



ЗБІРКА ІГОР ДО РАНКОВИХ ЗУСТРІЧЕЙ



Підготувала студентка 1 курсу магістратури групи МПО-11 Фесь Юлія Анатоліївна

1. Гра «Кубик настрою»

Учень кидає кубик і розповідає, коли востаннє відчував емоцію, яка випала.

2. Гра «Ласковушечки»

(Діти по черзі передаючи різнокольорові пір'їнки говорять побажання на цілий день)

3. Гра «Хто розуміє без слів?».

Працюємо по рядах (дві команди). Перша дитина з першого ряду беззвучно, одними губами, вимовляє ім'я кого-небудь зі свого ряду. Діти з другого ряду повинні вгадати, кого вона назвала. Якщо ім'я не вгадали, то той, що загадав ім'я, говорить уголос яку-небудь якість цієї людини, наприклад: це весела (смілива, добра, розумна) людина. Потім ім'я загадує той хто вгадав або перша дитина з другого ряду, а вгадують діти з першого ряду. І так далі гра продовжується.

4. Гра «Склади слово»

у,я,с,б,а,Б

а,Т,о,т

д,а,Р,н,и,о

м,і,я,с

н,я,о,Д

д,і,в,о,д,о,Р

Т,о,а,т

М,я,а,с,т,у

Д,ь,у,д,і,с

Б,к,а,р,и,т

5. Гра «Відшукай свою частинку»

В дружній родині

Скрізь добре,але

Діти батькам

Сім'я без дітей,

Сестра з сестрою,

Старший брат,

Людина без сім'ї,

Сімейний горщик

Діточок виховувати –

Живі батьки – почитай,

6. Гра „Пиріжок”

не судді.

як річка з водою

що дерево без плодів.

але вдома краще.

і в холод тепло.

як другий батько.

що квітка без запаху.

померли – почитай.

не курочок перераховувати.

завжди кипить.

Діти стають ключем, поклавши руки одне одному на плечі.

Передній - пекар. Всі за ним - піч, а останній - пиріжок.

Один учень - покупець.

Покупець питає у пекаря:

– Де мій пиріжок?

– Он за піччю лежить?

– Він біжить-кричить пиріжок.

Покупець ловить. І так далі.

Гра «Я люблю тебе за те...»

7. Гра «Добре – погано»

Одна група доводить, чому добре, що прийшла зима, а інші навпаки, що це погано.

8. Гра «Хто швидше?»

1) Як звали півника в казці « Колосок»? (Голосисте горлечко)

2) В чий будиночок забралася Коза-Дереза? (Зайчика)

3) Кому з героїв у скрутну хвилину допомогло гусеня? (Івасику-Телесику)

4) Чим пригощала Лисичка Журавля? (Молочною кашею)

5) Кого зробив дід із соломи? (Бичка)

6) Хто бігав наввипередки з їжаком? (Заєць)

7) Кого купив дід на базарі за три копи? (Козу-Дерезу)

8) Який казковий герой народився з горошини? (Котигорошко)

9) Яка тварина прикинулася неживою серед дороги? (Лисичка)

10) Хто викрав Івасика-Телесика? (Змія)

11) Хто прогнав Козу-Дерезу із зайчикової хатки? (Рак)

12) Як звати зеленого чоловічка з довгою бородою, який живе у пеньку? (Ох)

13) Назвіть улюблене взуття діда з казки Коза-Дереза? (Червоні чоботи)

14) У якій казці битий небиту віз? (Лисичка-сестричка і Вовк-панібрат)

15) Кому в казці треба було відчинити, через поріг пересадити, нагодувати і спати покласти? (Кобилячій голові)

16) Кого в казці «Рукавичка» називали іклан? (Кабана)

9. Гра «Підберіть автора казку»

(Розіграти казку, яку витягли написану на картці)



10. Гра «Що за тварина?»

(Учні діляться на команди, яка команда швидше складе пазли і відгадати тварину)

11. Гра «Нагодуй тваринку»

– Вам потрібно на картках з'єднати тваринку з їжею, якою він харчується.

12. Гра «Правила для хазяїна»

Уявіть себе у ролі вашого домашнього улюбленця та складіть правила догляду за собою вашому хазяїнові.

13. Гра «Риболовля»

Обирають «рибок»: троє дівчаток — маленькі «рибки», двоє- троє хлопчиків — великі «рибки». Решта дітей, узявшись за руки, стають навколо них. Це «рибалки» із сіткою. Коли маленькі «рибки» «підпливають», «рибалки» піднімають руки вгору, щоб випустити їх за межі кола, і швидко опускають, щоб не упустити велику «рибу» — хлопчиків.

14. Гра «Будова риб»

– В кожного з вас на партах є картки вам потрібно якнайшвидше підписати з яких частин складається тіло риб.

