***Картотека игр***

***для работы***

***с младшими школьниками***

*составила*

*Тютюнник Елена Ивановна*

*2011 год*

**А**

**«Анаграммы»**

Это загадки, в которых скрываются два слова, состоящие из одних и тех же букв, но расставленных в другом порядке . Например, слова «шлюпка» и «плюшка»

Плыву по морю, по волне, везу я снасти , сети.

Смените буквы так во мне, чтоб ели меня дети.

**«Ассоциация»**

Ведущий выходит за дверь. В это время остальные участники загадывают одного из играющих. Ведущий, войдя, задает вопросы такого плана: «Если бы этот человек был бы животным, то каким?» Ассоциации даются самые разнообразные. Ведущий должен угадать, кого загадали ребята.

**«Автографы»**

В этой игре участники располагаются либо за партами, либо в кругу. Двоим участникам даются листы белой бумаги и маркеры( по одному). По команде ведущего игроки начинают «собирать автографы» ( это могут быть имена детей, их фамилии или вовсе рисунки). Побеждает участник, собравший больше автографов.

**Б**

**«Блеф-клуб»**

Игрокам необходимо набрать как можно больше правильных вариантов ответа на вопрос ведущего. Каждый вопрос начинается одинаково : «Верите ли Вы, что…» Необходимо выбрать один из двух ответов «да» или «нет»

**« Буратино»**

В этой игре участники делятся на две команды. По сигналу игроки начинают передавать крышку от спичечного коробка(сложность состоит в том, что коробок передается с носа на нос без помощи рук) Побеждает самая ловкая и быстрая команда.

**В**

**«Веселый скульптор»**

Все играющие делятся на пары, затем каждая вытягивает задание. Пары должны изобразить статуи на заданную тему, а остальным предстоит догадаться, чему посвящен памятник. Темы для статуй могут быть самыми разными : обжора, учитель, русалка…

**« Викторины»**

Викториной называется игра, участники которой отвечают на ряд заданных вопросов, объединенных одной темой. Выигрывает игрок, давший наибольшее количество правильных вопросов.

Викторины могут быть юмористическими, литературными, экологическими…

**Г**

**«Голохвостики»**

Играющие по очереди выписывают цепочку слов таким образом, чтобы последний слог предыдущего слова служил началом следующего ( зимамашинарод) Побеждает тот, кто последним напишет слово .

**« Города»**

Игра для улицы. На земле или асфальте чертится круг, который затем делится на сектора по количеству участников. Каждый участник выбирает себе город( лучше выбирать города по ассоциации, так их легче запомнить. Например: Катя-Екатеринбург , Люба- Любань..)

Ведущий встает в центре круга, а игроки- в своих секторах. По команде дети разбегаются. По сигналу «Стоп» все останавливаются. Ведущий выбирает, в какой «город он поедет» и называет количество шагов до «города»( шаги могут быть большими, гигантскими, прыжками…). Если ведущий сможет достать загаданного игрока – он становится «городом», а игрок- ведущим.

**« Графические игры»**

Включают в себя рисование по клеточкам, по памяти, симметричное рисование …

**Д**

**«Дуэль на коробках»**

Выбираются два участника. Каждому на ногу кладется пустой спичечный коробок. По команде игроки обмениваются «выстрелами». Побеждает самый меткий.

**Е**

**«Если весело живется, делай так»**

В игре участвуют все желающие. Ведущий произносит слова игры и показывает движения. Игроки повторяют их . Темп игры ускоряется. Играть можно и на выбывание. Слова игры: «Если весело живется, делай так. Если весело живется делай так. Если весело живется, мы друг другу улыбнемся, если весело живется, делай так»

**Ё**

**« Ёлочка»**

Игра для нового года. Участники делятся на команды ( 2-3).Каждая команда выбирает себе «ёлочку». По команде ведущего игроки начинают «украшать ёлочку»( серпантин, бумажные снежинки, бусы). Побеждает команда, которая «украсила ёлочку» первой.

