

УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Задание: определите цель каждого упражнения. Соотнесите направленность упражнений на определенный вид УУД.

1 ВАРИАНТ

1. ЧЕРЕПАХА

Тренер встает у стены помещения, остальные участники располагаются вдоль противоположной стены. По сигналу ведущего они начинают движение. Далее тренер говорит: «Представьте себе, что все мы — черепахи. Я — большая черепаха, а вы — маленькие черепашки. Я пригласила вас в гости на день рождения. Я жду вас в гости. Но вот беда: праздничный торт еще не готов.

По моей команде вы можете идти ко мне, нигде не останавливаясь. Помните: вы — черепахи и должны идти как можно медленнее, чтобы дойти только в тот момент, когда торт будет уже готов».

Тренер следит, чтобы никто не останавливался и не спешил. Через 2—3 минуты он дает новый сигнал, по которому все «замирают». Побеждает тот, кто оказался дальше всех от черепахи-именинницы.

Игра может повторяться несколько раз. Затем ведущий обсуждает с группой в кругу, трудно ли им было двигаться медленно и что им помогло выполнить инструкцию.

2. КЕНГУРУ

Участники делятся на пары. Один из них — кенгуру - стоит, другой — кенгуренок — сначала встает спиной к нему (плотно), а затем приседает. Оба участника берутся за руки. Задача каждой пары именно в таком положении, не разнимая рук, пройти до противоположной стены, до ведущего, обойти помещение по кругу, попрыгать вместе и т. д.

На следующем этапе игры участники могут поменяться ролями, а затем — партнерами.

3. ОХОТА НА ДИНОЗАВРИКОВ

Группа участников встает в круг. Ведущий выходит за круг, становится спиной к группе и начинает громко считать до 10. В это время участники передают друг другу маленького игрушечного динозаврика. По окончании счета тот, у кого находится зверек, вытягивая руки вперед, закрывает его ладошками. Остальные участники повторяют этот жест. Задача ведущего - найти, у кого в руках динозаврик.

4. НА ЧТО ПОХОЖИ

Ход игры: перед детьми раскладывают картинки, дети должны найти пары похожих по какому-либо признаку объектов. Например, цыпленок похож на одуванчик.

5. СКУЧНО, СКУЧНО ТАК СИДЕТЬ

Вдоль противоположных стен комнаты расставлены стулья. Возле одной — по количеству детей, возле другой — на один стул меньше. Дети садятся на стулья вдоль стены. Ведущий читает стишок:

Скучно, скучно так сидеть.

Друг на друга все глядеть;

Не пора ли пробежаться

И местами поменяться.

Как только ведущий заканчивает читать, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять стулья. Проигрывает тот, кто остался без стула. Продолжая игру, каждый раз нужно убирать по одному стулу.

6. ДРАКОН КУСАЕТ СВОЙ ХВОСТ

Звучит веселая музыка. Играющие становятся в линию, держась за плечи. Первый ребенок — «голова» дракона, последний — «хвост». «Голова» пытается поймать «хвост», а тот уворачивается. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом». Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях.

7. КОМПЛИМЕНТЫ

Стоя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, ребенок говорит: «Мне нравится в тебе...». Принимающий кивает головой и отвечает: «Спасибо, мне очень приятно!». Упражнение продолжается по кругу. (После упражнения желательно обсудить, что чувствовали участники, что неожиданного они узнали о себе, понравилось ли им дарить комплименты.)

8. СКАЗОЧНАЯ ШКАТУЛКА

Ведущий сообщает детям, что Фея сказок принесла свою шкатулку — в ней спрятались герои разных сказок. Далее он говорит: «Вспомните своих любимых персонажей и расскажите: какие они, чем они вам нравятся, опишите, как они выглядят (какие у них глаза, рост, волосы), что у вас с ними общего. А теперь с помощью волшебной палочки все превращаются в любимых сказочных героев: Золушку, Карлсона, Винни-Пуха, Буратино, Красную Шапочку, Мальвину. Выбирайте любой персонаж и покажите, как он ходит, танцует, спит, смеется и веселится».

9. БУДЬ ВНИМАТЕЛЕН! (25 мин.)

Процедура игры. Дети стоят группой, свободно. Каждый ребенок находится на расстоянии от другого примерно 0,5 м. Звучит маршевая музыка (исполнение на фортепьяно или в записи, рекомендуется «Марш» С. Прокофьева). Дети маршируют [под музыку свободно, у кого как получается.

В ходе марширования руководитель игры произвольно, с разными интервалами и вперемешку дает команды. Дети реализуют движение в соответствии с командой.

Команда	Движение
«Зайчики!»	Дети прыгают, имитируя движение зайца.
«Лошадки!»	Дети ударяют ногой об пол, как будто лошадь бьет копытом.
«Раки!»	Дети пятятся, как раки (спиной).
«Птицы!»	Дети бегают, раскинув руки (имитация полета птицы).
«Аист!»	Стоять на одной ноге.
«Лягушка!»	Присесть и скакать впрысядку.
«Собачки!»	Дети сгибают руки (имитация движения, когда «собака служит») и лают.
«Курочки!»	Дети ходят, «ищут зерна» на полу и произносят «ко-ко-ко».
«Коровки!»	Дети встают на руки и ноги (4 ноги у коровы) и произносят «му-у-у».

10. СЛУШАЙ ЗВУКИ! (25 мин.)

Процедура игры. Ведущий договаривается с детьми о том, что когда он нажмет определенную клавишу, они примут соответствующую позу. Когда ведущий будет исполнять музыку, дети свободно двигаются в пространстве комнаты (можно предложить им ходить по кругу).

Звук	Поза
Нажимается клавиша нижнего регистра.	Поза «плакучей ивы» (ноги на ширине плеч, руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу).
Нажимается клавиша верхнего регистра.	Поза «тополя» (пятки вместе, носки врозь, ноги прямые, руки подняты вверх, голова запрокинута назад, смотреть на кончики пальцев рук).

11. ЗЕВАКИ (25 мин.)

Процедура игры. Дети идут по кругу, друг за другом, держась за руки. По сигналу ведущего («Стоп!») останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются на 180 градусов и начинают движение в другую сторону. Направление меняется после каждого сигнала.

Если ребенок запутался и ошибся, он выходит из игры и садится на стул. Игра может закончиться, когда 2—3 детей остаются в игре. Они торжественно объявляются победителями, все хлопают.

12. БУКВЫ АЛФАВИТА (25 мин.; для детей, знающих буквы)

Процедура игры. Каждому ребенку присваивается определенная буква алфавита. Ведущий называет букву, тот ребенок, которому присвоена буква, делает один хлопок.

