**Игротека для младших школьников**

**Игры и упражнения, способствующие развитию**  
**самоконтроля, моторики, памяти, внимания, зрительного и фонетико-фонематического восприятия, мышления, воображения**

* **''Рожки да ножки''.**''Рожки'' – средний и безымянный пальцы обеих рук прижаты к ладони, придерживаются большим пальцем, указательный и мизинец – вытянуты. ''Ножки'' – вытянуты средний и безымянный пальцы, указательный и мизинец прижаты к ладони и придерживаются большим пальцем. *Усложнение*. Одна рука – ''рожки'', другая – ''ножки''. Затем руки одновременно меняются ролями.
* **''Встречные колечки''.** Правая рука – кончик мизинца встанет на кончик большого пальца - это маленькое колечко. Левая рука – кончик округлённого указательного пальца встанет на кончик большого пальца – это большое колечко. Колечки размыкаются. Новое колечко для правой руки строят кончики безымянного и большого пальцев, для левой – кончики среднего и большого пальцев. Оба движения строятся одновременно. Последняя пальцевая позиция – зеркальное отражение первой.
* **''Письмо на ладони''.** Дети встают друг за другом, каждый заводит ладонь правой руки за спину. Последний участник получает карточку с изображением геометрической фигуры и чертит фигуру пальцем на ладони предпоследнего участника, тот – на ладони следующего, пока знак не дойдёт до первого. Первый участник молча рисует фигуру мелом на доске.
* **''Слушай команду''.**Ведущий даёт разные команды: ''встать'', ''сесть'', ''открыть тетрадь'', ''посмотреть направо'', ''поднять руки вверх'' и т.п. Дети должны выполнять только те команды, которые произносятся шепотом. Следить за правильностью выполнения команд. Обратить внимание на тех детей, которые не могут, с первого раза, не переспрашивая, правильно выполнить команды.
* **''Запомни своё место''.** Ведущий быстро и чётко называет место в комнате для каждого ребёнка, которое он должен занять по команде ведущего. Например, у одного ребёнка это место – угол, у другого – стул, у третьего – около двери и т.д. Затем все дети собираются в группу около ведущего и ждут команды. По команде: ''Место!'' – они разбегаются по своим местам. Команду ведущего можно заменить какой-либо ритмичной музыкой. Игру можно провести 2-3 раза. Если дети сумели справиться быстро и верно с этой игрой, к ней не следует возвращаться.
* **''Ленивые восьмёрки''.**Дети рисуют в воздухе в горизонтальной плоскости ''восьмёрки'' по три раза каждой рукой, а потом повторяют это движение двумя руками.
* **''Слушай и исполняй''.** Ведущий называет несколько действий, но не показывает их. Разрешается повторить задание 1-2 раза. Затем дети должны повторить эти действия в той последовательности, в какой они были названы ведущим.

а) повернуть голову направо, повернуть голову прямо, опустить голову вниз, повернуть голову прямо;   
б) поднять правую руку вверх, поднять левую руку вверх, опустить обе руки;   
в) повернуться налево, присесть, встать;   
г) поднять правую ногу, стоять на одной левой ноге, поставить правую ногу.   
В первый раз не следует давать детям все 4 задания, им будет это сложно. Можно дать 2 задания, а в следующий раз добавить остальные.

