

Начальный период школьной жизни занимает возрастной диапазон от 6-7 до 10-11 лет. На границе дошкольного и младшего школьного возраста ребенок проходит очередной возрастной кризис. Этот перелом может начаться в 7 лет, а может сместиться к 6 или 8 годам.

Развитие познавательных процессов младшего школьника

Психологические перестройки.

Формирование соответствующей внутренней позиции коренным образом меняет самосознание ребенка. Как считает Л.И. Божович, кризис 7 лет — это период рождения социального «Я» ребенка.

Маленький школьник с увлечением играет, но игра перестает быть основным содержанием его жизни. В кризисный период происходят глубокие изменения эмоциональной сферы ребенка, подготовленные всем ходом личностного развития в дошкольном возрасте.

В период кризиса 7 лет проявляется то, что Л.С. Выготский называет обобщением переживаний. Цепь неудач или успехов (в учебе, в общении), каждый раз примерно одинаково переживаемых ребенком, приводит к формированию устойчивого аффективного комплекса — чувства неполноценности, унижения, оскорбленного самолюбия или чувства собственной значимости, компетентности, исключительности. Конечно, в дальнейшем эти аффективные образования могут изменяться, даже исчезать по мере накопления опыта другого рода.

С поступлением ребенка в школу его развитие начинает определяться учебной деятельностью, которая становится ведущей. Эта деятельность определяет характер других видов деятельности: игровой, трудовой и общения.

Учебная деятельность проходит длительный путь становления. Развитие учебной деятельности будет продолжаться на протяжении всех лет школьной жизни, но основы закладываются в первые годы обучения. На младший школьный возраст приходится главная нагрузка в формировании учебной деятельности, поскольку в этом возрасте образуются основные составляющие учебной деятельности: учебные действия, контроль и саморегуляция.

В младшем школьном возрасте под влиянием учебной деятельности большие изменения происходят в познавательной сфере ребенка.

Наиболее существенные изменения можно наблюдать в области мышления, которое приобретает *абстрактный и обобщенный характер*. Младший школьный возраст Л. С. Выготский называл сензитивным периодом для развития понятийного мышления.

Ребенок учится мыслить научными понятиями, которые в подростковом возрасте становятся основой мышления.

Мышление становится доминирующей функцией, начинает определять работу и всех других функций сознания - они интеллектуализируются и становятся *произвольными*.

В области восприятия происходит переход от непроизвольного восприятия ребенка-дошкольника к целенаправленному произвольному наблюдению за объектом, подчиняющемся определенной задаче.

Память приобретает ярко выраженный характер. Изменения памяти в этом возрасте связаны с тем, что ребенок, во-первых, начинает осознавать особую мнемическую задачу; он отделяет эту задачу от всякой другой. Во-вторых, в младшем школьном возрасте идет интенсивное формирование *приемов запоминания*. Учитель руководит приемами осмысленного запоминания и приемами воспроизведения. Учит детей составлять план ответа, расчленяя материал на смысловые части.

В младшем школьном возрасте развивается внимание. Если в 1 классе все еще преобладает непроизвольное внимание, то к 3 классу оно становится произвольным. Произвольность внимания, умение преднамеренно направлять его на ту или иную задачу - важное приобретение младшего школьного возраста. Первоначально вниманием учащихся управляет учитель, который ставит цель и контролирует ход выполнения задания, затем ученик приобретает умение выполнять задание самостоятельно.

Развитие восприятия

Восприятие – процесс приема и переработки младшим школьником различной информации, поступающей в мозг через органы чувств. Этот процесс завершается формированием образа.

Хотя дети приходят в школу с достаточно развитыми процессами восприятия, оно в учебной деятельности сводится лишь к узнаванию и называнию формы и цвета. У первоклассников отсутствует систематический анализ самих воспринимаемых свойств и качеств предметов.

