***КАРТОТЕКА ИГР В ГРУППЕ ПРОДЛЕННОГО ДНЯ***

|  |  |
| --- | --- |
| **ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО** | ***«Снежный ком».***Игра проводится по колонкам. Начинает игру ведущий. В руках – игрушка. Ведущий называет свое имя и передает игрушку дальше. Второй называет имя ведущего и свое имя. Третий – имя ведущего, имя предыдущего и свое имя и т.д. В конце игры можно всех поздравить со знакомствои и поапплодировать друг другу. |
| ***«Эстафета имен***».Для игры понадобятся 3 мяча (для трех колонок). Дети стоя передают мяч с первой парты первого ряда колонки над головами, произнеся свое имя. Доведя мяч до последней парты, он передается соседу и возвращается с последней парты на первую. Игра проводится на скорость. |
| ***«Узнай меня***». Водящий стоит спиной к классу. К нему подходит один игрок и становится спиной к водящему и лицом к классу. Водящий должен угадать, кто стоит у него за спиной, задавая наводящие вопросы игроку (девочка-мальчик, цвет волос, глаз, одежда, первая буква имени). Если водящему никак не удается угадать игрока, он может попросить его произнести фразу «Узнай меня!». Если и это не помогает, поворачивается и смотрит на игрока | *«****Союзы тезок****».* Дети объединяются в «союзы тезок» - людей с одинаковыми именами. Если таких немного, можно предложить объединиться по принципу «имя начинается на одну букву». Тех участников, кто не попал ни в одну группу можно объединить в союз людей с редким именем. После того, как «союзы» образовались, необходимо представить свой союз в целом и каждого в отдельности. |
| ***«Паровоз****».* Все участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я – паровоз! Как тебя зовут?». Участник называет свое имя, а «паровоз» его повторяет. Кто представился, присоединяется к «паровозу». Далее при каждом новом участнике все игроки по очереди повторяют имя новенькогО | ***«Карусель****».* Игроки образуют два равных круга – внешний и внутренний. По команде ведущего, внутренний круг начинает движение. Задача игроков – поздороваться за руку со всеми, назвав свое имя. Так же проводится игра «Комплимент». Задача игроков в данном случае – обменяться комплиментами. |
| **ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ** | ***«Счет»*.** Игра похожа на игру «Дюжина». Участники сидят в кругу. Ведующий называет число, и именно столько игроков должно одновременно поднятся с места. Договариваться нельзя. После успешного выполнения задания, можно обсудить с ребятами, от чего зависит успех в этой игре. |
| ***«Дюжина».***Игра проходит в классе. Ведущий поясняет, что слово «Дюжина» означает число 12 и предлагает ребятам сосчитать от 1 до 12 по порядку. Считать нужно особым способом. Каждое следующее число может назвать только один участник и он не может назвать два и более чисел подряд. Если число называется несколькими игроками, то игра начинается сначала. |
| ***«Прыжки****».* Дети хором считают до трех, на счет «три» хлопают в ладоши и в прыжке поворачиваются в любую сторону. Задача игры – повернуться всем в одном направлении не договариваясь. После игры идет обсуждение, от чего зависит успех в этой игре. | ***«Молекула-хаос»****.* Ведущий объясняет правила игры: надо образовать соединение «молекул», количество которых соответствует числу, названному им. По команде «молекула-хаос» все игроки хаотично двигаются по комнате. Далее идет команда «Молекула – 2 (3, 4,5 и т.д.)». Игроки должны быстро встать в пары (тройки, четверки и т.д.). По команде «молекула-группа» нужно быстро встать в круг. |