**Коммуникативные навыки**

* **''Добрые слова''.**При первом проведении игры обсудить с детьми, что такое, по их мнению, добрые, хорошие слова, а что такое плохие, злые, ''колючие'' слова. Предложить привести примеры. Подвести к выводу о том, что добрые слова создают человеку хорошее настроение, помогают быть уверенными в себе, а злые, ''колючие'' слова провоцируют ссоры, обиды. С людьми, которые употребляют слова – ''колючки'', не хочется дружить, неприятно находиться рядом. Далее на каждом занятии вместе с детьми подбирать добрые, хорошие слова по алфавиту, например, на букву ''А'': аккуратный, ароматный, аппетитный, активный; на букву ''Б'': бережливый, благодарный, благородный, бойкий и т.д.
* **''Мяч''.**Дети встают в круг, лицом к центру круга. Берут мяч в руки. По кругу, начиная от того, у кого мяч, передают его, называя четко и громко своё имя – 1 круг. 2 круг – тот, у кого мяч, кидает его соседу справа и называет при этом его имя. *Усложнение*. Ведущий даёт мяч любому ребёнку, а тот, получив мяч, должен назвать три имени – имя соседа справа, своё имя, имя соседа слева. Затем передать мяч следующему игроку, который также называет три имени и т.д.
* **''Пальцы''.** Вначале детей предупреждают, что игра сложная, и что сразу не получится. Потребуется несколько занятий, чтобы её освоить. Игра поможет узнать, как мы умеем работать вместе. Дети становятся в круг. По команде руководителя все выбрасывают пальцы. Группа должна стремиться к тому, чтобы все участники выбросили одинаковое количество пальцев. Участникам игры запрещено договариваться, перемигиваться, то есть нельзя пытаться согласовать свои действия каким-либо способом. Для того, чтобы предоставить друг другу оценить обстановку и учесть её в последующих играх, участники после выбрасывания пальцев фиксируют их на какое-то время. В первый раз игру следует провести не более 3 раз, посмотреть на результат. Если у ребят с первых попыток будут получаться неплохие результаты, то следует обязательно сказать детям, что они хорошо уже научились чувствовать друг друга. В противном случае, нужно ребят успокоить и настроить на то, что очень сложно добиться желаемого результата, но они постараются и обязательно его добьются.
* **''Ласковые имена''.**Дети передают мяч по кругу. Ребёнок, передающий мяч, называет того, кому передаёт его, ласково по имени (Серёженька, Аннушка и т.д.).

**Внимание**

* **''Узнай по звуку''.**Дети узнают по звуку различные предметы (карандаш, линейка, книга, монета и т.д.), которые те издают при постукивании или падении.
* **''Запретный номер''.** Выбирается цифра, которую нельзя произносить. Дети начинают считать по порядку от 1 до 10. Вместо запретной цифры – хлопок в ладоши. *Усложнение*. Выбираются 2 цифры, которые нельзя произносить. Если дети успешно справляются с заданием, можно усложнить задание: считать от 1 до 20, нельзя произносить 3 цифры и т.д., кроме этого, можно использовать обратный счёт: от 10 до 1, от 15 до 1.
* **''Зачеркни букву''.**Для проведения этой игры можно использовать корректурные таблицы, а также вырезки из старых журналов. В течение 2-3 минут дети внимательно просматривают каждую строчку в тексте и зачёркивают букву ''А''. Затем меняются листочками и проверяют, нет ли ошибок, что обеспечивает концентрацию внимания ещё на определённое время, то есть тоже является тренингом внимания. *Усложнение.*Зачеркнуть 2 буквы; одну букву зачеркнуть, другую подчеркнуть. Если дети успешно справляются с этими заданиями, можно предложить отыскивать 3 буквы, одну из них зачёркивая, другую – подчёркивая, третью- обводить кружочком.
* **''Летает – не летает''.**Руки детей на столе. Ведущий называет объекты. Если объект летающий, то дети хлопают ладонью по столу. Если не летающий, руки неподвижны.
* **''Прочти слово''.**Детям раздаются листы нелинованной бумаги, на которых вверху листа написано слово из 3-4 букв, буквы переставлены местами (например, '' е п л о ''). От каждой буквы к низу листа ведутся перепутанные линии. Детям предлагается проследить за направлением линии и найти место каждой буквы. По линии дети могут вести ручкой или пальцем. *Усложнение.*Проследить направление линии взглядом. Использовать слова из 5-6 букв.
* **''Чёрточки – палочки''.**Каждый ребёнок должен иметь тетрадный лист в клетку с полями и ручку или карандаш. Дети рисуют чёрточки палочки следующим образом: одна чёрточка, одна палочка, одна чёрточка, две палочки, одна чёрточка, три палочки. При этом важно соблюдать такие правила: а) надо всё время считать палочки, чтобы не ошибиться; б) на строчке можно писать только до поля; в) надо правильно переходить с законченной строчки на новую (на новой строчке продолжать писать то, что не поместилось на старой); г) между строчками должно быть расстояние в 1 клеточку. Правила повторить 2 раза. Показать на доске образец выполнения задания. После окончания работы предложить детям вспомнить все правила, о которых говорилось, и проверить, нет ли ошибок.
* **''Срисуй картинку''.** Детям предлагается заранее приготовленный рисунок, а они должны точно его скопировать. Можно предложить детям срисовать две картинки. Обратить внимание на то, чтобы на них присутствовали разнообразные детали, чтобы эти детали имели разную форму и были не очень мелкими. Когда дети завершат работу, предложить им проверить, всё ли правильно нарисовано. Обсудить вместе с детьми точность выполнения работы.