Возможности ребенка анализировать и дифференцировать воспринимаемые предметы связаны с формированием у него более сложного вида деятельности, чем ощущение и различение отдельных непосредственных свойств вещей. Этот вид деятельности, называемый наблюдением, особенно интенсивно складывается в процессе школьного учения. На занятиях ученик получает, а затем и сам развернуто формулирует задачи восприятия тех или иных примеров и пособий. Благодаря этому восприятие становится целенаправленным. Затем ребенок может самостоятельно планировать работу восприятия и преднамеренно осуществлять ее в соответствии с замыслом, отделяя главное от второстепенного, устанавливая иерархию воспринимаемых признаков, дифференцируя их по мере общности и т.п.

Такое восприятие, синтезируясь с другими видами познавательной деятельности (вниманием, мышлением), приобретает форму целенаправленного и произвольного наблюдения. При достаточно развитом

наблюдении можно говорить о наблюдательности ребенка как особом качестве его личности. Исследования показывают, что в начальном обучении можно значительно развить это важное качество у всех младших школьников.

Развитие внимания

Внимание – состояние психологической концентрации, сосредоточенности на каком-либо объекте.

Дети, приходящие в школу, еще не имеют целенаправленного внимания. Они обращают свое внимание в основном на то, что им непосредственно интересно, что выделяется яркостью и необычностью (непроизвольное внимание). Условия школьной работы с первых дней требуют от ребенка следить за такими предметами и усваивать такие сведения, которые в данный момент его вовсе не интересуют. Постепенно ребенок учится направлять и устойчиво сохранять внимание на нужных, а не просто внешне привлекательных предметах. Во II-III классах многие учащиеся уже обладают произвольным вниманием, концентрируя его на любом материале, объясняемом учителем или имеющемся в книге. Произвольность внимания, умение преднамеренно направлять его на ту или иную задачу - важное приобретение младшего школьного возраста.

Как показывает опыт, большое значение в формировании произвольного внимания имеет четкая внешняя организация действий ребенка, сообщение ему таких образцов, указание таких внешних средств, пользуясь которыми он может руководить собственным сознанием. Например, при целенаправленном выполнении фонетического анализа большую роль играет применение первоклассниками таких внешних средств фиксации звуков и их порядка, как картонные фишки. Точная последовательность их выкладывания организует внимание детей, помогает им сосредоточиться на работе со сложным, тонким и "летучим" звуковым материалом.

Самоорганизация ребенка есть следствие организации, первоначально создаваемой и направляемой взрослыми, особенно учителем. Общее направление развития внимания состоит в том, что от достижения цели, которую ставит учитель, ребенок переходит к контролируемому решению задач, поставленных им самим.

У первоклассников произвольное внимание неустойчиво, так как они еще не имеют внутренних средств саморегуляции. Поэтому опытный учитель прибегает к разнообразным видам учебной работы, сменяющим друг друга на уроке и не утомляющим детей (устный счет разными способами, решение задач и проверка результатов, объяснение нового приема письменных вычислений, тренировка в их выполнении и т.д.). У учащихся I-II классов внимание более устойчиво при выполнении внешних, чем собственно

умственных действий. Эту особенность важно использовать на уроках, чередуя умственные занятия с составлением графических схем, рисунков, макетов, созданием аппликаций. При выполнении простых, но однообразных занятий младшие школьники отвлекаются чаще, чем при решении более сложных заданий, требующих применения разных способов и приемов работы.

Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

Подводя итоги можно сделать вывод, что если вовремя с помощью игр развивать младших школьников, то улучшатся внимание, память, мышление, речь восприятие, воображение.

Развитие познавательных процессов ведется через изучение родного края. Так как играть все дети очень любят, они активно включаются в изучение родного края, с интересом выполняют все условия обучения и игры, стараясь добиться хороших результатов.

Детям характерен повышенный интерес к игровым элементам, через которые они познают мир, поэтому на занятиях происходит развитие познавательных процессов (внимания, памяти, мышления, воображения, восприятия и речи) с использованием игр.