15. Гра «Знайди шкідливу пораду»

1-ша група

- Сідати за стіл потрібно сідати коли ти захотів їсти.
- Перед прийомом їжі потрібно помити руки.
- Коли ти сів за стіл постели рушник собі на коліна.

2-га група

- Лікті на стіл не можна класти
- Можна плямкати та сьорбати коли почали їсти

- Потрібно з'їдати всю їжу на тарілці

16. Гра «Зберіть розсипані прислів'я»

Веселий, дому, -, гість, радість. (Веселий гість – дому радість.)

· люби, гостей, бувати, ж, Любиш, у, гостях, і, приймати. (Любиш у гостей бувати, люби і гостей приймати.)

· за, частування, дорожчі, вітання, щирого, Слова. (Слова щирого вітання дорожчі за частування.)

· господаря, дім, Не, господар, -, а, дім, красить. (Не дім господаря красить, а господар дім.)

● Чим, раді, багаті, тим, і. (Чим багаті, тим і раді.)

● Набралося, волостей, з, усіх, гостей. (Набралося гостей з усіх волостей.)

● Люди, тепла, добрі, хата, є де, є що, їсти, спати, — зимуй, хоч! (Люди добрі, тепла хата, є що їсти, є де спати, — хоч зимуй!)

● Що, приймає, тим, хата, і, має. (Що хата має, тим і приймає.)

Дякую за гарні відповіді.

17. Рольова гра «До нас гості завітали»

(Одна команда гості, інша команда люди, які приймають гостей вдома)

18. Гра «Знайди кінцівку».

Ваше завдання скласти прислів'я про вербу з поданих слів і словосполучень.

Завдання:

Де ростуть верби,

там чисті джерела води.

Верба, як трава лугова:

ти її покоси, а вона знову виросте.

Зігнувся, як

верба над водою.

Така правда,

як на вербі груші.

Верболіз

б'є до сліз.

Зацвіла верба -

прийшла весна.

19. Рухлива гра «Веселка»

Діти діляться на групи за кількістю кольорів веселки. Кожній дитині чіпляється на одяг стрічка одного з кольорів райдуги. Вчитель пояснює, що всі вони разом – веселка, а кожний окремо – краплинка води. Грає жвава музика дощу – «крапельки» бігають та грають. Музика змінюється – виходить сонечко, «смужки» веселки збираються разом, шикуючись за кольорами у веселці.

(Діти, які не беруть участі в цьому етапі гри, перевіряють, чи правильно складена веселка, та допомагають виправити помилки.)

20. Гра «Банани».Що таке мода?

– Зараз ми з вами дізнаємося тему нашої зустрічі. На дошці ви бачите набір літер в рядку, вам потрібно викреслити ті, які повторюються та прочитати.

Т І М П И Т П О Д І Л А Й Л

21. Гра «Мікрофон»

(Що означає для вас слово мода?)

22. Гра «Що таке мода?»

(створення з газет, журналів, листівок, колажу)

23. Гра «Крамниця одягу»

(Посортувати одяг за сезонами)

24. Гра «До салону»

(Учні діляться на дві групи: хлопчики та дівчатка. Дівчатка діляться на пари та роблять один одному зачіски, якщо це можливо. Підбирають один одному образ з речей, які знайдуть у скрині)

25. Гра «Так чи ні?»

1. Чи можна перебігати дорогу перед машинами, що рухаються? (ні)
2. Переходити дорогу потрібно на червоне світло світлофора? (ні)
3. Не можна гратися на дорозі в ігри? (Так)
4. Не можна виходити на дорогу із – за машин, що стоять? (так)
5. Не можна ходити тротуарами чи пішохідними доріжками? (ні)
6. Переходь дорогу лише у дозволених місцях. (Так)
7. Не можна переходити дорогу на зелене світло світлофора(ні)
8. На пішохідних доріжках тримайся правої сторони (так)

26. Гра «Упізнай знак?»

1-ша група

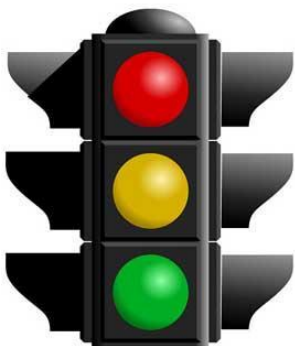


2-га група



27. Відгадування загадок командами

Різні скельця є у мене:
Червоне, жовте і зелене.
Можу ними я сказати:
«Йти», «Стояти», «Зачекати».



(Світлофор)

Коли мчу я на обід,
Я – звичайний...

**(Пішохід)**

Як маленький білий мур,
Край доріг лежить...

**(Бордюр)**

Знає навіть і гусак,
Що таке дорожній ...