**Зрительно-моторная координация, пространственная ориентация**

* **''Раскрась правильно''.**Каждый ребёнок должен иметь цветные карандаши и лист бумаги с контурами домиков и полоской из квадратиков. Предложить детям раскрасить *синим* карандашом *второй* *домик слева*, *красным* – *третий домик справа*, *зелёным*– домик, который находится *перед синим*, *жёлтым* – домик, который *следует за красным*, *коричневым* *– первый* домик *слева*. Второе задание состоит в том, что дети должны раскрасить *чёрным* карандашом клеточку, отмеченную *звёздочкой*. Клетку *снизу*закрасить *зелёным* карандашом, клетку *сверху – жёлтым*, *красным* карандашом закрасить клеточку так, чтобы *жёлтая*клеточка находилась *между чёрной и красной*. Каждое задание повторяется 2 раза. После завершения работы, задания повторить, а дети проверяют, правильно ли они всё выполнили. Ошибки проанализировать вместе с детьми.
* **''Рисуем узоры''.** Дети должны иметь листы в клетку и ручку или карандаш. На листах – образцы выполнения различных узоров. Детям предлагается внимательно рассмотреть образец и продолжить его до конца строки. Обратить внимание детей на точность, аккуратность выполнения задания. Постепенно узоры усложняются.
* **''Графический диктант''.** Материал: ручка, тетрадный лист в клетку, на котором заранее проставлены 3 точки в левой части листа. Они находятся друг под другом на расстоянии в 4-5 клеток. От левого края листа они удалены на 2-3 клетки. Задача детей рисовать узор под диктовку, начиная с указанных точек, затем продолжать рисование этого узора самостоятельно до конца строки. Для каждой точки диктуется свой узор. Диктовать следует медленно и чётко. Во время рисования ручку (карандаш) от бумаги отрывать нельзя. Когда дети научатся выполнять простые узоры, предлагать для рисования более сложные узоры. Перед выполнением задания уточнить понятия ''вверх'', ''вниз'', ''вправо'', ''влево''.
* **''Быстрый карандаш''.** Материал: тетрадный лист в клетку, на котором слева изображён какой-либо узор, а справа – этот же узор с допущенными ошибками. Детям предлагается сравнить 2 узора и найти ошибки. Затем предложить ниже нарисовать этот узор, не допуская ошибок.
* **''Нарисуй и расскажи''.** Материал: листы в клетку с образцами рисунков. Детям предлагается внимательно рассмотреть рисунок, подсчитать необходимое количество клеток для рисунка, нарисовать рядом такой же, правильно расположить рисунки на бумаге. Затем выучить загадки к этим рисункам.

**Фонетико-фонематическое восприятие**

* **''Произнеси чисто''.** Произносится по одному разу каждое двустишие, содержащее наиболее часто смешиваемые артикуляционно сложные согласные (вариант а); фразы со сложной слоговой структурой (вариант б). Дети по очереди быстро их повторяют. Задача – добиться чёткого произнесения каждого звука.

Вариант а: Щеткой чищу я щенка, щекочу ему бока.  
Часовщик, прищурив глаз, чинит часики для нас.  
Стоит воз овса, возле воза овца.  
Клала Клава лук на полку.  
Зоя – зайкина хозяйка. Спит в тазу у Зои зайка.  
Клара у Вали играла на рояле.  
Вариант б: Рыбки в аквариуме (повторить 2 раза).  
Милиционер остановил велосипедиста.  
Сыворотка из-под простокваши.  
Полполдника проболтала.