Игровая деятельность дает нужный эффект при соблюдении следующих условий:

- во-первых, игры должны носить гуманный характер, преследовать благородную воспитательную и познавательную цель;
- во-вторых, при организации игры необходимо учитывать возрастные, психолого-педагогические особенности различных групп детей и подростков;
- в-третьих, воспитательное и образовательное воздействие игр зависит от самой организации и методики проведения, которая, в свою очередь, зависит от педагогического мастерства педагога.

Картотека игр на развитие познавательных процессов младшего школьника

Карта № 1

«Буквы»

Игра способствует:

- развитию мышления, смекалки.

Материалы и оборудование: мел, или лист бумаги формата А1, маркеры.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: не ограничено.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Ведущий пишет на доске (листе бумаги) несколько начальных букв, обозначающих цифры при счете. Например: О, Д, Т, Ч (это первые буквы названия чисел 1, 2, 3, 4...).

Участникам необходимо догадаться, какая будет следующая буква.

Ответ: П, Ш, С, В и т.д. (первые буквы названия чисел: 5, 6, 7, 8 и т.д.).

Карта № 2

«Вода»

Игра способствует:

- развитие смекалки.

Материалы и оборудование: стакан и графин с водой.

Игровая площадка: любое помещение.

Количество участников: не ограничено.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Ведущий предлагает участникам выполнить следующее задание:

«Необходимо выпить стакан воды, держа его в левой руке, а в правой – графин с водой. При этом не быть в комнате, но и не выходить из нее. Нельзя садиться, стоять, ложиться, прыгать, ходить, танцевать».

Правильный ответ: человеку необходимо расположиться в проеме двери таким образом, чтобы его ноги были в комнате, а туловище перегибалось через порог.

Карта № 3

«Кружки»

Игра способствует:

- развитию воображения;
- развитию мышления.

Материалы и оборудование: мел, или лист бумаги формата А1, листы бумаги формата А4 по количеству участников, маркеры.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: не ограничено.

Продолжительность игры: до 20 минут.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

На листе бумаги даны 9 кружков (рисунок 1). Их необходимо соединить, не отрывая руки, четырьмя линиями, причем нельзя проводить дважды по одной линии.

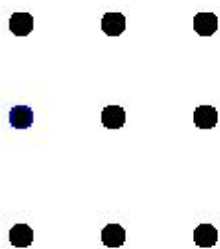
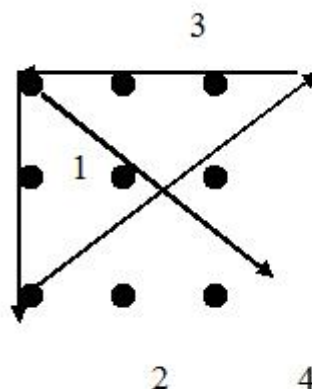


рис.1



Правильный ответ.

Карта № 4

«Белая и черная магия»

Игра способствует:

- развитию внимания;
- развитию мышления.

Игровая площадка: помещение, в котором находится большое количество разнообразных предметов (мебели, книг и т.д.).

Внимание!!! Для проведения игры необходимы двое ведущих.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: 15-20 мин.

Описание игры.

Эта игра проводится двумя ведущими, обозначим их В1 и В2.

В1 выходит из помещения. В2 просит участников загадать любой предмет, который находится в помещении. После того, как участники загадали предмет, В1 возвращается в помещение и начинает процесс отгадывания предмета.

Это происходит следующим образом: В2 подходит к любому предмету, показывает на него и спрашивает В1: «Это этот предмет?». В1 дает положительный или отрицательный ответ в зависимости от того, показывает ли партнер загаданную вещь или нет.

Как правило, В1 всегда отгадывает.

Задача участников: определить принцип, по которому В1 отгадывает предмет.

Ответ: между ведущими существует договоренность, что вначале показываются вещи самых разных цветов. Перед тем как показать

непосредственно загаданный предмет обязательно показывают предмет белого цвета. Таким образом, отгадывающий ведущий знает, что следующий предмет будет именно тот, который загадали участники.