**Ж**

**«Живая сказка»**

Перед игрой участникам раздаются роли( на листке написано, кто кем или чем будет). Игроки не знают , когда их выход. Ведущий начинает читать сказку, а дети ,услышавшие заданное слово, выходят и иллюстрируют слова ведущего. Например: ведущий читает «Наступила Зима. Игрок, которому досталась карточка со словом «зима», выходит и показывает, как наступила зима. Особенно интересно играть вместе со взрослыми. Сказки можно сочинять совместно с детьми. Чем больше в сказке персонажей, тем веселее.

**З**

**«Задачи в стихах»**

**« Загадки»**

**«Занимательные вопросы»**

**И**

**«Интеллектуалы»**

Придумайте вопросы , чтобы они были не только интересными, но и познавательными. Примеры вопросов:

Что освещает нашу жизнь поздно вечером? Как называется предмет, поможет высказать всем то, что у них на душе?

**К**

**«Конструктор»**

Дается слово. Необходимо образовать новые слова из букв, входящих в данное слово. Игра может быть как командной, так и индивидуальной.

«Конкурс песен» На заданную тему команды должны вспомнить и спеть как можно больше песен. Темы конкурса: дружба, мама, времена года.

«Крестики - нолики». Незаслуженно забытая игра для всех возрастов.

**Л**

**«Лишний танцор»**

 Это музыкальная игра. Перед началом игры ставятся стулья, на один меньше, чем участников. Пока звучит музыка, дети танцуют. Как только музыка прекратилась, необходимо сесть на стул. Игра на выбывание. Каждый раз убирается один стул. Выигрывает самый шустрый.

**М**

**«Морской бой»**

 Замечательная настольная игра. Играют парами. Каждый берет себе листок бумаги и карандаш. На листе чертятся два квадрата 10х10 . Левое поле- флотилия игрока , на которой рисуются корабли ( 4 одноклеточных,3 двухклеточных,2 трехклеточных и 1 четырехклеточный) Правое поле – поле соперника. Задача каждого игрока – уничтожить как можно больше кораблей противника.

**«Музыкальные прикосновения»**

Игроки танцуют под музыку. По команде ведущего игроки останавливаются, касаясь друг друга указанной частью тела (затылок, колени, пятка…)

**Н**

**«Нос, нос, нос»**

Ведущий игры просит указательным пальцем дотронуться до носа. Так повторяется несколько раз, затем ведущий произносит «лоб», и игроки должны пальцем указать на лоб. Причем, ведущий может обманывать, называя одно , а показывая другое.

**«Надуваловка»**

1вариант

Играть можно как индивидуально, так и командами. Ведущий сообщает командам 6-7 слов, заведомо незнакомых игрокам. Каждому слову нужно дать определение. Команды записывают определения на листочки- карточки и отдают ведущему. Ведущий зачитывает все определения, включая правильное. Команды должны найти правильный ответ.

2 вариант

Игра на поиск информации. Ведущий называет слово или термин, а игроки должны найти ему определение в справочниках и словарях . Побеждают самые расторопные.

**О**

**« Отгадай по голосу»**

Один игрок отворачивается от всех , остальные молча, с помощью жестов выбирают, кто будет звать. Если игрок узнал зовущего, они меняются местами.

**« Овощебаза»**

В игре используется мелкий раздаточный материал, либо карточки с изображением фруктов и овощей. Играют двое. Один игрок по команде ведущего собирает овощи , другой – фрукты. Побеждает самый быстрый и внимательный.

П

**«Перевертыши»**

В этой игре необходимо переставить буквы так, чтобы получилось слово ( апсукат – капуста, зубра –арбуз)

**« Поле чудес»**

Для игры необходимо сделать барабан, разделить его на сектора, подготовить слова . Игру можно сделать тематической, предметной ( например посвятить игру сказкам или провести математическое поле чудес) В остальном правила простые: игроки либо называют загаданное слово по буквам, либо целиком.

**«Пионербол»**

Подвижная игра для улицы. Для игры необходимо иметь : волейбольную сетку, мяч, 2 команды игроков.