13. ПОВТОРИ ЗА МНОЙ (25 мин.)

Вариант I. Ведущий сидит за столом, дети стоят вокруг него. Ведущий простукивает определенный ритм концом карандаша по столу. Ритмическая фраза должна быть короткой и четкой. Один из детей (по желанию) повторяет ритм. Затем ведущий спрашивает детей: «Правильно ли Саша повторил?» Если кто-то из детей считает, что неправильно, он предлагает свою версию (простукивает ритм).

Вариант II. Ведущий играет на фортепьяно короткую мелодичную фразу. Одному из детей предлагается повторить ритм этой фразы ударами карандаша по столу. Далее, как в варианте I.

Примечание. Ведущий может не играть, а пропеть музыкальную фразу детской песенки.

14. ЗАПОМНИ ДВИЖЕНИЕ (25 мин.)

Процедура игры. Ведущий показывает детям движения, состоящие из 3—4 действий. Дети должны повторить эти действия, сначала в том порядке, в котором показал ведущий, а затем в обратном порядке.

Движение 1. Присесть—встать—поднять руки—опустить руки.

Движение 2. Поднять руки ладонями вверх («собираю дождик») — повернуть ладони вниз—опустить руки вдоль туловища—поднять руки по бокам в разные стороны.

Движение 3. Отставить правую ногу вправо—приставить правую ногу—отставить левую ногу—приставить левую ногу.

Движение 4. Присесть—встать—повернуть голову вправо—повернуть голову прямо.

15. ЗАПОМНИ СВОЕ МЕСТО (25 мин.)

Процедура игры. В зале каждый ребенок запоминает «свое место». Например, у одного ребенка это место — угол, у другого — стул, у третьего — около двери, у четвертого — центр зала и т. д. Затем все дети собираются в группу около ведущего и ждут команды. По команде ведущего «Место!» они разбегаются по своим местам.

Примечание. Команду ведущего можно заменить включением какой-либо ритмичной музыки.

16. СОЧИНЕНИЕ ИСТОРИЙ (25 мин.)

Процедура игры. Из группы детей выбирается ребенок, который сочинил историю (на любой сюжет, по желанию ребенка), другие дети — «зрители».

Ребенок рассказывает свою историю. Затем ее продолжает ведущий, который вводит в повествование более «здоровые» и гармоничные способы адаптации и разрешения конфликтов, нежели те, что изложены ребенком.

Затем предлагается продолжить историю ребенку, потом — опять ведущий и т. п. Игру можно модифицировать следующим образом. Все дети садятся в круг. Ведущий произносит первое предложение: «Маша пошла в школу». По часовой стрелке второй ребенок называет свое предложение, продолжая ведущего, третий — третье и т. п. В итоге должен получиться общий коллективный рассказ по то, как Маша пошла в школу.

2 ВАРИАНТ

1. БОЛЬШОЙ PUZZLE

Тренер заранее готовит карточки: разрезает большую красочную картину на множество мелких деталей (по числу играющих, или в 2—3 раза больше, чем участников). Затем он раздает каждому участнику по 1—2—3 карточки. Задача группы — собрать общую картину. Можно усложнить условия игры, ограничив время выполнения задания. Можно провести игру в подгруппах, каждая из которых собирает свою картину. Можно ввести запрет на вербальное общение. Можно провести игру в 2 этапа: 1 этап — вербально, 2 этап — невербально.

Во время обсуждения участники делятся впечатлениями о том, что мешало и что помогало при выполнении задания.

2. ЦВЕТИК-СЕМИЦВЕТИК

Для этой игры понадобится цветик-семицветик, который можно сделать по-разному, главное, чтобы лепестки отрывались (вынимались из цветка), а также красные и желтые фишки. Действия:

а) Каждый ребенок, сорвав лепесток, может задумать одно заветное желание. Рассказать о нем другим можно только тогда, когда лепесток облетит весь свет.

По очереди дети с лепестками кружатся вместе с остальными:

*Лети, лети, лепесток,
Через запад на восток,
Через север, через юг,
Возвращайся, сделав круг,
Лить коснешься ты земли,
Быть по-моему вели!*

Если загаданное желание связано с удовлетворением его личных потребностей, ребенок получает желтую фишку, если оно имеет общественное значение — красную. Собрав в конце игры все фишки, можно определить уровень нравственного развития группы, но не стоит говорить об этом детям, так как в дальнейшем они могут скрывать свои заветные желания, подстраиваясь «год оценки взрослых». В конце игры дети обсуждают, какие желания понравились и почему.

б) Один лепесток срывают двое детей, держась за руки, они «совершают полет», обдумывая и согласуя друг с другом общее желание.

в) Все желающие получают по цветику-семицветику. Каждый придумывает по семь желаний. Затем двое-трое детей собирают все лепестки, кто-то один начинает поочередно вынимать их, то из одной коробки, то из другой. На каждый вынутый лепесток дети раскрывают одно из своих желаний, и тогда лепесток возвращается к своему владельцу. Чтобы собрать весь цветок, надо высказать все семь желаний. Условие — не повторяться.

3. ЛИШНЯЯ ИГРУШКА (25 мин.)

Процедура игры. Дети приносят с собой игрушки из дома. Группа ребят делится на две подгруппы. Первая подгруппа на 2—3 минуты выходит из комнаты. Вторая подгруппа отбирает 3 игрушки из тех, что принесены. При этом две игрушки должны быть «из одного класса», а третья — из другого. Например, с куклой и зайчиком кладут мячик.

Входит первая группа и, посоветовавшись, берет «лишнюю игрушку» — ту, которая, по их мнению, «не подходит». Так, в данном примере «лишняя игрушка» — это мячик (кукла и заяк — живые, а мячик — нет).

Если ребята легко справляются с тремя игрушками, их число можно увеличить до 4—5, но не более 7-ми. Игрушки можно заменить картинками из детского лото (тогда игра будет называться «Лишняя картинка»).

4. ПИЩУЩАЯ МАШИНКА (25 мин.; для детей, знающих буквы)

Процедура игры. Как в игре 6, каждому ребенку присваивается буква алфавита. Не следует присваивать только буквы *И, Ь* (мягкий знак), т.к. они редко встречаются в односложных словах.

Ведущий произносит слово и пишет его на доске мелом. Затем дети, которым присвоены буквы, хлопают в ладоши (по одному хлопку) в той последовательности, в какой их буквы стоят в данном слове. Когда слово «напечатано», все дети хлопают в ладоши.