Вариант!!! Ведущий может менять: интонацию; руку (правую на левую и наоборот), которой он указывает на предмет; количество предметов перед тем, как указать на загаданный предмет, а также комбинировать касания предметов с указанием на них рукой. Это позволит участникам рассмотреть самые разнообразные версии.

Карта № 5

«Поход»

Игра способствует:

- развитию мышления, смекалки;
- развитию внимательности.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Внимание!!! Ведущий должен хорошо знать имена участников.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: 15-20 минут.

Описание игры.

Ведущий, говорит: «Я иду в поход и беру с собой (далее называются два предмета)». После чего он предлагает всем участникам вместе с ним сходить в поход. Только необходимо догадаться: кто какие вещи возьмет с собой. Тот, кто догадается – идет в поход, а остальные – продолжают думать.

Участники говорят «Я иду в поход и беру с собой (далее называются два предмета)», а ведущий решает: брать их в поход или не брать. В поход с ним идут игроки, выбравшие два предмета, *названия которых начинаются с той же буквы, что и их имена*. Например участник Дима может взять с собой дрель и дрова, а участница Наташа – нитки и нафталин.

Карта № 6

«Ножницы»

Игра способствует:

- развитию мышления, смекалки.

Материальное обеспечение: ножницы, стулья.

Игровая площадка: игра может проходить как в помещении, так и на улице.

Количество участников: 15-20 игроков.

Продолжительность игры: 15- 20 минут.

Описание игры.

Участники садятся на стулья, образуя круг.

Ведущий начинает передавать ножницы, предварительно вращая ими в разные стороны. При передаче ножниц он *будто бы произвольно закидывает ногу за ногу и говорит, что именно так правильно их (ножницы) передавать*.

Второй участник предварительно вращает ножницами, а затем передает третьему игроку, говоря, что это и есть правильная передача ножниц, а

третий участник – четвертому и так по кругу. Ведущий комментирует этот процесс, фиксируя: правильно или неправильно участники передают ножницы.

Суть игры заключается в том, что каждый игрок должен догадаться, что при передаче ножниц он должен закинуть ногу за ногу. Это и будет считаться правильной передачей ножниц.

Карта № 7

«Прямо – накрест»

Игра способствует:

- развитию смекалки, наблюдательности.

Материальное обеспечение: ножницы, стулья.

Игровая площадка: игра может проходить как в помещении, так и на улице.

Количество участников: 15- 20 игроков.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Участники садятся на стулья, образуя круг.

Ведущий начинает передавать ножницы другому игроку и говорит: «Прямо» или «Накрест». Это *зависит от позиции ног того, кто в данный момент передает ножницы*. Если они скрещены, то ведущий говорит: «Накрест».

Если ноги стоят прямо, то он говорит: «Прямо».

Далее участники передают друг другу ножницы в любой последовательности, и каждый из них при передаче ножниц говорит, как именно он их передает: «Прямо» или «Накрест». Ведущий, незаметно обращая свое внимание на позицию ног участника, фиксирует правильность сказанного и сообщает об этом участнику.

Задача участников – отгадать признак, по которому ведущий определяет правильность передачи ножниц и комментария игрока.

Карта № 8

«Ассоциации»

Игра способствует:

- развитию внимательности;
- развитию воображения.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: 15-20 игроков.

Продолжительность игры: до 25 минут.

Описание игры.

Участники игры садятся, образуя круг. Среди них выбирается ведущий. Он выходит из помещения, а группа выбирает участника, и каждый придумывает ему характеристику. При составлении характеристики игроки используют определение погоды, названия цветов, деревьев, предметов одежды и другое.

Приглашается ведущий, который, находясь в центре круга, начинает задавать по кругу каждому игроку по одному вопросу. Например: «Если это книга, то

какая она?», «Если это фильм, то какой его жанр?», «Если это дом, то какой он?». С помощью полученных ответов ведущий пытается составить образ участника, выбранного группой. Завершив круг вопросов, ведущий должен сказать, кого из участников загадала группа.