* **''Найди ошибку''.**Детей просят послушать фразы, найти в них ошибки и исправить их.

**З-С** Хозяйка сварила зуб. На лугу паслась овса. Мальчик перелез через сабор.  
**П-Б**Мальчик бил воду из стакана. На цветке сидела папочка. Из чайника шел   
бар. Воду хранили в почке.  
**Д-Т**В этом томе я живу. На лугу росла драва. У мамы маленькая точка.  
**Г-К**Футболисты забили кол. Собака грызла гости.  
**Ж-Ш**В руке воздушный жар. На земле после дождя образовалась большая луша.   
Летом я шил у бабушки. У больного был сильный шар.  
**Ш-С**Я люблю томатный шок. Из норы выбежала крыша.

* **''Фонематический диктант''.**Диктант выполняется на листе в клетку. Детям диктуются слова, а они должны их записывать под диктовку, вместо букв используя кружки. Объяснить, что кружков должно быть столько, сколько букв в слове ***(рак = о о о).*** После объяснения задания показать примеры на доске. Сначала предлагать слова из 3-4 букв, затем – из 5-6 и т. д. *Усложнение.* На доске - слова, написанные кружками. Дети должны придумать слова, соответственно количеству кружков ***(о о о о о = школа).***

**Память**

* **''Жил - был кот…''.**Упражнение заключается в составлении ряда определений к существительному. Каждый из участников повторяет весь предыдущий ряд, добавляя в конце своё определение. Например, ***''Жил был кот. Это был красивый кот. Это был красивый пушистый кот. Это был красивый пушистый чёрный кот'' и т.д.***
* **''Что изменилось?''.**Разложить на столе 10 предметов (можно использовать картинки или маленькие игрушки). Предложить детям внимательно рассмотреть их в течение 2 минут и попросить детей отвернуться или закрыть глаза. Поменять местами 2-3 предмета. Потом спросить, что изменилось. *Усложнение.*Повысить сложность игры можно, если увеличить общее количество предметов, увеличить количество предметов, которые меняют место расположения, и сократить время на запоминание.
* **''Запомни цифры''.**Игра для развития кратковременной памяти. Показать детям набор цифр, они их запоминают, через 2 минуты эти цифры закрыть листом бумаги. Дети должны воспроизвести их по памяти. Начинать лучше с 4-5 цифр, а потом постепенно увеличивать их число (например, ***4 6 1 9; 7 3 9 2 8).*** Цифры на карточках, используемых для предъявления, должны быть достаточно большими. Переходить к запоминанию большего количества цифр желательно тогда, когда дети будут безошибочно справляться с данным количеством. Повысить сложность игры можно также путём сокращения времени, отводимого на запоминание.
* **''У кого ряд длиннее?''.**Педагог называет какое-либо существительное, например, ***кот***. Один из учеников повторяет. Затем педагог добавляет другое слово, например, ***лист***. Ребёнок повторяет: ***кот, лист***. Далее педагог добавляет ещё одно слово, например, ***груша***. Ученик повторяет все слова и т.д. Цель задания – запомнить как можно больше слов. Примеры цепочек слов: ***рак, мост, халат, паутина, перчатки, термометр, бидон, дудочка, чердак, лес; ядро, шило, пчела, клумба, носорог, портфель, ружьё, вертолёт, одеяло, арбуз, мыло, лето.***