Слова для игры: *еж, дом, ты, папа, мама, цирк, щека, чаша, каша, рама, рука, ложка, вода, бык, герб, заря, сон, эра, я, стул.*

Примечание. Старайтесь подбирать слова так, чтобы каждый ребенок хотя бы раз поучаствовал в игре.

5. ЧЕТЫРЕ СТИХИИ (25 мин.)

Процедура игры. Дети сидят на стульях по кругу, по команде ведущего выполняют определенное движение руками.

Команда	Движение руки
« Земля »	Дети опускают руки вниз.
«Вода»	Дети вытягивают руки вперед.
«Воздух»	Дети поднимают руки вверх.
«Огонь»	Дети вращают руками в локтевых и лучезапястных суставах.

6. ЗАПОМНИ СВОЮ ПОЗУ (25 мин.)

Процедура игры. Каждый ребенок стоит «на своем месте». По команде ведущего все дети должны принять определенные позы (по желанию). Ведущий обходит детей и тем, которые приняли одинаковые позы, предлагает сменить их.

Затем играется веселая музыка. Под музыку дети прыгают, танцуют, бегают (1—1,5 мин.). Музыка внезапно обрывается, дети должны быстро разбежаться по своим местам и принять те позы, которые они «учили» в начале игры.

7. СЛУШАЙ И ИСПОЛНЯЙ! (25 мин.)

Процедура игры. Ведущий называет несколько действий, но не показывая их. Разрешается повторить это задание 1—2 раза. Затем дети должны изобразить эти действия в своих движениях в той последовательности, в какой они были названы ведущим.

Задание 1. Повернуть голову направо, повернуть голову прямо, опустить голову вниз, повернуть голову прямо,

Задание 2. Поднять правую руку вверх, поднять левую руку вверх, опустить обе руки.

Задание 3. Повернуться налево (на 90 градусов), присесть, встать.

Задание 4. Поднять правую ногу, стоять на одной левой ноге, поставить правую ногу.

8. ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН (25 мин.)

Процедура игры. В группе детей по их желанию выбирается один водящий. Затем вся группа становится к нему спиной, и никто не подглядывает. Ребенок подходит к одному из детей и втайне от других показывает ему какую-то позу (он ее выдумывает сам).

Затем водящий отворачивается и отходит в сторону. Ребенок, которому показали позу, выбирает другого участника и показывает ему ту позу, которую он увидел и т. д.

Когда всем детям показаны позы, они встают в круг лицом друг к другу. Водящий показывает свою позу, и тот из детей, кто закончил игру последним, тоже показывает свою позу. Первая и последняя позы сравниваются.

Примечание. Позы должны быть разными. Если дети стесняются и переживают, что их позы разные, объясните им, что так и должно быть, расскажите по «испорченный телефон».

9. ВОТ ТАК ПОЗЫ! (25 мин.)

Процедура игры. По желанию из группы выбираются 5 детей. Один из них — водящий. Остальные дети садятся на стулья, они — зрители.

Четверо из пяти выбранных детей «на сцене» показывают водящему «свои позы». Он обходит детей и запоминает их позы. Затем дети уходят в зал и садятся на стулья, а водящий повторяет позы в той последовательности, в какой он их увидел.

«Зрители» кричат из зала, правильно повторяется поза или нет. Если неправильно, то один из «зрителей» (по желанию) выходит «на сцену» и повторяет позу, какая была показана в начале игры.

10. ЗАПОМНИ ПОРЯДОК! (25 мин.)

Процедура игры. Выбираются 5—6 детей. Остальные — «зрители».

Из выбранных детей один становится водящим. Другие 4—5 участников выстраиваются в «паровозик». Водящий должен посмотреть на «паровозик» одну минуту, а затем отвернуться и перечислить детей по именам так, как они стоят в «паровозике».

После этого игроки становятся «зрителями», а «на сцену» выходят другие дети.

Примечание. Если дети устали от игры, стали равнодушными, не продолжайте ее в течение 25 минут, а переходите к следующей игре. Можно повторить те игры, которые дети уже выполняли и которые вызвали у них оживленный интерес. Рекомендуется по несколько раз повторять те игры, которые вызывают затруднения у детей.

11. ФЛАЖОК (25 мин.)

Процедура игры. Звучит музыка (лучше маршевая), и дети маршируют или двигаются свободно. По команде ведущего (поднятие флага или руки) все дети должны остановиться и «замереть» в тех позах, в которых их застала команда ведущего (на 5—7 сек.). Музыка продолжает звучать.

Затем по команде ведущего дети снова начинают двигаться и т. д.

12. ЗАПРЕТНЫЙ НОМЕР (25 мин.)

Процедура игры. Выбирается определенная цифра, например 4. Дети встают в круг и по часовой стрелке считают по очереди: 1, 2, 3. Когда доходит очередь до четвертого ребенка, он не произносит цифру, а хлопает в ладоши 4 раза.

В качестве «запретных» выбираются цифры: 4, 7, 11, 14, 15, 18, 21, 23, 25 (в случае, если дети считают до 25).

13. НЕ СТОЙ! (25 мин.)

Процедура игры. Звучит маршевая музыка. Дети маршируют. Музыка внезапно обрывается, но дети продолжают маршировать. Через 1—1,5 минуты музыка возобновляется, а дети — двигаются (маршируют), затем, через 3—4 минуты, происходит новое внезапное прерывание музыки, дети — маршируют и т. д.

14. ЗАМРИ! (25 мин.)

Процедура игры. Играет веселая музыка. Дети прыгают и свободно двигаются в такт музыке. Внезапно музыка обрывается, дети замирают в тех позах, в которых их застал музыкальный перерыв. Через 1—1,5 минуты музыка вновь возникает, и дети продолжают движение.

15. Я НА ЛЕСТНИЦЕ ХАРАКТЕРА

Откройте свои альбомы. Вы видите шесть лесенок. Это лесенки характера - доброты, щедрости, честности, общительности, трудолюбия, аккуратности.

Нужно поставить букву «Я» на той ступеньке каждой из шести лесенок, которая соответствует вашему представлению о себе (то есть каким Я себя считаю). На ступеньках этих лесенок располагаются разные по характеру люди: на нижних находятся самые неприятные, а на верхних – очень приятные и достойные.

А теперь каждый из вас представит, что особенности его характера с помощью этих лесенок отмечает мама.

Куда бы она тебя поставила? Подумайте и поставьте на соответствующую ступеньку букву «М».

А на какую ступеньку тебя поставит учительница? Напишите на этих ступеньках букву «У».

