

П'ять ігор-п'ятихвилинок для молодшої школи

Якщо в запасі у вчителя/вихователя недостатньо часу, щоб влаштувати повноцінну корисну гру, на допомогу прийдуть ігри-п'ятихвилинки. Та й у літніх шкільних таборах їм будуть раді. Це не просто розвага, а спосіб для дітей змінити вид діяльності та отримати важливий досвід.

«Алфавіт»

Об'єднайте дітей у групи по четверо. Кожній групі роздайте по чотири букви. Вони мають бути різними для кожної команди.

Завдання: протягом трьох хвилин діти мають вигадати та записати якомога більше слів, які розпочинаються із цих букв.

Після того, як визначений час минув, діти зачитують написане, а клас рахує, чия команда впоралася найкраще. Переможуть ті, хто пригадав найбільше слів.

Діти вчаться: виконувати завдання в ситуаціях обмеженого часу, працювати в команді, бути творчими та слухати один одного.

«Знайди предмети»

Бажано проводити цю гру перед закінченням уроку. Сформууйте чотири групи дітей. Кожній групі роздайте по аркушу паперу з написаним на ньому кольором. Наприклад, сірий, червоний, синій, зелений, помаранчевий та жовтий. Кожна команда отримує колір, що відрізняється від кольорів інших команд.

[7 текстів про ігри, які зроблять уроки яскравими](#)

Завдання: за три хвилини принести предмети того кольору, що вказаний на картці. Добре наперед визначити місце для речей у класі для кожної групи. Можна сортувати їх по кутах кімнати. Це дасть змогу не заплутатися та зекономить дітям час. Перемагають ті, у кого найбільше предметів.

Діти вчаться: розподіляти ролі, виокремлювати речі за певними критеріями, працювати разом над одним завданням. Гра дає можливість дітям порухатися та змінити навчальну активність.

«Слон, міксер, тостер»

До початку гри вчитель демонструє, як показуємо фігури:

- слон. Витягуємо вперед ліву руку, праву руку просуваємо під неї і торкаємося носа. Це формує хобот слона. Дві особи (справа та зліва) мають широко розпростерти руки, імітуючи вуха слона;
- міксер. Підіймаємо руки догори. Діти, які справа та зліва, крутяться, демонструючи, як працює міксер;
- тостер. Один учень є грінкою, яка радісно вискакує. Дві дитини поруч тримаються за руки так, щоб «грінка» була всередині.

Завдання: діти стають у коло, а вчитель — посередині кола. Він вказує пальцем на когось із кола та каже одне слово, наприклад: «Слон!» Той, хто забув чи неправильно показав фігуру, стає на місце ведучого та вказує пальцем на того, хто наступним має показати міксер, тостер або слона.

Три гри на розвиток взаємоповаги у дітей в початковій школі

Діти вчаться: краще координувати рухи, виробляють швидку реакцію, вчаться бути спонтанними, співпрацювати над створенням однієї фігури.

«Придумай, хто це»

Гра на розвиток мовлення та збільшення словарного запасу. Краще проводити на початку уроку. Діти об'єднуються у дві-три команди.

Завдання: вчитель називає будь-який прикметник, а до нього просить придумати і записати іменник. Наприклад, «томатний», «крижане», «сріблясте». Відповідь: «сік», «серце», «риба». Кожна команда зачитує відповіді. Перемагає та, яка знайшла більше слів і не має повторів.

Варіант: діти пропонують слова, вчитель записує їх на дошці. А потім читає, нібито «збившись» на одне слово в іменниках. Наприклад: «томатне серце, крижана риба тощо».

Діти вчаться: разом працювати над завданням, добирати правильну форму слова, творчо застосовувати синоніми.

«Фантики-Лімпопо»

Завдання: вчитель закриває очі, а діти без слів, жестами домовляються про те, хто буде ведучим. Ведучий робить рухи, усі якомога швидше повторюють за ним (усі діти не припиняють рухатися) та промовляють «Фантики, фантики, Лімпопо». Вчитель має вгадати, хто в класі ведучий.

Діти вчаться: працювати в команді, у ситуації обмеженого часу обирати лідера, розуміти один одного без слів.