**Воображение**

* **''Передача воображаемого предмета''.**Педагог задаёт какой-либо предмет, показывая действия, совершаемые с ним (например, гладит котёнка, играет в мяч и т.д.). Вслух предмет не называется, показывается только действия. Предмет передаётся по кругу, и каждый должен догадаться, что ему передали. Наблюдая за другими участниками, дети постепенно приобретают всё большую уверенность в том, какой же предмет они передают. Кроме воображения, эта игра хорошо тренирует образную и тактильную память. *Усложнение.* В более сложном варианте каждый ребёнок передаёт свой предмет. Следующий участник угадывает, что он получил.
* **''Дорисуй рисунки''.**Предъявляются контуры элементов любых предметных изображений, например, силуэт ствола дерева с одной веткой, кружок-голова с двумя ушами, могут быть и простые геометрические фигуры. Детей просят дорисовать каждую из фигур так, чтобы получилась какая-нибудь картинка. Имеет значение степень оригинальности, необычности созданного ребёнком изображения (отсутствие повторов из рисунков других детей) и свобода в использовании заданных элементов для создания образов воображения (например, фигура выступает не как основная часть картинки, а включается как один из второстепенных элементов в созданный ребёнком образ: треугольник уже не крыша дома, а грифель карандаша, которым мальчик рисует картинку, или клюв утёнка, щипающего травку).
* **''Нарисуй по описанию''.** Материал: альбомные листы, цветные карандаши. Предложить детям нарисовать домик гнома на опушке леса. Дети могут рисовать, как им захочется, как они себе представляют картинку, при этом необходимо соблюдать следующие условия:  
  крыша домика должна быть зелёная, сам домик – жёлтый, дверь – синяя, перед домиком – озеро, за домиком – ёлочка. Обязательные компоненты рисунка надо перечислить 2 раза.   
  После выполнения задания вместе с детьми рассмотреть все рисунки, выделить рисунки, выполненные в соответствии с условиями, выбрать самый интересный рисунок.

**Мышление**

* **''Закончи слово''.**Педагог произносит 1-ый слог слова, а дети должны закончить его. По очереди каждому ребёнку педагог кидает мяч, говорит 1-ый слог, ребёнок ловит мяч и договаривает слово. Затем должен кинуть мяч обратно. Слоги: ***ра, го, по, зем, до, ла, ка*** и т.д.
* **''Закончи предложение''.** Эта игра проводится аналогично игре ''Закончи слово'', только теперь детям нужно, поймав мяч, закончить предложение: **летом тепло, а зимой …; птицы летают, а змеи …; осенью листья жёлтые, а летом …; сахар сладкий, а лимон …; днём светло, а ночью …; ворона каркает, а воробей …; шофёр водит машину, а летчик*…*** Второй вариант игры состоит в том, что дети должны закончить начало фразы словами **''из-за того что'', ''потому что'': сегодня я замёрз, потому что…; у мамы хорошее настроение, потому** **что…; мальчик обиделся на друга, из-за того что…** Если дети допускают ошибки, необходимо разобрать предложение и выяснить, почему подобранное слово или конец фразы, подобранные учеником, не подходят. Также необходимо помочь закончить правильно предложение.
* **''Назови одним словом''.** Предложить детям заменить несколько слов одним словом: **молоток, пила, топор – инструменты; суп, каша, котлеты – еда; пианино, скрипка, гитара – музыкальные инструменты; чиж, грач, воробей – птицы; половник, сковорода, чашка – посуда; портфель, пенал, ручка – школьные принадлежности; Россия, Украина, Америка – страны; Ульяновск, Москва, Саратов – города и т.д.**
* **''Конкретизация понятий''.**Нужно назвать как можно больше слов, относящихся к заданному понятию. Например, ***''транспорт'', ''цветы'', ''одежда'', ''деревья'', ''страны''*** и т.д.
* **''Восстанови пропущенное слово''.**Читается ряд из 5-7 слов, не связанных между собой по смыслу, например, ***сахар – пуля – ящик – рыба – танец – груша.***Второй раз ряд читается не полностью, одно из слов опускается. Дети должны восстановить пропущенное слово. В третий раз пропускается другое слово. На четвёртый раз можно попросить детей восстановить весь ряд полностью по порядку. Затем можно увеличить количество слов в ряду.
* **''Говори наоборот''.** Игра для обучения детей умению находить предметы, явления, слова с противоположным смыслом. Ведущий называет первое слово пары. Ребёнок должен подобрать к нему слово, имеющее противоположное значение или смысл. Начинать можно с наиболее простых пар, например: большой – маленький, короткий длинный (чтобы дети лучше разобрались в условиях игры). Потом перейти к более сложным парам, например, **плакать – смеяться, опускаться – подниматься, открывать – закрывать, нападать - защищаться, начинать – заканчивать, близко – далеко** и т. д.
* **''Слова с заданной буквой''.** Детям даётся задание придумать слова с заданной буквой: а) начинающиеся на букву ''п''; б) оканчивающиеся на букву ''а''; в) вторая от начала слова буква ''е''. Варианты могут быть разные.
* **''Отгадай и назови''.**Необходимо назвать слово по его значению.
* Надпись на письме, посылке, телеграмме, которая указывает, куда и кому посылают письмо и т.д. (Адрес)
* Место, где приготовляют лекарства и продают их. (Аптека)
* Помещение для стоянки и ремонта автомобилей. (Гараж)
* Фрукты и ягоды, сваренные в сахарном сиропе. (Варенье)
* Тот, кто сражается с врагом. (Воин, боец)
* Детёныш овцы. (Ягнёнок)
* Лиственное дерево с белой корой. (Берёза)
* Ломтик хлеба с маслом, сыром, колбасой**.**(Бутерброд)
* Часть суток от конца дня до начала ночи. (Вечер)
* **''Запутанные картинки''.** Детям предъявляется в беспорядке определённое количество картинок, которые имеют логическую последовательность. Желательно иметь наборы картинок на каждого ребёнка с разными сюжетами. Дети должны определить имеющуюся логическую последовательность, разложить картинки по порядку и составить рассказ.
* **''Очень-очень вкусный пирог''.**Детям читают стихотворение, не договаривая слова в строчках, они должны подобрать подходящее по смыслу слово.