Если он угадал, то выбирают следующего ведущего. Если нет – ему предлагают еще раз задать вопросы всем участникам игры и принять другое решение.

Если все попытки оказались неудачными, группа раскрывает свой секрет.

Карта № 9

«Придумай рисунок»

Игра способствует:

- развитию воображения.

Материалы и оборудование: листы бумаги с изображением геометрических фигур, карандаши, фломастеры и т.п.

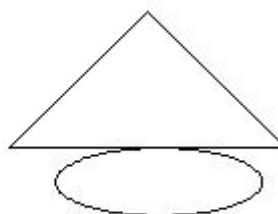
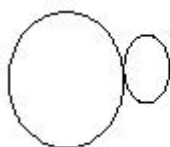
Игровая площадка: для игры подходит любое помещение. Игра может проходить и на улице.

Количество участников: до 25 игроков.

Продолжительность игры: до 15 минут.

Описание игры.

Участникам раздаются листы бумаги с изображенными на них геометрическими фигурами, и, предлагая, дополнить каждую из них до появления определенного образа.



После выполнения задания, результаты представляются всей группе.

Карта № 10

«Подсчитай-ка!»

Игра способствует:

- развитию мышления;
- развитию внимательности.

Материалы и оборудование: листы бумаги, с изображенными геометрическими фигурами.

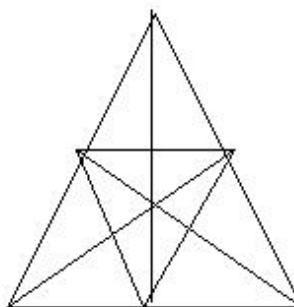
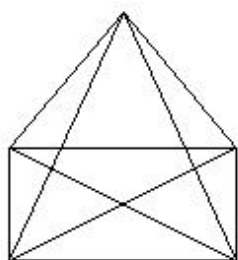
Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 30 игроков.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Ведущий предлагает участникам подсчитать количество треугольников в изображенных фигурах.



Ответ: 35 треугольников

Ответ: 47 треугольников

Карта № 11

«Змейки»

Игра способствует:

- развитию смекалки;
- развитию мышления.

Материалы и оборудование: листы бумаги, ручки или карандаши для каждого участника.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: 20 –25 игроков.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Один из участников называет имя существительное из пяти букв. Все остальные записывают это слово и за десять минут пытаются вспомнить наибольшее количество слов с таким расчетом, чтобы первая буква начального слова по одному разу встречалась во всех последующих словах и располагалась определенным образом – «змейкой».

Например, ковер

укроп

бекон

палка

сачок

белка

заказ

скала

крест

Затем ведущий предлагает нескольким участникам прочитывать свои варианты. Листы с работами могут быть вывешены в помещении, где проходила игра.

Карта № 12

«Свяжи-ка!»

Игра способствует:

- развитию мышления.

Материалы и оборудование: скакалка (толстая веревка).

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: 20-25 человек (двое выполняют задание).

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Ведущий кладет на стол скакалку и просит участника взять один ее конец правой рукой, а другой – левой. Задача игрока: завязать узел, не отпуская рук от скакалки.

Правильный ответ: участнику необходимо скрестить руки и взять скакалку за концы.

Карта № 13

«Отгадай, какой цвет?»

Игра способствует:

- развитию воображения;
- развитию мышления;
- развитию невербальной коммуникации.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: 20 минут.

Описание игры.

Одному участнику предлагают быть ведущим. Он удаляется из помещения на некоторое время. Остальные участники в это время загадывают один из пяти цветов (красный, синий, желтый, зеленый, черный).

Ведущий возвращается в аудиторию, и участники по очереди демонстрируют ему невербально задуманный цвет, используя при этом различные ассоциации, которые прямо не указывают на выбранный цвет. Например, если выбран желтый цвет, то можно показать, как человек морщится при съедании дольки лимона.

Задача ведущего: отгадать цвет.