| ***«Оп-паньки».*** Игроки образуют круг.Участники игры расчитываются по порядку до 4-х. Каждый запоминает свой номер. Ведущий называет два любых номера. Ребята, номера которых назвали, говорят «Оп-паньки!» и быстро меняются местами друг с другом. Ведущий пытается занять место одного из них. Если ему удается это сделать, ведущим становится опоздавший. | Шел король по лесу, по лесу, по лесу. Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу.  Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем, И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем. И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем. И ножками потопаем, потопаем, потопаем. Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся. Давай с тобой подружимся, подружимся, подружимся!  (выполняем действия по тексту; в конце здороваемся за руку,прыгаем). |
| ***Арам-шим-шим***  Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Все бегут по кругу со словами:  А-рам-шим-шим, Арамия-гусия,  А рам-шим-шим. Покажи-ка на меня.  На последних словах круг останавливается. Тот на кого покажет рука водящего и встает спиной к нему. Все хором произносят «И раз, и два, и три». На счет три стоящие в центе одновременно поворачивают головы. Если они повернули в одну сторону, то выполняют задание. Если в разные, то первый водящий уходит, остается второй. |  |
| **СТИХОТВОРНЫЕ ПРАВИЛА** | Раз, два, три, четыре, пять,  Мы с тобой идем гулять.  Будем весело играть,  Никого не обижать |
| (*произносится, как речевка, можно маршировать)*  На прогулку собираюсь  (можно: На физ-ру я собираюсь)  Быстро очень одеваюсь,  Не звеваю, ведь меня  Ждут давно уже друзья |
| Полюбуйтеся на нас,  Мы самый дружный в школе класс! | Колокольчик звенит (*похожее движение руки),*  Быть внимательным велит (*руки к груди, потом ладошками вверх вперед*) |
| Мы в столовой не шумим (*указательный палец у губ)*  Аккуратно мы едим, (*движения ложкой*)  Все тарелки (*руки «держат тарелку*»)  и стаканы (*ладошки сближаются*)  Чисто убираем сами *(ладошки вверх*) |
| В нашем классе тишина (*руки наверх, через стороны вниз*) –  Прозвенел звонок (*руки к ушам – прислушиваемся).*  Перестали мы шуметь (*сесть),*  Начался урок (*руки сложить на парте).* |
| **ИГРЫ-ЗАРЯДКИ** | Утром бабочка проснулась, (трем глаза) Улыбнулась, потянулась, (потягиваемся) Раз - росой она умылась, («умываем» лицо) Два - изящно покружилась, (кружимся) Три - нагнулась и присела, (нагибаемся, приседаем) На четыре - улетела. (взмахи руками) |
| Буратино потянулся, (потягиваемся) Раз - нагнулся, два нагнулся, (нагибаемся) Руки в стороны развел, (руки в стороны) Ключик, видно, не нашёл. (повороты головой) Чтобы ключик нам достать, (руки вверх) Нужно на носочки встать. (встаем на носочки) |
| Шёл по берегу петух, (шаги с раскачиванием в стороны, руки держать за спиной) Поскользнулся, в речку бух! (круговые движения руками) Будет знать петух, что впредь (грозим пальцем) Надо под ноги смотреть. ( наклоны вперед ) | Дует ветер нам в лицо (машем руками к лицу) Закачалось деревцо (руки вверх, качаем) Ветерок все тише, тише. (руки медленно вниз) Деревцо все выше, выше. (руки вверх, на носочки) |
| Прибежали, прибежали («бежим»)  Ежики-ежики. (пальцы в стороны)  Наточили, наточили («точим ножи»)  Ножики, ножики,  Берегите, берегите (указат.пальцами друг о друга)  Пальчики, пальчики  Ну-ка вместе, ну-ка дружно:  Девочки! Мальчики! (кричим) | Мы капусту рубим - рубим, (ударяем ребрами долоней об стол) Мы капусту солим - солим, ("солим" щепотками обеих рук) Мы капусту трем - трем, (потираем ладошки) Мы капусту жмем - жмем. (сжимаем и разжимаем кулачки) |