Я хотел устроить бал, Но что-то гости … Когда же гости подошли,  
И гостей к себе … Я ждал, пока хватало сил, То даже крошек… .  
Купил муку, купил творог, Потом кусочек…  
Испёк рассыпчатый… Потом подвинул стул и сел,  
Пирог, ножи и вилки тут, И пирог в минуту…

* **''Установление отношений''.**На доске слева дано соотношение двух понятий. Из ряда слов справа выбрать одно так, чтобы оно образовало аналогичное соотношение с верхним словом.

школа больница  
обучение доктор, ученик, лечение, больной

нога рука  
сапог кулак, перчатки, палец, браслет

пальто ботинок  
пуговица магазин, нога, шнурок, шляпа

птица человек  
гнездо город, рабочий, вагон, дом

рыба муха  
сеть комар, комната, жужжать, паутина

* **''Подбери картинку к слову''.** Для игры необходим набор предметных картинок, а также набор слов, связанных с ними по смыслу, например, ранец, варенье, молоток, гора, скрипка, ткань, платье, руль, голова. Педагог называет какое-нибудь слово, а ребенок выбирает из своего набора картинку с изображением предмета, связанного по смыслу с этим словом и объясняет свой выбор (молоток – гвоздь, варенье – банка, руль – машина и т.д.).
* **''Зашифрованное слово''.**Педагог произносит по слогам слова. Из каждого слова необходимо отделить первые слоги и из них составить новое слово, например:

колос – рота, ваза (корова),  
машина –малина (мама),  
кора – лото, боксёр (колобок).  
Из двух последних слогов составить слово:  
Змея – рама (яма),  
Зима – яма (мама) и т.д.

***Рекомендации по организации и проведению игр с младшими школьниками***

* Содержание игры, её условия не должны быть слишком сложными. В противном случае она потеряет свою привлекательность.
* Недопустимы игры, связанные с большими силовыми перегрузками, с длительным неподвижным сидением за столом.
* Рекомендуется чередование различных видов деятельности в ходе игры или использование нескольких небольших по длительности игр.
* Если по правилам игры ребёнок должен будет выйти из неё, то только на короткое время, иначе он будет вступать в неё самостоятельно, без разрешения.
* Детей надо учить играть, чётко соблюдая правила игры.
* Заканчивая игру нужно отметить лучших, самых активных игроков.
* В этом возрасте дети предпочитают сюжетно-ролевые и имитационные игры, где предстоит выполнять роли животных или взрослых людей (разведчиков, путешественников и др.)
* Важны для младших школьников подвижные игры и игры, развивающие внимание, наблюдательность, глазомер, память, мышление и т. п.