16. ЛОТО НАСТРОЕНИЙ

Для проведения этой игры необходимы наборы картинок, на которых изображены животные с различной мимикой (например, один набор: рыбка веселая, рыбка грустная, рыбка сердитая и т.д., следующий набор: белка веселая, белка грустная, белка сердитая и т. д.). Количество наборов соответствует количеству детей или количеству микрогрупп.

Ведущий показывает детям схематическое изображение той или иной эмоции (или изображает сам, описывает словами, описывает ситуацию и т.д.). Задача детей: в своем наборе отыскать животное с такой же эмоцией.

3 ВАРИАНТ

1. КТО ЧТО СДЕЛАЛ? (25 мин.)

Процедура игры. Из группы детей выбираются 3—4 ребенка. Один из выбранных — водящий. Остальные дети — «зрители». 2—3 выбранных ребенка поочередно показывают входящему какие-то действия. Он смотрит и запоминает. Затем он должен повторить эти действия в том порядке, в котором их увидел.

Примечание. Желательно игру проводить под фонограмму (веселая музыка).

2. ХУДОЖНИК (25 мин.)

Процедура игры. Из группы детей выбираются 2 ребенка. Остальные — «зрители». Один из выбранных — «художник» (по желанию), другой — «заказывает ему свой портрет». «Художник» внимательно смотрит на своего «заказчика» (1,5—2 мин.). Затем он отворачивается и по памяти описывает внешность первого ребенка.

Примечания:

1. Если «художник» медлит, разрешается задавать ему вопросы: «Какие у Лены волосы?», «Какие у нее глаза?», «Во что она одета?» и т. д.

2. Запрещается высказывание обидных замечаний в адрес детей, фиксирующих какие-либо их физические недостатки. Учитель должен подчеркивать внешние достоинства детей: «Ну-ка, вспомни, какая Лена красивая?»

3. ТЕНЬ (25 мин.)

Процедура игры. Звучит фонограмма спокойной музыки. Из группы детей выбираются два ребенка. Остальные — «зрители». Один ребенок — «путник», другой — его «тень».

«Путник» идет через поле, а за ним, на два-три шага сзади, идет второй ребенок, его «тень». Последний старается точь-в-точь скопировать движения «путника».

Желательно стимулировать «путника» к выполнению разных движений: «сорвать цветок», «присесть», «поскакать на одной ноге», «остановиться и посмотреть из-под руки» и т. д.

4. ВОЛШЕБНОЕ СЛОВО (25 мин.)

Процедура игры.

Вариант I. Дети и ведущий становятся в круг. Ведущий объясняет, что будет показывать разные движения, а дети должны их повторять, но только в том случае, если ведущий добавит слово «пожалуйста». Если этого слова ведущий не говорит, дети остаются неподвижными.

Примечание. «Волшебное слово» ведущий произносит в случайном порядке, через 1—5 движений.

Вариант II. Процедура игры такая же, как в первом варианте, но тот, кто ошибся, должен выйти на середину и исполнить какой-нибудь «номер» (спеть песенку, прочитать стишок, придумать новую игру и др.).

Примечание. Если тот или иной ребенок отказывается от игровых заданий, не заставляйте, продолжайте игру дальше. Постепенно дети станут свободнее и увереннее в себе и будут отказываться все реже и реже.

5. ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ (25 мин.)

Процедура игры. Звучит веселая ритмичная музыка (например, И. Дунаевского «До чего же хорошо кругом»). Дети стоят полукругом, в центре — ведущий. Он показывает несколько действий, одно из которых (например, приседание) — запретное. Дети должны повторить все действия ведущего, кроме запретного.

Тот, кто ошибся, становится ведущим.

6. ИГРА В МЯЧ (25 мин.)

Процедура игры. Дети свободно двигаются под веселую музыку. У одного из детей (водящего) в руках мяч. Он кидает его и кричит: «Таня!» Девочка по имени Таня быстро подбегает и хватается мяч. Подумав, подбрасывает мяч и кричит новое имя.

Тот, кто заигрался и не услышал своего имени, становится «зрителем» (выбывает из игры).

Примечание. Следите, чтобы дети не называли одни и те же имена. В игре должны участвовать все ребята

7. Я НЕ ЗНАЮ (25 мин.)

Процедура игры. Ведущий выбирает мальчика-незнайку. О чем его ни спросят, он ничего не знает. Дети задают незнакомке разные вопросы, а он молчит, разводит руками: «Не знаю», «Ничего не видел».

Выразительные движения: поднятие бровей, опускание уголков губ, поднятие плеч, разведение руками.

8. КОМАНДИРЫ (25 мин.)

Процедура игры. Все дети сидят на стульях полукругом. Ведущий задает ситуацию: «Вы — командиры, перед вами карта, и вы ее сосредоточенно и внимательно изучаете».

Выразительные движения и мимика: сощуренные глаза, нижняя губа закусена, голова наклонена вперед, указательный палец движется по воображаемой карте.

9. ГДЕ МЫ ПОБЫВАЛИ, ЧТО МЫ ПОВИДАЛИ? (25 мин.; народная игра)

Процедура игры. Игру желательно проводить на свежем воздухе или в просторной комнате. Группа детей делится пополам: «дедушка и внучата» — те, кто будет отгадывать загадки, а вторая группа их будет загадывать. Между группами по земле или полу проводится черта, за которую нельзя выбегать дедушке и внучатам, когда они будут ловить убегающих детей.

«Дедушка и внучата» отворачиваются, а учитель с другой группой детей тихо договариваются, какую «загадку» будут загадывать. Договорившись, они подают знак «дедушке и внучатам».

Происходит такой диалог:

— Здравствуйте, дедушка седой с длинной-длинной бородой! Здравствуйте, внучата!

— Здравствуйте, ребята! — отвечает «дедушка с внучатами». — Где вы побывали? Что вы повидали?

— Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали — не скажем, но зато мы вам покажем!

Свою «загадку» дети показывают в движениях. Например, они «собирают в лесу грибы и ягоды». Дети наклоняются, аукаются и т. д.

В случае, если «дедушка и внучата» правильно отгадали «загадку», вторая группа детей уточняет и дополняет ответ. Если предлагается ошибочное решение, дети убегают, а «дедушка и внучата» стараются их поймать. Но нельзя перебежать за черту, которая была проведена в начале игры.

После показа 1—2 загадок выбираются новые «дедушка с внучатами».

10. НУ-КА, ОТГАДАЙ!

