

Игровые лайфхаки

Художественные

1. Музыкальные. Играем вместе.

Эта игра для компании детей, взрослых, для всей семьи. И для нее понадобятся **музыкальные инструменты**. Подойдут как раз те, с которыми играет ребенок: ксилофон, маракасы, барабан, ложки, губная гармошка и т.д. **Каждый участник игры выбирает себе по инструменту, и все начинают играть. Первый этап:** все играют вместе, оркестром. **Второй:** по очереди, по часовой стрелке (будет удобно, если вы сядете в круг на полу). **Третий:** играют только те, кого называет ведущий, остальные – ждут (называть можно как одного человека, так и сразу двоих, троих). Заканчивается игра тем, что ведущий называет всех присутствующих, и все снова играют вместе, оркестром. **Чем полезна эта игра?** Кроме того, что она веселая и семейная (а что может быть лучше), она учит потерпеть, ждать своей очереди. Ребенок учится «молчать», пока «звучит» другой, проявлять уважение к «звучанию» другого и сам при этом встречается с тем же: все молчат, когда он играет. Это бывает очень полезно в формирующейся группе на детских занятиях. Я замечала, что после этой игры детям становится проще потерпеть, пока другой договорит.

2. "Проверь себя". а) один участник садится спиной к аудитории. Он должен подробно описать внешний вид одного из присутствующих - детали костюма, причёску, обувь и т. д.; б) называется один из участников. Все вместе должны восстановить его поведение, настроение, высказывания с самого начала занятия до настоящего момента; в) всех участников просят разбиться по парам и встать спиной друг к другу. Ведущий обходит всех участников и задает каждому по одному вопросу о напарнике (о внешности, об одежде и т. д.).

«Перевёртыши»

1. Дылда-дочь от мамы смылась («Крошка-сын к отцу пришёл»)
2. Твоя племянница заурядных подлых беззаконий («Мой дядя самых честных правил»)
3. Громче, кошки, - пёс в подвале («Тише, мыши, - кот на крыше»)
4. Ты нас ненавидела. Ненависть уж точно из тела твоего вспыхнула окончательно («Я вас любил. Любовь ещё, быть может, в душе моей угасла не совсем»)
5. Увядали дыни и арбузы. Утонули дожди под землёй («Расцветали яблони и груши. Поплыли туманы над рекой»)
6. Ночь поражения. Так она не была к вам близка («День Победы. Как он был от нас далёк»)
7. Вороны, вороны, разбудите генералов («Соловьи, соловьи, не будите солдат»)

Спортивные игры

1. На местности. На земле проводятся параллельные линии на расстоянии одного шага. На первой линии выстраиваются члены отряда по росту. По команде <Разойдись> играющие разбегаются по площадке, после чего подается команда <Становись>. Кто остается последним, тот делает шаг назад на 2 линию. Затем игру

повторяют. Выигрывает тот, кто остается на первой линии после проведения игры 5-7 раз.

2. Эстафета

с

обручами

На дорожке проводятся две линии на расстоянии 20 - 25 м одна от другой. Каждый игрок должен прокатить обруч от первой до второй линии, вернуться обратно и передать обруч своему товарищу. Выигрывает та команда, которая раньше завершит эстафету.

Волейбольные салочки. Класс делится на две команды. Все игроки произвольно расходятся по площадке. Участники водящей команды надевают цветные ленточки через плечо или лыжные номера. По сигналу учителя они начинают передавать мяч друг другу любым волейбольным способом, затем ловят его и броском стараются осалить соперников. Осаленные игроки садятся на скамейку. Через 3–4 мин. игры команды меняются ролями. Выигрывает команда, осалившая больше игроков.