Карта № 14

«Сложи квадрат»

Игра способствует:

- развитию воображения;
- развитию мышления.

Материалы и оборудование: по 2 квадрата из бумаги для каждого участника: большой (15x15 см), маленький (10x10 см), ножницы.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Берется два квадрата: большой и маленький. Большой квадрат сначала разрезается пополам, а затем его половинки – на два треугольника.

Задача игрока: сложить квадрат из четырех треугольников и маленького квадрата.

Карта № 15

«Аукцион»

Игра способствует:

- развитию внимания;
- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: карточка формата А4 с изображенной на ней буквой.

Игровая площадка: помещение с большим количеством разнообразных предметов (мебели и т.д.).

Количество участников: от 5 игроков и более.

Продолжительность игры: до 15 минут.

Описание игры.

Участники садятся, образуя круг.

Ведущий выставляет на продажу букву. Цена буквы – слово, которое начинается с этой буквы и обозначает **предмет**, находящийся в помещении, где проходит игра. Игроки по очереди называют слова. Например, продается буква «П». Участники поднимают руки, ведущий по очередности поднятых рук предлагает участникам называть слова:

- Участник: «Подоконник».

- Ведущий: «Подоконник» – раз, «Подоконник» – два...

- Другой участник: «Полка».

- Ведущий: «Полка» – раз, «Полка» – два... и т.д.

Если ведущий успевает досчитать до трех, и ни один участник не называет больше слов, то буква, выставленная на аукцион, вручается тому, кто назвал последнее слово до прекращения счета.

Карта № 16

«Будни и выходные»

Игра способствует:

- развитию внимания;
- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 25 игроков.

Продолжительность игры: 5 минут.

Описание игры.

Два дня недели назначаются выходным, а все остальные – буднями. Ведущий начинает перечислять дни в беспорядке. Задача участников: внимательно следить за названием дней и хлопать в ладоши лишь в том случае, если ведущий называет рабочие дни.

Если кто-то ошибается и хлопает тогда, когда ведущий называет выходной день, то он выбывает из игры и отдает фант. Затем за этот фант победитель придумывает какое-нибудь задание для выбывшего игрока.

Карта № 17

«Монеты»

Игра способствует:

- развитию внимания;
- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: две монеты (два жетона).

Игровая площадка: помещение с мебелью.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 15 минут.

Описание игры.

Перед игрой ведущий показывает участникам монеты, которые они должны будут найти и объясняет правила поиска:

- искать монеты можно только глазами, не трогая предметы, находящиеся в помещении, руками;
- участник, нашедший одну из монет, должен молча скрестить руки на груди и продолжать поиск другой монеты;
- если участник находит вторую монету, то он должен молча сесть на стул;
- в процессе поиска монет участники не должны разговаривать.

Игроки выходят из помещения, а ведущий прячет монеты. Одну монету он кладет таким образом, чтобы найти ее не составило большого труда. А вторую держит между двумя пальцами любой руки так, чтобы половинка монеты была видна, и участники могли ее заметить.

Поиск монет продолжается до тех пор, пока их не найдут все игроки.

Ведущий следит за выполнением правил поиска участниками игры.

Карта № 18

«Угадай песню»

Игра способствует:

- развитию воображения;
- развитию речи;
- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 человек.

Продолжительность: 20-25 минут

Описание игры.

Участники садятся, образуя круг. Один участник, который согласился

выполнять роль ведущего, выходит из аудитории. Все остальные загадывают песню и распределяют по кругу ее слова. Каждому участнику дается одно слово из песни. Слова распределяются в той же последовательности, в которой они идут в песне.

Ведущий приглашается в круг. Ему показывают участника, с которого начинается песня. Он задает каждому игроку по очереди один вопрос. Вопросы могут касаться различных сфер деятельности человека, предметов, явлений, но не касаться песни. Например: «Какая пора года тебе больше нравится?», «Что ты сегодня ела на обед?» В получаемых ответах он пытается определить слово, которое относится к песне. (В ответе участника слово должно прозвучать в оригинале. Игрокам не разрешается менять падежные окончания песенных слов.)