Процедура игры. Группа детей делится на две подгруппы. Первая подгруппа тайно от второй задумывает какой-либо предмет. Вторая подгруппа должна отгадать предмет, задавая вопросы. На эти вопросы первая подгруппа имеет право отвечать только «да» или «нет».

Дети из первой подгруппы встают по прямой линии друг за другом. Напротив них встают дети из второй подгруппы. Сначала задает вопрос ребенок из второй подгруппы: «Оно живое?» Первый ребенок из первой подгруппы отвечает: «Да». Затем задает вопрос второй ребенок из второй подгруппы: «Я его видел?» Второй ребенок из первой подгруппы отвечает: «Да» и т. д.

После угадывания предмета подгруппы меняются ролями.

Примечания:

1. Предлагайте детям вопросы, отражающие операции синтеза и классификации: «Оно живое (или мертвое)?»; «Оно находится в доме?»; «Оно находится на улице?»; «Это животное?»; «Это — человек?» и т. п.

2. Если в течение 8—10 минут предмет не угадан, целесообразно его назвать, чтобы ребята не заскучали.

3. Ребятам из первой подгруппы рекомендуется загадывать известные всем предметы.

11. КАРТИНКИ-ЗАГАДКИ

Процедура игры. Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать.

Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).

Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии.

Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

12. ПАРНЫЕ КАРТИНКИ (25 мин.)

Процедура игры. Используются картинки из двух наборов детского лото. Группа детей делится пополам. Каждый ребенок получает по четыре картинки. Дети из первой группы по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот ребенок, у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если ответ правильный, обе картинки откладываются в сторону (в общую коробку, например). Если ответ неправильный, первый ребенок повторяет свое описание, сделав его более подробным и детализированным.

После того как все дети из первой группы описали по одной картинке, роли меняются. Теперь дети из второй группы также по очереди описывают свои картинки, а дети из первой группы отгадывают их.

В целом происходят 4 смены ролей, соответственно четырем карточкам, имеющимся у каждого ребенка.

13. ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ (25 мин.)

Процедура игры. Ведущий показывает группе детей одну картинку. Задача состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, ведущий показывает предмет «чашка». Дети могут назвать следующие предметы: «доска» (чашка выпуклая, а доска прямая), «солнце» (чашку делает человек, а солнце — это часть естественной природы), «вода» (вода — это наполнитель, а чашка — это форма) и т. д.

Каждый ребенок по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.

14. НАСТРОЕНИЕ

Демонстрация лиц с различным эмоциональным состоянием: радости, печали, веселья, злости, удивления и т.д. Предложить детям выбрать и «сделать» какое-либо лицо, спросить, что ему хочется сделать в этом состоянии, нравится или нет такой

человек и почему? Когда у человека бывает такое настроение? **Ведущий:** За цветом можно увидеть различные предметы, живые существа. При помощи цвета человек даже может выразить свое настроение. Когда человеку радостно, у него все получается, он доволен, говорят, что он видит все в розовом цвете. А когда у человека неприятности, какого цвета у него настроение? (Ответы детей.) Итак, если настроение хорошее, то его «рисуют» яркими, светлыми тонами: желтым, оранжевым, красным, светло-зеленым, голубым. Плохое настроение — темные цвета: черный, коричневый. Если трудно определить настроение, показать его можно при помощи синего, зеленого, серого цветов. Я вам предлагаю каждый день рисовать свое настроение.

15. ЭТО – Я

Материалы

Большие листы бумаги (примерно в рост ребенка: можно использовать обратную сторону обоев, старые газеты, но на них придется рисовать яркими фломастерами), карандаши, краски, фломастеры, цветные картинки из старых журналов и книг, цветные куски бумаги, клей.

Ведущий. Сегодня каждый из вас будет рисовать автопортрет в полный рост. (Объяснить слово «автопортрет».) Может быть, кто-нибудь знает способ, как можно быстро нарисовать портрет в полный рост?

Первый способ: лист бумаги прикрепляется к стене, человек прислоняется к нему, и кто-то обводит его контур карандашом или фломастером.

Второй способ: человек ложится на лист бумаги и кто-нибудь обводит его контур.

Третий способ: осветить человека и обвести на бумаге его тень.

Если дети не указывают сами этих способов, надо им предложить их. Они сами выбирают такой способ, который им больше нравится. Дети могут изобрести и другие способы.

После того как контур нарисован, каждый может раскрасить его так, как он хочет: нарисовать себе одежду — самую красивую, самую модную, может быть — старинную.

Потом ведущий предлагает детям посмотреть на себя в зеркало и нарисовать свое лицо — таким, каким бы они хотели его видеть.

Затем портреты прикрепляются на стене в классной комнате и каждому из детей предлагается рассказать о себе: как его зовут, кто его родители, где он живет, какой у него дом, что он любит.

Рисую контуры, дети работают в группах либо по четыре (двое держат лист у стены, один прислоняется, один обводит), либо по два (один лежит, другой обводит), либо по три человека (один лежит, двое обводят).

16. ВОЛШЕБНЫЙ СТУЛ

Один ребенок садится на отдельный стул в середине круга. Для того, кто садится на этот стул волшебный, произносятся самые лучшие слова и пожелания, называют его самые лучшие качества характера.

4 ВАРИАНТ

1. СЛУШАЙ ХЛОПКИ!

Процедура игры. Дети двигаются свободно в группе или ходят по кругу. Когда ведущий хлопает в ладоши определенное количество раз, дети принимают соответствующую позу (на 10—20 сек.)

Количество хлопков	Поза детей
1	Поза «аиста» (ребенок на одной ноге, стоит поджав другую).
2	Поза «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки врозь и колени в стороны, руки — между ногами на полу).
3	Дети возобновляют движение (ходьбу).

Примечания:

До начала игры рекомендуется «выучить» каждую позу и прорепетировать: хлопки—поза. Желательно, чтобы дети двигались в играх свободно, без нормирования. Для этого проводить игровые занятия следует в большой комнате (зале) и на ковре, паласе. Расстояние между детьми должно быть примерно 0,5 м. Если помещение небольшое, предложите детям двигаться по кругу.

2. КАНОН (25 мин.)

Процедура игры. Звучит музыка. («Кавалькада» Ф. Бургмюллера или любая другая, но с хорошо акцентированными тактами. Необходимо выбирать такую музыку, в которой акценты ставятся на первый ударный звук такта.)

Дети стоят друг за другом по кругу. На первый такт поднимает руку первый ребенок. На второй — второй, на третий — третий и т. д. Когда правую руку поднимут все дети, они так же по порядку начинают поднимать левую руку. После того, как левую руку поднимут все дети, они начинают снова друг за другом поднимать правую руку.

