здійнявся вітер. Дереву грізно скрипіли та гнули гілки під вітром майже до землі, а каченяті здавалось, що його хапають великі темні й мокрі лапи. Перегукувались пугачі, каченяті здавалось, що це хтось кричить від болю. Довго блукало каченя лісом, доки не знайшло собі місця, де можна було сховатися.

У залі гасне світло. Усі учасники, крім «каченяти», зображують дерева, гілки та пеньки. Доки звучить відповідна музика, учасники, не сходячи зі своїх місць, набувають загрозливих поз та видають грізні звуки: завивають, ухають і т. ін. «Каченя» ховається в «маленькій печерці» (під столом) та тремтить від страху. Коли припиняє звучати музика, вмикають світло. Вправу завершено.

### Розлючена ведмедиця

**Ведучий.** На лісовій галявині хлопчик побачив маленьке ведмежа. Ведмежа підбігло до хлопчика та почало хапати його за ноги передніми лапами, нібито пропонуючи погратися з ним. Ведмежа було кумедним та веселим. Чому б з таким пухнастиком не пограти? Але раптом почулося голосне ричання, і хлопчик побачив, що на нього, ставши на задні лапи, іде ведмедиця. Хлопчик підбіг до великого дерева та швидко виліз на нього. Ведмедиця не полізла на дерево за хлопчиком, а почала шалено дряпати стовбур кігтями, ричати, зі злістю дивлячись на хлопчика. Раптом десь далеко заскиглило ведмежа. Ведмедиця залишила дерево та побігла рятувати своє ведмежа тепер уже від справжнього лиха. Хлопчик ще трішки посидів на дереві, а потім зііз із дерева та повернувся додому.

Учасники повинні виразно зображувати відповідні рухи, лють, насуплювати брови, надувати щоки, морщити ніс, ричати, посилено жестикулювати.

### **Двоє сердитих хлопчиків**

Хлопчики посварились. Вони дуже сердиті, насупили брови, розмахують руками, наближаються один до одного, незабаром битимуться.

### **Сердита гієна**

«Гієна» стоїть біля «пальми» (стілець). У «листях пальми» ховається «мавпочка». «Гієна» чекає, коли «мавпочка» знесиліє від голоду та спраги, стрибне на землю, тоді вона її «з'їсть». «Гієна» лютує, коли хто-небудь наближається до «пальми», щоб допомогти «мавпочці».

Я страшна гієна,  
Я гнівна гієна,  
Від гніву на моїх губах  
Завжди скипає піна!

«Гієна» має демонструвати виразні рухи, посилену жестикуляцію, відповідну міміку, насуплені брови, зморщений ніс.

### **Квітка**

Теплий промінь сонця зігрів у землі насіння. З нього з'явився паросток. З паростка виросла чудова квітка. Ніжиться квітка на сонці, повертаючи теплу та світлу голівку слід за сонцем.

### **Кухар-брехун Ведучий**

Йде кицька з кухні,  
В неї оченята напухли.  
— Чого ти, кицюню, плачеш?  
— Як же мені не плакати? Кухар піночку злизав  
Та на кицюню сказав!

Один з учасників зображує «кухаря». Він робить вигляд, що злизує пінку з молока, коли розливає його по вдаваних кружках. «Кухар» іде до дітей та роздає їм склянки з молоком. Діти питають: «Де ж пінка?». «Кухар» відповідає: «Киця злизала». Вони «випивають молоко» та віддають свої склянки «кухареві». Входить «киця». Від неї діти дізнаються, що «кухар» — брехун. «Кухар» чує це і ховається. Діти шукають «кухаря», знаходять його та ведуть до «киці». «Кухар» перепрошує у «киці».

### **Після дощу**

Учасники обережно ступають, обходять уявні калюжі, намагаючись «не замочити ніг». Але потім, бешкетуючи, стрибають «по калюжах» так сильно, що бризки летять навсебіч.

### **ІГРИ НАПРИКІНЦІ ЗАНЯТТЯ**

Наприкінці заняття, як наприкінці речення, ставлять «крапку». Найкраща «крапка» — це рефлексія.