**(Знак)**

Коник смугастий авто зупиняє –
І пішоходом дорогу звільняє.

**(Зебра)**

Попереджає: «Залізна дорога!»-
Довжелезна рука-пересторога.

**(Шлагбаум)**

Пішоходу справжній дар
Цей широкий ...

**(Тротуар)**

Для доріг він хлопець свій.
За кермом сидить ...

**(Водій)**

Квиток мені вручив касир.
Не «заєць» я, а ...

**(Пасажир)**

28. Гра «Перехрестя»

В центрі нашого класу – «перехрестя». За командою «рух» гра починається. «Водії» заводять свої машини, «пішоходи» йдуть до перехрестя. Діти грають групами по п'ятеро з кожної команди. «Світлофор» показує свої кольори. Наприклад: «Світлофор» показує зелене світло – «водії» стоять, «пішоходи» переходять перехрестя. Потім жовте світло – всі стоять, «водії» заводять свої двигуни. Червоне – «пішоходи» стоять, «водії» поїхали. Хто помиляється, вибуває з гри. А переможці одержують фішки. Гра проводиться два-три рази зі зміною учасників.

29. Гра «Чарівне колесо»

Учні разом з учителем стають у коло. У руках клубок, який діти передають по колу, називаючи види транспорту. Клубок при цьому розмотується, мотузка утворює коло. Коли клубок знову передають учителю, діти беруться за руки і натягують мотузку. Учитель пропонує уявити, що коло — це чарівне колесо. Діти біжать один за одним, тримаючись за колесо, промовляють:

На колесі чарівному
По всіх країнах світу

Мчимо ми дуже весело

І всі радіють діти

30. Гра «Знайди частинку»

Святе слово — рідна матір.

За науку — цілуй маму в руку.

Шануй рідну неньку — буде тобі скрізь гладенької

У дитини заболить пальчик, а в матері — серце.

31. Гра «Професія моєї мами»

(За допомогою пантоміми діти зображують професії своїх мам та відгадують їх)

32. Гра «Хто краще знає свою маму?»

(2 учні пишуть, 2 учні відповідають)

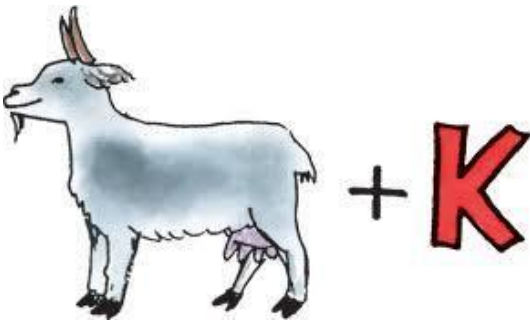
- Коли день народження у мами?
- Які очі у мами?
- Які речі треба придбати мамі в першу чергу?
- Що найсмачніше готує мама?
- Яка улюблена пісня мами?
- Куди мріє поїхати мама?

33. Гра «Ерудит»

– Подождуємо далі і наступним завданням буде скласти якомога більше слів зі слова *ШІСТНАДЦЯТИПОВЕРХОВИЙ*

– Молодці. Наступне чудо України, яким ми можемо пишатися, тому що це відноситься до нашої Черкащини – є дендропарк «Софіївка». Можливо хтось з вас уже там бував, але хто ні, то я вам рекомендую побувати, тому що там справді дуже гарно. Його площа майже 180 га на узбіччі старовинного міста Умань Черкаської області. Дивовижні пейзажі, екзотичні рослини, античні скульптури, водойми, каскади, фонтани, кам'яні гроти – все це гармонійно поєднується і створює неповторну атмосферу казки. Цей шедевр вражає відвідувачів своєю красою вже понад 210 років.

34. Ребуси



– Наступний чудом України – є Софія Київська. Найвеличнішою спорудою Національного заповідника „Софія Київська” є Софійський собор – всесвітньо відома пам’ятка архітектури.

35. Гра «Вірю-невірю»

1. Олені дуже люблять їсти банани.
2. Одна волосина може витримати вагу до 3 кг.
3. У слона є коліна.
4. Тварина з найбільшим мозком по відношенню до тіла – мурашка.
5. Квітка може з’їсти муху.

– Наступне чудо України Херсонес Таврійський. Херсонес Таврійський – таку назву носило місто, засноване давньогрецькими колоністами понад дві з половиною тисячі років тому на південному заході Кримського півострова. Місто дійсно було розташоване на невеличкому півострові поміж двох бухт. Територія Херсонеса досліджується археологами уже 180 років.

36. Гра «Зайве слово»

Парта, книга, ручка, м’яч
Морква, гарбуз, огірок, яблуко

– 6 наше наступне чудо острів Хортиця. Яка це тільки краса! Острів Хортиця – найбільший острів на Дніпрі.