Интеллектуальные игры

1. **Память. “Пексессо”.** Разложить парные карточки картинками вниз. Открывать по очереди по две карточки. Если они будут одинаковые, то берете их себе, если разные – кладете обратно. Карточки могут быть разного цвета, геометрические фигуры, буквы, цифры, изображения животных, абстрактные изображения, предметы.....
2. **«Прямой и обратный счет».** *Цель:* развивать способность к распределению внимания. Повторим обратный счет от 10 (10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1). Повтори его еще раз, но одновременно выполняй движения, какие буду делать я (простые физические упражнения, рывки руками).
3. **«Проверь себя».** А) Один участник садится спиной к аудитории. Он должен подробно описать внешний вид одного из присутствующих – детали костюма, причёску, обувь и т. д.. Б) Вызывается один из участников. Все вместе должны восстановить его поведение, настроение, высказывания с самого начала занятия до настоящего момента. В) Всех участников просят разбиться по парам и встать спиной друг к другу. Ведущий обходит всех участников и задает каждому по одному вопросу о напарнике (о внешности, об одежде и так далее).
4. **ГОВОРИ НАОБОРОТ.** *Цель:* формирование логического мышления, тренировка памяти, внимания; Предложите ребенку игру "Я буду говорить слово, а ты тоже говори, только наоборот, например, большой - маленький". Можно использовать следующие пары слов веселый - грустный, быстрый - медленный, пустой - полный, умный - глупый, трудолюбивый – ленивый.
5. **Игра** **"Найди зайчика".**
Для игры понадобится чистый носовой платок. Следует взять его за 2 соседних конца, заглянуть за него с обеих сторон и спросить: "А где наш зайчик? Куда он убежал?". После этого надо завязать концы платка в узлы так, чтобы они стали похожи на заячьи уши, и сказать: "А вот и зайчик! А где же у него хвост?" На оставшемся конце платка надо завязать небольшой узелок-хвостик: "А вот и хвостик! Давай его погладим".

Познавательные

1. Викторины, конкурсы.

Чепуха

Перед каждым участником - листок бумаги. Ведущий задает вопросы, на которые надо ответить: кто, когда, где, что делал, что видел, что сказал?.. Вопросы могут быть и другими - главное в том, что, ответив на вопрос, надо передать свой листок соседу слева (при этом верхний край листка заворачивают, чтобы нельзя было прочесть написанное). В свою очередь сам ты получаешь листок от соседа справа. Когда листки обойдут всех по кругу, ведущий собирает их и вслух читает получившееся. Иногда получается действительно чепуха, а иногда - просто умора.

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 как делает ведущий, и не дать себя сбить. Кто ошибется, выбывает из игры. Выигрывает самый внимательный.

Передай апельсин

В этой веселой игре участники выстраиваются в шеренгу. Игроки - от первого к последнему - должны передать по цепочке апельсин (или мячик). Соль игры в том, что руками при этом пользоваться нельзя - только подбородком или плечом! Если апельсин падает на пол, все начинается с начала.

2. Загадки и головоломки.

1. Где болот зеленых тина,
Появилась балерина.
На одной ноге она
Простояла дотемна. (Цапля.)

2. На печной трубе играет,
Арфой служат провода,
Музыканта всякий знает,
Хоть не видел никогда. (Ветер.)

3. Плывут туристы по реке
Или идут пешком.
У них всегда есть в рюкзаке
Удобный легкий дом. (Палатка.)

4. Не портной, а всегда
С иголками ходит. (Ёж.)

3. Ребусы, шарады.

4. *Есть маленькое слово
Из одного лишь слога.
А в слове том, внутри,
Заменишь «У» на «И»,*

*И моментально птица
В рыбёшку превратится. (Лунь – Линь)*

*Это слово
Вот что означает:
С буквой «И» -
Здоровье угнетает.
А изменишь «И»
На букву «О» -
Он даёт здоровье
На все сто. (Спирт – Спорт).*

Психологические.

1. **На осознание себя. Беседа.** Цель: продолжение знакомства с понятием самооценка. Время проведения: 10 мин. **Ведущий:** Скажите, пожалуйста, а как будут относиться окружающие к тому, у кого явно завышенная самооценка? Ответы. **Ведущий:** Значит, мы с вами поняли, насколько важно выработать в себе верную самооценку. Скажите, хорошо ли вы себя знаете? Уверены ли вы в том, что ваша самооценка верна? Ответы. **Ведущий:** У кого-то в группе точно возникнут сомнения. Это можно будет проверить по характеру ваших взаимоотношений с одноклассниками. Мы поработаем с тестом самопознания «Мои взаимоотношения с одноклассниками».
2. **На доверие и взаимопонимания.**
«Коленички» Группа сидит в кругу. Каждый кладет свои руки на колени соседям. Надо хлопать ладонями по коленям, так чтобы ладони хлопали строго по очереди, как они лежат. Сбившийся человек убивает руку, которой ошибся.
«Солнышко» Один человек становится в центре и закрывает глаза. Это «солнце». Группа («планеты») становится на том расстоянии, на котором им комфортно. Также можно принимать различные позы. Затем «солнце» открывает глаза и смотрит на образовавшуюся картинку. После этого, человек стоящий в центре может передвинуть людей на то расстояние, на котором было бы комфортно ему. В результате все видят реальную и желаемую картину отношений группы к человеку и человека к группе.
3. **Умение слушать.**
Руки вверх!
Главная цель. Повышение скорости реакции.
Основной вариант. У каждого участника имеется музыкальный инструмент. Ведущий играет на синтезаторе или включает магнитофон. Пока музыка звучит, группа, подыгрывая на своих инструментах, как только смолкает – участники бесшумно поднимают инструменты над головой. Музыка возобновляется, когда наступает полная тишина. Другие варианты. Участники могут, прежде чем поднять руки над головой, положить инструменты на пол.