Задача участника-ведущего: отгадать песню. На это ему дается три попытки. Если песня угадана, то выбирается другой участник-ведущий. Если ведущий не справился с заданием, то загадывается другая песня, и он снова пытается ее определить.

Карта № 19

«Ложки, вилки»

Игра способствует:

- развитию внимания;
- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: 2-3 ложки и 2-3 вилки (их могут заменить ручки, карандаши, фломастеры, маркеры).

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Участники садятся, образуя круг. Один игрок выходит из помещения.

Остальные участники загадывают одного из игроков, а ведущий игры составляет на полу произвольную композицию из ложек и вилок.

Затем в аудиторию возвращается вышедший игрок, который определяет через некоторое время, не задавая вопросов, загаданного человека. Он знает подсказку – *ведущий сидит в той же позе, что и загаданный человек*. Об этой подсказке заранее договариваются игрок и ведущий игры.

Задача остальных участников: отгадать принцип, по которому игрок определяет загаданного человека.

Карта № 20

«Таможня»

Игра способствует:

- развитию воображения;
- развитию внимания;
- организации совместной деятельности.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 30 минут.

Описание игры.

Из числа участников выбираются два «работника таможни» и два «иностранца». «Таможенники» остаются в аудитории, а «иностранцы» выходят, чтобы придумать легенду (из какой страны приехали, с какой целью, на какой период) и договориться, кто из них и какой будет провозить «контрабандный товар» и будет его прятать.

В это время «таможенники» готовятся к разговору с «иностранцами». Их задача: определить, кто провозит «контрабандный товар». Они должны решить эту задачу, опираясь на свою наблюдательность и интуицию, и задавая не более 10 вопросов, на которые «иностранцы» могут отвечать только «да» или «нет». Главная задача «иностранцев» – не вызвать подозрение.

Карта № 21

«Гороховый король»

Игра способствует:

- развитию коммуникативных навыков;
- развитию речи;
- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: горох (по 5 штук каждому участнику).

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении. При проведении игры на улице необходимо обозначить границы игровой площадки.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 30 минут.

Описание игры.

Каждому участнику раздается по пять горошин. Участники ходят по аудитории и вступают друг с другом в разговор. Встречаясь, участники должны друг другу по очереди задавать такие каверзные вопросы, чтобы в ответ они услышали слово «Да» или «Нет».

Если участник, отвечающий на вопрос, произносит одно из этих слов, то отдает собеседнику одну горошину. После этого они расходятся и ищут следующих партнеров для разговора.

У кого горошины закончились, тот выбывает из игры. У кого после завершения игры будет самое большое количество горошин, тот – «Гороховый король».

Играя, участники должны выполнять следующие правила:

- нельзя молчать;
- нельзя избегать контакта и уходить от вопроса.

Карта № 22

«Нарисуй портрет»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы;
- развитию воображения.

Материалы и оборудование: листы бумаги формата А4, ручки или карандаши.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 15 минут.

Описание игры.

Каждый из участников игры берет себе лист бумаги формата А4, располагает его вертикально и рисует головной убор. Рисунок никому не показывает. Затем перегибает лист по горизонтали таким образом, чтобы нарисованный головной убор не был виден, и отдает свой лист соседу справа. Сосед рисует голову, перегибает лист по горизонтали так, чтобы не было видно нарисованной головы, и передает его дальше – другому участнику игры. Так, друг за другом, участники рисуют на листе бумаги шею, верхнюю часть туловища, ноги до колен, голень со ступнями и туфли. В результате лист оказывается свернутым в гармошку. Развернув лист, участники получают смешной рисунок.

Карта № 23

«Киллер»

Игра способствует:

- развитию внимательности;
- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: по одному стулу для каждого участника, карточки с надписью «мирный житель» для всех участников и надписью «киллер» (1 карточка).