| У оленя дом большой, (руки домиком)  Он глядит в свое окошко, (одна рука горизонтально, другая вертикально)  Мимо заинька бежит, (руками «бежим»)  В дверь к нему стучит.(стучим)  Эй-эй, скорей открой, (стучим)  Там в лесу охотник злой! (большим пальцем назад показываем)  Зайка-зайка, забегай, (ладонью приглашаем)  Лапу мне давай! (одна рука на другую). | Летит, летит по небу шар,  По небу шар летит,  Но знаем мы: до неба шар  Никак не долетит.  (летит- махи, по небу – указать на небо,  Шар – круг в воздухе, знаем – указать на голову, мы – на себя. На мотив «В лесу родилась елочка». Сначала вместо одного слова добавляется движение. Потом прибавляются другие слова. В итоги остаются только предлоги, а все остальное – жесты. |
| **СЧИТАЛОЧКИ** | Эне, бене, рики, таки,  Турба, урба, сентябряки,  Дэу,дэу, краснадэу,  Бац! |
| На золотом крыльце сидели:  Царь-царевич, король-королевич,  Сапожник, портной. - Кто ты будешь такой? |
| За морями, за горами, За железными столбами На пригорке теремок, На дверях висит замок, Ты за ключиком иди И замочек отомкни. | У Литейного моста Я поймал в Неве кита, Спрятал за окошко. Съела его кошка, Помогали два кота… Вот и нет теперь кита! Ты не веришь другу? Выходи из круга! |
| Начинается считалка: На березу села галка, Две вороны, воробей, Начинай игру скорей. | Раз, два, три, четыре, пять, Мы собрались поиграть. К нам сорока прилетела И тебе водить велела |
| ***И Г Р Ы НА ПЕРЕМЕНЕ***  **Золотые ворота**  **Ручеек**  **Комический футбол**  **Мигалки**  **Оп-паньки**  **Прыжки**  **Молекула-хаос**  **Летели дракончики**  **Съедобное-несъедобное**  **Слова**  **Колечко**  **Тише едешь-дальше будешь**  **Море волнуется раз** | ***И Г Р Ы НА УЛИЦЕ***  **Штандер-штандер**  **Выбивала**  **Казаки-рабойники**  **Чай-чай-выручай**  **Электрическая цепь**  **Кошки-мышки**  **Инвалид**  **Собачка**  **Горячая картошка**  **Гуси-лебеди**  **Краски** |
| **ИГРЫ-КРИЧАЛКИ** | **"БАРЫНЯ"**  **Зал делится на четыре части. Каждая группа разучивает свои слова:**  **Первая группа – В бане веники мочены**  **Вторая группа – Веретена не точены**  **Третья группа – А мочало не сушено**  **Все вместе разучивают - Барыня - барыня, сударыня - барыня.**  **По команде ведущего, та группа, на которую он показывает рукой говорит свои слова. Если ведущий поднимает вверх обе руки все поют последнюю строчку.** |
| «Скороговорка»  *Ведущий*: «Ребята, для этой игры нам нужно разделиться на три группы.»  *1 группа говорит*: «Расскажите про покупки»,  *2 группа:* «Про какие про покупки?»,  *3 группа:* «Про такие про покупки».  *Все:* « Про покупки, про покупки, про покупочки мои»,  *постепенно темп увеличивать.* |
| **СЛОН**  **Ведущий спрашивает у детей: - Вы знаете как чихает слон? А хотите узнать?**  **Зал делится на три равные части, и каждая группа разучивает свое слово:**  **Первая группа - ящики.**  **Вторая группа - хрящики.**  **Третья группа - потащили.**  **И затем по взмаху руки ведущего, все дети кричат одновременно - но каждая группа свое слово.** | ИТАЛЬЯНСКИЙ ФУТБОЛ  Все играющие делятся на две команды. Первая команда подчиняется правой руке, вторая – левой. Когда ведущий машет правой рукой, первая команда кричит: «Гол!», когда машет левой – вторая команда кричит: «Мимо!». Когда ведущий поднимает обе руки на уровне плеч, обе команды кричат: «Штанга!», а когда обе руки поднимает вверх, обе команды кричат: «Ура!». Если какая-то команда закричала не то, им засчитывается штрафное очко. Побеждает команда с наименьшим количеством штрафных очков. |