Организационные игры.

1. На знакомство с людьми. История. Ведущий делит участников на две команды. Определяется время для выполнения первого задания (например, 5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: "Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша" и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика, и обе команды как бы меняются местами, то есть команда "А" рассказывает про команду "Б" и наоборот.

2. Игры-разбивки. «Молекулы». Все участники – это атомы, которые находятся в броуновском движении. По команде ведущего они собираются в молекулы по человек.

3. На выявление лидера. Построиться по признаку (росту, цвету глаз, алфавиту имён и т. д); молча, не договариваясь, встать определённое количество человек - лидеры будут всегда вставать

4. Игры с залом.

"ГОЛ - МИМО". Зал делится на две половины. Ведущий поочередно показывает то левую, то правую руку. Дети, исходя из того, какая рука показывается, кричат:

Правая половина зала - Гол! (поднята правая рука)

Левая половина зала - Мимо! (поднята левая рука)

Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат - "штанга"

Главное для игроков, не запутаться, так как ведущий может поднять правую руку, но показать ею на левую половину зала. И наоборот.

"СЛОН" Ведущий спрашивает у детей: - Вы знаете как чихает слон? А хотите узнать?

Зал делится на три равные части, и каждая группа разучивает свое слово:

Первая группа - ящики.

Вторая группа - хрящики.

Третья группа - потащили.

И затем по взмаху руки ведущего, все дети кричат одновременно - но каждая группа свое слово.

Вот так чихает слон.

"ПАРОВОЗ"

Зал делится на две половины. По взмаху руки ведущего одна половина хлопает в ладоши обычно. Вторая часть детей хлопает в ладоши, сложив их "лодочкой". Ведущий поочередно взмахивает то левой, то правой рукой. Реагируя на взмах руки - зал поочередно хлопает, изображая стук колёс поезда, постепенно убыстряя темп. Если ведущий поднимает вверх над головой обе руки - дети кричат "ТУ-ТУ"!!! Здесь можно напомнить детям, как они добирались в лагерь, что пережили в дороге. Эта игра очень хороша для самого начала, не только начала дела, но и начала смены.

«СУПЕР-БИЗОН». Ведущий: Погладьте соседа справа по голове и скажите: «Солнышко, ты сегодня просто великолепен!». Погладьте соседа слева по голове и скажите: «Ну, ты сегодня супер-бизон!». Погладьте по голове себя и скажите: «А я, вроде, тоже ничего!»

Трудовые игры

1. Экономические.

«Посади огород»

Цель: закреплять умения детей ориентироваться на листе бумаги в двух направлениях: вверху, внизу; активизировать в речи детей слова: вверху, внизу, морковь, огурцы, грядка, огород, оранжевые, зеленые; воспитывать желание помочь Зайке.

Оборудование: 5 морковок, 5 огурцов, огород (лист бумаги с оранжевыми и зелеными кругами), Зайка.

2. Профессионально-имитационные.

Лесная поляна

Цель. *Упражнять детей в выполнении точных имитационных движений, определении типичного в поведении животных.*

Ход игры.

-«Вот теремок, интересно, кто в нем живет? Давайте посмотрим, какой зверь придет?»

Дети выбирают животных, которых будут показывать:

Как идет медведь?

Как крадется лиса?

Как прыгает петух?

Как крадется мышка?.

Для показа движений логопед называет одного или нескольких детей.