3. ЗЕРКАЛА (25 мин.)

Процедура игры. Из группы детей выбирается один водящий. Представляется, что он пришел в магазин, где много зеркал. Водящий встает в центр, а дети — полукругом перед ним (учитель может быть одним из играющих). Водящий показывает разные движения, а «зеркала» тотчас же повторяют их.

Примечание. В роли водящего должны побывать все желающие дети.

4. РАЗВЕДЧИКИ (25 мин.)

Вариант I. Из группы детей выбираются «разведчик» и «командир». Остальные — «отряд». В комнате стулья расставлены хаотично. «Разведчик» проходит между стульями с разных сторон. «Командир» наблюдает за действиями «разведчика». Затем он проводит «отряд» по тому пути, который был ему показан «разведчиком».

Потом уже второй «разведчик» прокладывает новый путь, и другой «командир» повторяет его и т. д.

Вариант II. В целом игра проводится так же, но только «командир» ведет отряд из того места, на котором закончил свой путь «разведчик», и в то место, из которого «разведчик» вышел.

5. РАЗДУМЬЕ (25 мин.)

Процедура игры. Звучит спокойная музыка. Один из детей — «грибник» (пошел в лес по грибы), а другие — лесные деревья. Грибник ходит по лесу между деревьями, он заблудился. Когда музыка кончается, он останавливается и задумывается: «Куда идти?»

Выразительные движения: ребенок стоит, руки сложены на груди, смотрит перед собой. (Роль грибника должен сыграть каждый ребенок.)

6. ЛЮБОПЫТНЫЙ (25 мин.)

Процедура игры. Звучит веселая музыка. Из группы детей выбираются двое водящих, остальные садятся на стулья, они — «зрители».

Один из водящих берет сумку и идет по комнате, другой движется за ним и показывает, как он пытается понять, что лежит в сумке.

Музыка останавливается, первый водящий кладет сумку на пол и начинает «звонить по телефону». Второй ребенок старается узнать, что лежит в сумке.

Наконец он раскрывает сумку, видит в ней, например, книги и разочарованно машет рукой.

7. ОПРЕДЕЛИ ИГРУШКУ (25 мин.)

Процедура игры. Каждый ребенок приносит какую-либо игрушку. Из группы выбирается один водящий. На 3—5 минут он выходит за дверь. В его отсутствие учитель с ребятами придумывает какую-либо историю, в которой главным персонажем выступает одна из принесенных игрушек.

Все игрушки, в том числе и выбранный игровой персонаж, расставлены на столах или стульях. Приглашается водящий ребенок. Ребята из группы поочередно рассказывают ему придуманную историю, не называя главного персонажа, а замещая его название местоимением «он» или «она». История рассказывается в течение 3—5 минут. Водящий должен показать игрушку, являющуюся главным персонажем рассказанной истории.

Если угадывание произошло правильно, выбирается другой водящий, и игра повторяется. Если ответ неправильный, ребята дополняют рассказанную историю так, чтобы помочь водящему новыми деталями, не называя при этом задуманную игрушку.

8. УГАДАЙ ИГРУШКУ (25 мин.)

Процедура игры. Выбирается один водящий, который выходит на 2—3 минуты из комнаты. В его отсутствие из детей выбирается тот, кто будет загадывать «загадку». Этот ребенок должен жестами- и мимикой показать, какую игрушку он задумал. Например, задумана игрушка «зайка». Ребенок прыгает, «грызет морковку» и т. д. водящей должен отгадать игрушку, выбрать ее, взять в руки и громко назвать. Остальные дети хором говорят «Правильно!» или «Неправильно!».

Если ответ правильный, выбирается другой водящий и другой ребенок, который будет загадывать «загадку». Если ответ неправильный, показать «загадку» предлагается другому ребенку, и так до тех пор, пока не будет получен правильный ответ.

9. ПЕРЕЧИСЛИ ПРЕДМЕТЫ (25 мин.)

Процедура игры. Из группы детей выбирается один водящий. Он выходит из комнаты на 2 минуты. В это время на стол в комнате кладутся 7 предметов и задумывается ситуация. Например, дети задумывают ситуацию «Я иду гулять», тогда на столе должны лежать 7 предметов из одежды.

Приглашается водящий, ему рассказывается ситуация и разрешается в течение 1—2 минут осмотреть стол. Затем он поворачивается к столу спиной, а лицом к

группе детей и начинает перечислять вещи на столе. После каждого правильного ответа группа говорит «Правильно!», после неправильного — «Неправильно!». Если водящий перечислил не все предметы, группа говорит, какие предметы он забыл.

10. СОЧИНИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ (25 мин.)

Процедура игры. Учитель предлагает группе 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Группа садится полукругом, и по очереди каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит названия двух задуманных предметов.

Затем показываются два других предмета, и снова по кругу дети придумывают новые предложения.

Примечания:

1. Стимулируйте у детей стремление к составлению нестандартных, оригинальных предложений.

2. Если дети легко справляются с придумыванием предложений по двум заданным словам, в следующий раз предложите им три слова для составления предложений.

11. ОПРЕДЕЛЕНИЯ (25 мин.)

Ведущий показывает одну карточку, на которой нарисован предмет, затем другую. Задача игры состоит в том, чтобы придумать слово, находящееся между двух задуманных предметов и служащее как бы «переходным мостиком» между ними.

Каждый участник отвечает по очереди. Ответ должен быть обязательно обоснован.

Например, даются два слова: «гусь» и «дерево». «Переходными мостиками» могут быть следующие слова: «лететь» (гусь взлетел на дерево), «вырезать» (из дерева вырезали гуся), «спрятаться» (гусь спрятался за дерево) и т. п.

12. ПРИДУМАЙ ЗАГАДКУ (25 мин.)

Из группы детей выбирается водящий. В его задачу входит придумать загадку. Группа должна эту загадку отгадать. Далее другой ребенок придумывает загадку и т. д.

Дети 6-ти лет любят придумывать загадки, игра проходит оживленно.

13. ПОСЛОВИЦЫ (25 мин.)

Учитель предлагает простые пословицы. Дети должны дать свое объяснение смысла пословиц.

Спрашивать необходимо по очереди. Например, пословицу «Тише едешь — дальше будешь» дети интерпретируют так: «Надо ехать тихо, тогда быстрее приедешь», «Это значит — нельзя спешить».

А иногда объяснение одной пословицы представляет собой другую: «Семь раз отмерь, один отрежь».