**«Первооткрыватели»**

Участникам даются воздушные шарики. По команде игроки должны надуть свой шарик и «заселить планету»(маркером нарисовать дома, людей…)

**Р**

**«Репка»**

Участвуют 2 команды по 6 игроков. На стул сажается «репка». Первым бежит «дед», обегает стул и возвращается за «бабкой». Игроки передвигаются, взявшись за плечи. Когда последний игрок- «мышка» с командой добегает до «репки», «репку тянут» и возвращаются на старт.

**«Разведчики»**

Выбирается тема или объекты. Игроки отправляются в разведку. Задача игроков – найти объект ( школьные принадлежности на «К», деревья, ребенка по описанию…)

**С**

**«Совушка- сова»**

Водящий садится на стул. Ведущий дает команду «утро» - и игроки начинают двигаться по площадке . По команде «ночь» все участники замирают, а «сова» встает со стула и прохаживается между игроками. Того, кто пошевелится, «сова» уводит с собой.

**«Сочини рассказ»**

Ведущий дает каждому игроку по три газеты и ножницы. Надо из газетных заголовков составить рассказ. Побеждает игрок, быстрее других составивший интересную историю.

**Т**

**«Танцы на бумаге»**

Для этой игры необходимо выбрать несколько пар. Перед началом пары встают на газету. Под музыку дети начинают танцевать, стараясь, чтобы ноги не попали на пол. После каждой остановки газета складывается пополам. Побеждает пара, дольше всех продержавшаяся.

**«Точки»**

Вариант китайской игры го. Для нее необходим лист бумаги в клеточку. Играют двое; желательно , чтобы ручки у них были разного цвета. Каждый игрок поочередно ставит точку в любой части листа( точки ставятся в местах пересечения линий разметки) Цель игры- окружить своими точками точки противника так, чтобы через свои точки можно было провести сплошную линию. Выигрывает тот, кто «захватит» больше точек.

**«Тише едешь- дальше будешь»**

**У**

 **«Устами младенца»**

Ведущий читает определение, а команды должны угадать, о чем идет речь.

**«Удочка»**

Игра со скакалкой. В центре круга игрок с «удочкой», по кругу стоят игроки. Водящий начинает крутить скакалку, игроки перепрыгивают ее. Выигрывает самый ловкий.

 **Ф**

**«Футбол»**

Вариант настольного футбола. Игроки встают по разные стороны стола, в центре- мяч(ватный шарик). По команде ведущего игроки начинают дуть на шарик, стараясь, чтобы он упал со стороны противника. Играть можно на время или до 5 голов.

**«Фанты»**

**Х**

**«Хвостики»**

Играют 3- 5 человек. Игрокам цепляются платки ( можно использовать салфетки). По команде игроки стараются сорвать у соперников «хвостики» . при этом оберегая свой.

**Ц**

**«Цитаты- оборвыши»**

Ведущий начинает цитату, обрывает ее и предлагает продолжить.( «ветер, ветер, ты могуч…)

**Ч**

**«Что? Где? Когда?»**

Играет несколько команд одновременно. Все команды пишут ответы на карточках. Для проведения игры подбирают вопросы разного типа, на разные темы.

**«Через стекло»**

Детям предлагается сказать что- либо друг другу жестами, представив, что они отделены друг от друга стеклом.

**Ш**

**«Шарады»**

Шарада- это загадка в стихах, где зашифрованное слово разделяется на несколько составных частей, каждая из которых является самостоятельным словом

Например: Только два предлога, а волос в них много (у-с)

Две ноты и предлог, соединяясь, дадут гудок ( си- ре- на)

**Э**

**«Эстафеты»**

Эстафеты могут быть с мячом, скакалкой, воздушными шарами…

**«Эрудит- лото»**

**Ю**

**«Юный натуралист»**

Игра на нахождение объектов природы по описанию.

**Я**

**«Я знаю 5 названий»**

Игроки стоят по кругу и передают мяч со словами «Я знаю 5 названий (деревьев, цветов, профессий..)