37. Гра «Відшукай частину прислів’я»

1-ша група:

Батьківщина – мати, _____ а дома найліпше.

Рідний край –	земний рай.
Всюди добре,	умій за неї – постояти.

2-га група:

Кожному мила	хоч помирай!
За рідний край –	своя сторона.
Кожен край має	має свій звичай.

38. Гра «Відшукай»

Дітям пропонують найти, що спільного між зображенням на грошах і нашим рідним краєм.

39. Гра «Назви якнайбільше пам'яток рідного краю»

40. Авторське крісло.

- Сьогодні до авторського крісла запрошується дитина з довгим білявим волоссям і голубими очима. Хто це?
- Вона розповість історії свого імені: на честь кого її назвали, хто назвав, що її ім'я означає, звідки походить.

41. Групова гра «Доторкнись до синього»

Ведучий розпочинає гру словами: «Доторкнись до синього!». Учні мають торкнутися синього кольору на своєму одязі або на одязі інших. Вони можуть торкатися пальцем, рукою, ліктем, коліном, головою тощо. Потім ведучий називає інший колір, наприклад: «Доторкнись до жовтого!». Діти, продовжуючи триматися за предмет синього кольору, мають водночас зуміти торкнутися жовтого кольору. Протягом гри треба спонукати дітей допомагати один одному торкнутися відповідних кольорів. У цій грі немає тих, які програли або вибули з гри. Якщо хтось втрачає рівновагу або падає, гра починається спочатку.

42. Вітання учнів між собою і побажання. *Діти в колі. Починає вчитель: -- - Я вітаю тебе (ім'я сусіда по колу)... Бажаю тобі доброго дня! (Передаючи іграшку, діти вітають один одного, можливо хтось захоче і вибачитись перед кимось).*

43. Вправа «Чарівний клубочок»

Мета: поліпшення міжособистісних відносин у колективі.

Учасники гри сідають у коло, ведучий пропонує, передаючи один одному клубок вовняних ниток і намотуючи частина нитки на зап'ясті, говорити наступне: «Мене звати... Більше всього на світі я люблю...люблю... Хочу з тобою дружити, тому Що...»

Після того як висловилися учасники, ведучий підводить підсумок: «Наш чарівний клубочок зміг нас

об'єднати, тепер ми справжній колектив, ми і разом ми - сила!»

44 . «Компліменти»

Особливі вимоги до приміщення - достатність простору для кидання м'яча в колі.

Процедура: учасники стоять у колі. Тренер пропонує придумати компліменти партнерам, перший говорить комплімент і кидає м'яча учаснику, якому цей комплімент призначений. Цей учасник кидає м'яча іншому, якому хоче сказати свій комплімент, і так далі. Тренер стежить, щоб комплімент отримав кожний учасник.

45. Вправа «Малюємо разом»

Усі члени групи сідають у коло в середині кімнати. Перед кожним лежить аркуш паперу і кольорові ручки або олівці. Починайте малювати щось важливе для себе. За сигналом керівника групи передайте свій лист учаснику, що сидить від вас зліва, і отримаєте розпочатий малюнок від учасника, що сидить праворуч. Працюйте над цим малюнком, змінюйте і додавайте до нього, що хочете. За сигналом передайте цей малюнок ліворуч і отримаєте малюнок справа. Продовжуйте так до тих пір, поки до вас не повернеться той малюнок, який ви почали. Усвідомте почуття, що виникають у вас при вигляді того, що інші зобразили на вашому аркуші. Змінюйте в малюнку все, що хочете. На закінчення обговоріть свої враження з групою.

46. Контакт-слово

Ведучий пропонує дітям розбитися на пари. Пари беруться за руки. Перші номери загадують слово і вимовляють його разом з іншими 3-4 словами. Завдання напарників - відчувати, яке з слів загадано. Потім грають у парах міняються ролями.

47. Слово

Підсобний матеріал - сірники. Група шикуються в лінію. Члени групи діють по черзі. Необхідно написати слово, використовуючи якомога більше сірників. На виконання завдання дається 10 хвилин. Завдання розраховане на вигадку членів групи, на ізолюваність один від одного, відсутність допомоги, на самостійне прийняття рішення.

48. Гра «Здогадайся, хто це?»

Один учень виходить за двері. Клас обирає «таємного героя». Учень повертається й ставить запитання, щоб вгадати героя (лише "так"/"ні" відповіді).

49. Гра в колі «Назви птаха»

Діти передають пташку, називаючи пташок.

50. Гра «Малюємо на спині»

Пара: один малює пальцем щось просте (сонце, дерево) на спині іншого. Другий має здогадатися й озвучити. Потім міняються ролями.