Пословицы:

1. «Дело мастера боится».
2. «Всякий мастер на свой лад».
3. «На все руки мастер».
4. «Портной испортит — утюг загладит».
5. «Картошка поспела — берись за дело».
6. «Без труда и в саду нет плода».
7. «Каков уход, таков и плод».
8. «Больше дела — меньше слов».
9. «Всякий человек у дела познается».
10. «Горе есть — горюй, дело есть — работай».
11. «Без дисциплины жить — добру не быть».

12. «Заработанный хлеб сладок».
13. «У кого сноровка, тот и действует ловко».
14. «Без начала нет конца».
15. «Без порядка толка нет».
16. «Без работы пряников не купишь».
17. «Глаза боятся — руки делают».
18. «Чтоб не ошибиться, не надо торопиться».
19. «Без труда нет добра».
20. «Труд — лучшее лекарство».
21. «Терпение и труд все перетрут».
22. «Будешь книги читать — будешь все знать».
23. «Дом без книги, что без окон».
24. «Хлеб питает тело, а книга питает разум».
25. «Где ученье — там уменье».
26. «Ученье и труд вместе живут».
27. «Ученье — свет, а неученье — тьма».
28. «Почитай учителя, как родителя».

14. УГАДАЙ ЭМОЦИЮ

На столе картинкой вниз раскладываются схематические изображения эмоций. Дети по очереди берут любую карточку, не показывая ее остальным. Задача ребенка — узнать эмоцию и изобразить ее с помощью мимики, пантомимики, голосовых интонаций. На первых порах взрослый может помочь ребенку.

Остальные дети-зрители должны угадать, какую эмоцию изображает ребенок, что происходит в его мини-сценке.

15. СПУТАННЫЕ СКАЗКИ

Ведущий. Оказывается, по-новому можно взглянуть на старые сказки, например на сказку «Три медведя». Почему мы считаем, что три медведя были несправедливы к Машеньке? Разве не она ворвалась к ним в дом и съела их завтрак? Давайте попробуем рассказать историю о Машеньке и трех медведях с точки зрения медведей.

Дети рассказывают сказку с точки зрения семейства медведей.

Ведущий. В сказке «Приключения Буратино» Буратино увел кукол у Карабаса-Барабаса, издевался и насмеялся над ним и в конце концов полностью разорил его. Расскажите эту историю с точки зрения Карабаса-Барабаса.

Дети рассказывают сказку с точки зрения Карабаса-Барабаса.

Ведущий. Маленький мальчик, который кричал: «Волк!», имел немало проблем: никто из жителей города не верил ему. Переделайте эту историю и сделайте из мальчика героя.

Дети переделывают сказку.

Ведущий. Перескажите историю о трех маленьких поросятах с точки зрения голодного волка. Разыграйте ее.

Дети выполняют задание.

16. ПОСЛАНИЕ В БУДУЩЕЕ

Материалы

Аккуратные коробочки (например, из-под парфюмерии) или обычные конверты, листки бумаги, карандаши, ручки, линейки, бечевка, ножницы.

Ведущий. Ребята, мы сегодня с вами совершим необычное путешествие. Мы отправимся в будущее. С помощью какого транспорта можно попасть в будущее?

Ответы детей.

Если в ответах не фигурирует слово «воображение», ведущий может задать наводящие вопросы:

Скажите, вы можете вспомнить, что вы делали летом?

Вы можете представить, что вы будете делать вечером?

А откуда вы знаете, что вечером будете смотреть телевизор?

Где находятся ваши фантазии и воспоминания?

Обычный ответ: «Вот тут» (показывая на голову).

Ведущий. Да. А в будущее можно попасть с помощью какого «транспорта»?

Ответы детей.

Ведущий. Правильно, с помощью нашего мышления и воображения. Мы будем совершать мысленное путешествие в будущее. Сквозь время полетят наши необыкновенные ракеты. Мы с вами полетим в конец первого класса. Сколько месяцев еще осталось до мая? Какой будет природа в мае? А вы знаете, что в будущее полетит самая настоящая частичка вас самих?

Ведущий (показывает коробочку). Вот в эту коробочку нужно поместить свою маленькую частичку. Какую частичку сюда можно поместить, как вы думаете?

Ответы детей.

Ведущий. А с вами что-нибудь произойдет до мая?

Ответы детей: Мы станем умнее, выше, красивее и т.д.

Ведущий. А как это все можно поместить в нашу маленькую прекрасную ракету? Если вы в конце года станете выше, больше, значит, вы больше будете весить? Как можно сделать так, чтобы все это поместилось в ракету?

Если дети не находят правильного ответа, ведущий таинственно говорит.

Ведущий. А я знаю: можно определить свой рост, и эту мерку положить в коробочку. Можно взвеситься, записать цифры и эту бумажку тоже положить в коробочку. А весной посмотреть, какими мы стали высокими и «толстыми». Мы сейчас пойдем в медицинский кабинет и там нам измерят рост и вес.

В медицинском кабинете каждый ребенок получает записочку с данными о своем росте и весе. Вернувшись в класс, дети с помощью линеек на бечевке откладывают свой рост, отрезая отмеренные куски бечевки. Если детям трудно это сделать с помощью линейки, то бечевка просто прикладывается к ребенку и отрезается по его росту (можно использовать дверной косяк и др.). Отмеренный кусок бечевки и записки кладутся в «ракету».

Ведущий. Эта ваша частичка будет капитаном, который поведет капсулу в будущее. Но нам нужен еще штурман, который будет помогать прокладывать маршрут сквозь время. А штурманом будет необыкновенное животное, которое полетит вместе с вами. Это животное умное, оно умеет разговаривать, оно может защитить. Но такого животного нет еще на белом свете, оно есть только в вашей голове, в вашей фантазии. Сейчас надо будет его придумать и нарисовать, а затем придумать ему название.

После того как животное придумано и нарисовано, дети, сидящие в парах за столами, знакомят своих животных друг с другом. Дети сочиняют, о чем могли бы поговорить эти животные. Потом этот диалог они разыгрывают перед группой. Можно предложить детям познакомиться не только с соседским животным: свободно походить по классу, подойти к любому животному и поговорить.

Детям предлагается принести из дома какой-нибудь небольшой предмет (камешек, стеклышко, пуговицу, маленькую игрушку), который обладает необыкновенными возможностями и поможет им скрасить путешествие в будущее.

На следующее занятие дети приносят эти предметы. Каждый рассказывает, что это за предмет, как он поможет скрасить долгий путь. Если ребенку трудно придумать рассказ об этом предмете, можно сказать: «Ну что ж, этот предмет тебе нравится, тебе хочется отправить его в будущее. И это правильно».

