

Пограймося на сходинах



1. «Знайомство»

I варіант

Кожен з юнацтва називає всім своє ім'я так, як йому подобається, щоб його називали.

Виховник: Увага, діти! Всіх вас зачарувала зла чаклунка Гінгема. Але «зняти» чари можна, якщо пригадати ім'я своїх товаришів і покликати їх.

Діти по черзі пригадують, як кого звати, і знімають чари з усіх друзів.

2. «Знайомство»

II варіант

Всім дітям по черзі пропонується проспівати лагідно своє ім'я, а весь рій підспівує. (Відбувається взаємопроникнення).

3. «Моє ім'я»

Кожен за бажанням стає в коло (на п'єдестал) і розповідає історію про своє ім'я: на честь кого його так назвали, що ім'я означає тощо.

4. «Зазирни в дзеркало»

Кожен з юнацтва, дивлячись в маленьке дзеркальце, каже собі лагідні, привітні, добрі слова.

5. «Мої добрі справи»

Я сьогодні нікого не скривдив.

— Хто радів сьогодні разом зі мною?

— Хто мені сьогодні дякував і за що?

6. «Світ природи»

У вигляді якого звіра, птаха чи риби, комахи ти себе уявляєш? Поясни, чому. Спробуй відобразити.

7. «Піднести настрій»

Кожен по черзі розповідає про свій настрій, який він. Як що у когось з рою настроїв сумний, невеселий, всі по черзі «піднімають» настрій товаришу: за допомогою пози, жестів, міміки, лагідних слів, звуків, вірша чи пісні.

8. «Уяви себе»

Діти пробують уявити себе на місці якоїсь істоти чи предмета: маленького куща, легенької хмарки, першого проліска, білої пухнастої сніжинки чи пташеняти. В образі відповідають на питання:

- Про що ти мрієш?
- Що бачиш навкруги?

- З ким дружбу ведеш?
- Кого ти любиш? Кого страшишся?
- Хто тобі подякує?

9. «Закінчити речення»

Мені весело, коли... Я люблю... Я хочу... Мені сумно, коли... Мені соромно, коли... Мені цікаво, коли...

10. «Ми – фантазери»

- Про що мріє бурулька?
- Про що сперечаються вітер з сонечком? ...зима з весною?
- Що можна побачити в калюжі?
- Ти опинився в країні Ліліпутів. Що будеш робити?
- Ти зустрів іноземця. Поспілкуйся з ним.

11. «Кому і за що»

Діти передають по черзі іграшку чи квітку і кажуть, кому і за що дарують її. Наприклад: «Я хочу передати цю квітку Тетянці за те, що вона першою відгадала загадку. Я хочу передати цю квітку Миколі за те, що він гарно грає на скрипці».

12. «Перевтілення»

Пройдися як грізний лев, велика хмара, полохливий заєць, гордий півень.

Спробуй показати без предмета:

пришити гудзик; прати білизну; пити гаряче молоко; їсти морозиво; кошеня пішло мандрувати; з бруньки виріс листочок; тобі зробили подарунок; лисиця потрапила до курятника.

13. «Логічний ланцюжок»

Перший, хто починає ланцюжок, називає будь-яке слово, другий додає слово і пояснює, як воно пов'язане з першим, і так далі.

Наприклад: виделка – тарілка (щоб снідати) – ваза (теж зроблена з фарфору) – вода (наливають у вазу) – ріка (тече вода) – літо (добре влітку на річці) тощо.

14. «Конкурс чомучок»

Вчити дітей думати.

- Чому ти спізнився?
- Пізно вийшов з дому.
- Чому не вийшов раніше?
- Будильник не задзвонив.
- Чому так сталося?
- Звечора не завели,
- Чому не завели?
- Не могли знайти.
- Чому він не був на місці?
- Ним грався маленький брат.

15. «Добре-погано»

В простій формі діти пізнають закони діалектики. Ця вправа навчає бачити протиріччя в предметах, явищах. Рій ділиться на дві команди: «Добре» і «Погано», які знаходять позитивні й негативні аспекти явищ. Наприклад: дощ. Добре, що пішов дощ. Це означає прихід весни. Погано, що він холодний. Добре, що дощ змиває весь пил з вулиць. Погано, що розмокне земля. Добре, що почне рости травичка. Погано, що не йдеш на прогулянку.

16. «Навпаки»

Діти працюють в групах чи парах. Називають слова: явища, дії, предмети, протилежні за значенням. Різати – зшивати; бігти – стояти; далеко – близько тощо.

17. «Вгадай»

Один з учасників гри описує задуманий предмет чи рослину, тварину, не називаючи її, а інші вгадують.

18. «Що і для чого?»

- Чим може бути?
- Що ним можна робити?
- Для кого буде чим?
- Як це можна використати?

Наприклад: паличкою можна малювати на піску, можна підв'язати до неї тонкий паросток, вона потрібна пташці для будівництва гніздечка тощо.

19. «Побудуй місток»

— Чим схожі? Чим зв'язані? Що мають спільного? Ведучий називає будь-які два слова, діти будують між ними місточок.

20. «Точка зору»

Спробуй подивитись на світ очима іншого.

Наприклад:

- річка очима маленької рибки;
- ліс очима зайченяти тощо.

21. «Оповідання-естафета»

Складається колективно оповідання. Кожний учасник по черзі додає одно-два речення до попереднього.

22. «Я почну, а ти продовжуй»

Гра в парах. Перший учасник починає речення, а другий продовжує і навпаки.

23. «Відгадай професію»

Треба вгадати професію, яку задумав ведучий. Ведучий називає чи показує дії, які пов'язані з цією професією.

24. «Ці знайомі незнайомці»

Нетрадиційний підхід до роботи з казками.

«Казка навпаки»: Як Колобок обхитрив Лисичку?

«Салат з казок»: Можна брати різні казки і «перемішувати» їх зміст.

«Казка з іншим кінцем»: придумати інше закінчення сюжету казки.

«Осучаснити казку»: переказати стару казку на новий лад – так, наче вона відбувається в наш час.

25. «Зіпсований телефон»

Діти діляться на дві команди і за сигналом пошепки передають один одному на вухо певне слово чи фразу. Оцінюється швидкість і правильність передачі висловлювання.

26. «Азбука навкруги»

Діти працюють в командах. За 2 хвилини треба записати якнайбільше назв предметів, що знаходяться в кімнаті.

27. «Улюблена буква»

Скласти невеличке оповідання зі слів, в кожному з яких має бути «улюблена буква».

28. «Живий колір»

Ведучий показує одному з дітей картку будь-якого кольору. Той за допомогою жестів, пози, міміки, зображує цей колір. Всі діти вгадують. Хто здогадався першим, стає «живим кольором».

29. «Опиши (намалюй) навпаки»

Виховник показує сюжетний малюнок, діти описують його, замінюючи основні предмети, явища, дії на протилежні за значенням.

30. «Чого на світі не буває?»

Робота в парах чи групах.

Придумати те, чого на світі не буває, і розказати всім.

Наприклад: неіснуюча тварина.

31. «Нісенітниця»

Група дітей ділиться на дві команди. Кожна команда придумує своє оповідання, де є декілька нісенітниць. Завдання іншої команди: прослухати оповідання і знайти «помилки».

32. «Повтори та не помились»

Грає група дітей. Перший називає будь-яке слово, другий повторює це слово і додає своє, і так далі. Той, хто помилився, вибуває з гри.