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Участники сидят на стульях, образуя круг. На полу раскладываются карточки надписями вниз. Каждый участник берет себе одну карточку. На одной из карточек написано слово «киллер», на других – «мирный житель». Каждый участник должен знать содержание только своей карточки. Затем ведущий объясняет правила игры.

«Киллер» «убивает» свою жертву, моргнув ей глазом. Если «мирный житель» увидел, что ему моргнули, то он должен сказать: «Я убит (а)», открыть свою карточку и отодвинуть свой стул назад от линии круга. Задача «мирного населения»: быть внимательными, стараться избежать своей судьбы и поймать «киллера». Если у любого «мирного жителя» появилось предположение, кто именно из участников играет роль «киллера», то он

говорит: «У меня есть подозрение» и показывает на предполагаемого «киллера». Если участник оказался прав, то игра заканчивается. Если нет – участник выбывает из игры из-за ложного обвинения.

Игра продолжается дальше, до тех пор, пока не будет найден «киллер» (или он останется в одиночестве).

Карта № 24

«Алиби»

Игра способствует:

- развитию коммуникативных навыков;
- развитию умений задавать и отвечать на вопросы;
- развитию умений аргументировать свою позицию.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

В начале игры между ее участниками распределяются роли:

«подозреваемые» (два человека), «судьи» (шесть – восемь человек), «наблюдатели» (остальные игроки). «Подозреваемые» покидают помещение и в течение пяти минут обдумывают ситуацию и определяют для себя что, где и когда они могли совершить.

По истечении времени «суд» приглашает одного из «подозреваемых».

Каждый «судья» должен задать не менее трех вопросов каждому «подозреваемому».

Подозреваемые по одному заходят в аудиторию и отвечают на вопросы «судей», которым необходимо установить наличие (либо отсутствие) у «подозреваемых» алиби.

«Подозреваемые» выигрывают в том случае, если их ответы были непротиворечивыми и соответствовали показаниям друг другу.

Карта № 25

«Шляпа»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы;
- развитию внимания, мышления.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: от 10 до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 15 минут.

Описание игры.

Участник располагаются, образуя круг. Ведущий говорит, что сейчас он будет передавать шляпу, но и шляпа и действия ведущего будут воображаемыми.

Например, он говорит, что взял шляпу и передал ее Васе, Вася передал Маше, Маша передала воображаемую шляпу Пете, Петя – Любе, а Люба передала Наташе (должны называться имена реально присутствующих

игроков). Закончив перечислять, он спрашивает: «У кого сейчас шляпа?». Участники предлагают разные версии, называя разные имена, но правильная – одна: шляпа остается у того игрока, который *после вопроса ведущего первым произнес любое слово (звук)*, а если участники молчат, то шляпа остается у ведущего.

Участникам необходимо догадаться: почему шляпа остается у этих игроков.

Карта № 26

«Кто я?»

Игра способствует:

- развитию мышления, внимания;
- развитию умения задавать вопросы;
- развитию умения планировать свою деятельность.

Материалы и оборудование: скотч на бумажной основе (малярная лента), несколько маркеров или ручек.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: от 10 до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 60 минут.

Описание игры.

Каждый игрок выбирает любого известного всем участникам игры политического деятеля, героя сказки/мультфильма, звезду эстрады, историческую личность и т.п., пишет его имя (фамилию) на полоске скотча большими буквами, а затем приклеивает эту полоску на лоб любого участника, не показывая ему надпись. Таким образом, у каждого участника на лбу будет находиться полоска скотча с надписью. Задача каждого игрока: отгадать, чье имя написано на полоске, которая приклеена ему на лоб.

Отгадывание осуществляется следующим образом: каждый участник по очереди задает вопросы, на которые остальные участники могут отвечать только «да» или «нет». Если игрок получил на свой вопрос ответ «да», то он задает следующий вопрос, если же – «нет», то ход переходит к следующему участнику.

Игра продолжается до тех пор, когда последний участник догадается о том, чье имя написано у него на полоске.