### **Прощальний жест**

Усі учасники утворюють коло і кожний по черзі прощається яким-небудь жестом з іншими. Усі наслідують його, намагаючись повністю передати настрій жесту.

### **Дерево дружби**

Усі гравці беруться за руки. Один учасник — «дерево». Він стоїть на місці, а ведучий з іншого боку веде всіх навколо нього.

### **Масаж плечей**

Усім учасникам потрібно утворити коло і повернутися ліворуч таким чином, щоб кожний стояв обличчям до спини сусіда. Усі кладуть руки на плечі сусіда і легкими рухами роблять масаж плечей. Через дві хвилини всі повертаються кругом і роблять масаж іншому сусідові.

### **Заключне коло**

Усі гравці сидять у колі. Говорити дозволено тому, в кого в руках є м'яч (або який-небудь інший невеликий предмет). Ведучий кидає м'яч кому-небудь, хто сидить у колі. Той повинен відповісти на запитання: «Що мені сподобалося (я запам'ятав) сьогодні?», «Що нового я дізнався за сьогодні?». Час висловлювання обмежений однією хвилиною. Керівник висловлюється останнім.

# ПІЗНАВАЛЬНО-РОЗВИВАЛЬНІ ЗАНЯТТЯ В ГРУПІ ПРОДОВЖЕНОГО ДНЯ

У шестирічних школярів самопідготовки у прямому значенні не існує. Цей час вихователь використовує для проведення різноманітних дидактичних ігор, завдань творчого характеру, тренувальних вправ, що готують дітей до самостійної навчальної діяльності, сприяють виробленню навичок самоосвіти, самовиховання, а також усебічному розвитку особистості.

Для того щоб розвинути у дітей увагу, пам'ять, мислення, комунікабельність, вихователь добирає відповідні вправи, ігри, проводить спеціальні заняття. Учні люблять проведення таких занять у формі КВК, брейн-рингів, конкурсів, змагань. Такі розвивальні заняття формують в учнів позитивне ставлення до навчання, стійкий інтерес до знань.

Також доцільно для розвитку пізнавальної активності дітей, їх творчих здібностей (інтелектуальних, літературних, діяльнісних, художніх, театральних, вокальних) організувати для дітей роботу гуртків із різних напрямів. Це можуть бути драматичні та театральні гуртки, клуби за інтересами, гуртки технічного моделювання та з художньої праці. Дуже цікавими та пізнавальними для маленьких учнів є заняття в клубі «Чомучок».

Необхідно також оптимально організувати простір кімнати, де перебуває група продовженого дня. Доцільно, щоб у групі були такі центри: центр творчих ігор, центр ігор з правилами, куточок сюжетно-рольових ігор, куточок будівельно-конструктивних ігор, куточок дидактичних ігор, бібліотечний куточок, де розміщена дитяча та енциклопедична література, періодична преса для дітей. Це допоможе вихователю диференціювати свою роботу, задовольнити та розвинути інтереси кожної дитини.

Одним із найкорисніших занять у групі продовженого дня є читання, адже воно має синтетичний характер. У першому півріччі ним займаються здебільшого діти, які вміють читати, в другому — воно є обов'язковим для всіх першокласників. Час, відведений на читання, у жодному разі не можна перетворювати на просте читання або урок позакласного читання. Вихователь повинен перш за все прагнути розвинути позитивне ставлення до читання як засобу самоосвітньої діяльності й активного відпочинку, сформувати стійку потребу в читанні й здатність працювати з різнохарактерними друкованими текстами. Під час занять вихователь створює умови, що стимулюють читацьку активність учнів, скеровуючи її у правильному напрямку. Свою роботу з цього питання доцільно узгодити з бібліотекарем, батьками.

Організація навчальної та творчої діяльності в групі продовженого дня передбачає в першу чергу регуляцію спілкування між педагогом та школярами, між учнями групи, між вихователем і одним учнем. Готовність й уміння успішно розв'язувати питання міжособистісного контакту є запорукою успішної навчально-виховної діяльності вихователя і молодшого школяра.