Все предметы складываются в капсулу. После занятий ведущий собирает все коробочки и прячет их до конца учебного года.

КЛЮЧ

1 ВАРИАНТ

№ п/п	Название упражнения	цель	Вид УУД
1	Черепаша	Научиться контролировать свои движения.	регулятивные
2	Кенгуру	Отработать навык взаимодействия с партнером, способствовать сплочению группы.	коммуникативные
3	Охота на динозавриков	учит взаимодействовать с окружающими не только вербально, но и невербально, способствует формированию умения фиксировать малейшие изменения в мимике партнера по общению.	коммуникативные
4	На что похожи	Учить находить сходство в объектах, давать речевое сравнение, используя слова «как», «как будто», «похожи».	познавательные
5	Скучно, скучно так сидеть	Развитие раскованности; тренировка самоорганизации	Регулятивные
6	Дракон кусает свой хвост	Снятие напряженности, невротических состояний; развитие сплоченности группы.	регулятивные
7	Комплименты	Помочь ребенку увидеть свои положительные стороны; дать почувствовать, что его понимают и ценят другие дети.	Личностные
8	Сказочная шкатулка	Формирование положительной «Я» - концепции, самопринятия, уверенности в себе.	личностные
9	Будь внимателен!	Стимулировать внимание; обучение быстрому и точному реагированию на звуковые сигналы.	Познавательные, регулятивные
10	Слушай звуки!	Развитие активного внимания.	Познавательные, регулятивные
11	Зеваки	Развитие волевого (произвольного) внимания.	Познавательные, регулятивные
12	Буквы алфавита	Развитие внимания	Познавательные, регулятивные
13	Повтори за мной	Развитие моторно-слуховой памяти.	познавательные
14	Запомни движение	Развитие моторно-слуховой памяти.	Познавательные
15	Запомни свое место	Развитие моторно-слуховой и пространственной памяти.	Познавательные
16	Сочинение историй	Снятие страхов	личностные

2 ВАРИАНТ

№ п/п	Название упражнения	цель	Вид УУД
1	БОЛЬШОЙ PUZZLE	способствует сплочению группы, развитию способности устанавливать контакт с партнерами, умения добиваться конечной цели, четко сформулированной.	Коммуникативные, регулятивные
2	Цветик-семицветик	Развитие умения делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками	Коммуникативные, личностные
3	Лишняя игрушка	Развитие смысловых операций анализа, синтеза и классификации	Познавательные
4	Пишущая машинка	Развитие волевого (произвольного) внимания, закрепление навыков чтения.	Познавательные, регулятивные
5	Четыре стихии	Развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов.	Познавательные, регулятивные
6	Запомни свою позу	Развитие моторно-слуховой памяти	Познавательные
7	Слушай и исполняй!	Развитие внимания и памяти	Познавательные
8	Испорченный телефон	Развитие восприятия и памяти	Познавательные
9	Вот так позы!	Развитие наблюдательности и памяти	Познавательные
10	Запомни порядок!	Развитие памяти	Познавательные
11	Флажок	Преодоление гиперактивности, развитие самоконтроля	Регулятивные
12	Запретный номер	Развитие самоконтроля, самодисциплины, а также укрепление навыков счета.	регулятивные
13	Не стой!	Развитие самоконтроля и произвольных движений.	Регулятивные
14	Замри!	Развитие произвольных движений.	Регулятивные
15	Я на лестнице характера	Развитие самооценки, рефлексии	личностные
16	Лото настроений	Развитие эмоциональной сферы	личностные

3 ВАРИАНТ

№ п/п	Название упражнения	цель	Вид УУД
1	Кто что сделал?	Развитие наблюдательности, восприятия памяти	Познавательные
2	Художник	Развитие наблюдательности, памяти, коммуникативных способностей.	Коммуникативные, познавательные
3	Тень	Развитие наблюдательности, памяти, внутренней свободы и раскованности.	Коммуникативные, познавательные
4	Волшебное слово	Развитие произвольности, самоконтроля и внимания	Регулятивные
5	Запрещенное движение	Развитие произвольности	Регулятивные
6	Игра в мяч	Развитие самоконтроля	регулятивные
7	Я не знаю	Развитие выразительности движений ребенка, его коммуникативных способностей.	Коммуникативные, познавательные
8	Командиры	Развитие сосредоточенности и способности к концентрации	Регулятивные
9	Где мы побывали, что мы повидали?	Развитие мышления и речи	Познавательные
10	Ну-ка, отгадай!	Развитие мышления и речи	Познавательные
11	Картинки-загадки	Развитие мышления и речи	Познавательные
12	Парные картинки	Развитие мыслительных операций анализа и синтеза (сопоставления)	Познавательные
13	Противоположность	Развитие мышления и речи	Познавательные
14	Настроение	Развитие эмоциональной сферы	личностные
15	Это – Я	Самопознание, развитие представлений о себе	личностные
16	Волшебный стул	Развитие уверенности в себе	личностные

4 ВАРИАНТ

№ п/п	Название упражнения	цель	Вид УУД
1	Слушай хлопки!	Развитие активного внимания	Познавательные, регулятивные
2	Канон	Развитие волевого (произвольного) внимания.	Познавательные, регулятивные
3	Зеркала	Развитие наблюдательности и коммуникативных способностей	Коммуникативные, познавательные
4	Разведчики	Развитие наблюдательности, памяти, коммуникативных и организаторских способностей	Коммуникативные, познавательные
5	Раздумье	Укрепление способности к концентрации, успокоению	Регулятивные
6	Любопытный	Развитие раскованности и одновременно сосредоточенности	регулятивные
7	Определи игрушку	Развитие смысловой памяти и мышления	Познавательные
8	Угадай игрушку	Развитие восприятия, наблюдательности и мышления	Познавательные
9	Перечисли предметы	Развитие восприятия, наблюдательности и смысловой памяти	Познавательные
10	Сочини предложение	Развитие мышления и фантазии	Познавательные
11	Определения	Развитие мыслительных ассоциативных связей	Познавательные
12	Придумай загадку	Развитие речи и мышления	познавательные
13	Пословицы	Развитие образного мышления, ценностной сферы	Познавательные, личностные
14	Угадай эмоцию	Развитие эмоциональной сферы	личностные
15	Спутанные сказки	Освоение смены позиции при оценке событий	личностные
16	Послание в будущее	Развитие прогнозирования	личностные

Материалы подготовлены: Л.С. Самсоненко, к.пс.н.,
доцент кафедры педагогики и психологии
lsamsonenko@yandex.ru