| ИППОДРОМ  Все сидят в кругу. Ведущий сидит так, чтобы его было всем хорошо видно, его стул как бы отделен от остальных. Можно посадить ребят полукругом. Ведущий:' Есть ли у нас ладони?(Ребята показывают) А колени? (Кто-то неизбежно хлопнет ладошкой по коленке) Отлично! Именно так выходят кони на поле ипподрома. Все вместе, - медленное поочередное похлопывание по коленям. -Кони вышли на старт, - одной рукой бьем по колену, как бы взрывая землю Старт! Побежали! - быстрое похлопывание. - Бежим! Бежим! По мостовой! - удары кулаками в грудь поочередно (Кинг-Конг) - По песочку, - быстро тереть ладонями друг о друга. - По болоту - быстро захватить пятернями колени и вертикально поднять руки с громким чмоканьем. - Барьер! - руки зависли чуть дальше на уровне груди'. И так далее. Можно придумать свои варианты 'пересечения местности'. Все это быстро чередуется в любой последовательности. Финал: Скоро финал! - быстро хлопаем - приближаются трибуны! Трибуна девочек. Девочки, кричим. А вот трибуна мальчиков! Ребята давай! - Возгласы. - Вот финиш. Ура! Мы победили. | ШУМ ДОЖДЯ  Ребята, хотите послушать шум дождя?  Делаем все как я. (Ведущий говорит и показывает)  С неба упала капелька  (пальцем правой руки ударяем о ладонь левой)  Затем с неба упало две капельки. (два раза)  Затем с неба упало три капельки. (три раза)  Затем с неба упало четыре капельки. (четыре раза)  Затем с неба упало пять капелек. (пять раз)  (ударяем пальцем, изображая ливень).  И пошел ливень сильный, сильный, как из ведра.  День льет, два льет...  И вот начинает стихать.  С неба стало падать четыре капельки. (четыре раза)  Затем с неба упало три капельки. (три раза).  Затем с неба упало две капельки.  Затем с неба стала падать одна капелька. (одиночные удары пальцем).  Но одна капелька упорно падает. Слышите?  Дождик кончился. Выглянуло солнышко, улыбается всем радуга и у всех хорошее настроение. |
| **ОБСЕРВАТОРИЯ**  Для того, чтолы наблюдать за звездами, астроном должен открыть купол обсерватории.  -Вжик-вжик (разводят руки, согнутые в локтях)  Выдвигаем телескоп  -У-у-у (шею вперед, руки разведены)  Протираем объектив мягкой тряпочкой  - Ших-ших-ших (вращательные движения раскрытой ладонью перед лицом)  Наводим на цель  З-з-з (правой рукой вращение моховика)  Смотрим в окуляр  О-о-о (смотрят в кольцо пальцев)  А там звезды загораются  -Чпок-чпок-чпок (растопырить пальцы то левой, то правой руки)  Летают астероиды и кометы  - Бж-ж-ж (взмахивают руками)  Летит Буран  - Ш-ш-ш (руки в стороны)  Космонавты из люка выпал!  -А-а-а (валятся на бок)  Летающие тарелки так и летают косяками  -Улю-лю-лю (указательными пальцами вращательные движения)  Падают метеориты. Пошел метеоритный дождь  Дети апплодируют. | ***НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ***  **Шашки**  **Шахматы**  **Домино**  **Конструктор**  **Игры с кубиками и карточками:**  **-Животный мир**  **-Санкт-петербург**  **-Россия**  **-Дорожная азбука**  **Эрудит**  **Морской бой**  **Математическое лото**  **Английское лото**  **Угадай-ка**  **Правила дорожного движения** |
| ***ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОГУЛКИ***  **Скакалки**  **Мячи: футбольный, резиновый, мягкий**  **Бадминтон**  **Летающие тарелки**  **Кегельбан**  **Цветные мелки**  **Лопатки**  **Мини-лыжи** |
| **ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ** |  |
| **Блеф-клуб** Команде зачитываются вопросы, ответы на которые должны быть однозначны: «да» или «нет». Очки засчитываются, как в одноименной телепередаче. | **Эстафета**  В игре должны присутствовать элементы эстафеты:Старт, этапы, финиш, эстафетная палочка. На каждом этапе команда зарабатывает баллы, которые позволяют ей продвигаться быстрее к финишу. |
| **Эрудит**  В игре участвуют неограниченное число комнд. Каждая команда выбирает «гонца»(кто умеет быстро и четко написать ответ) . Вопросы для команд – общие. Ведущий, задав вопрос, засекает время и дает «гонг», когда оно закончилось. Команды должны успеть правильно и четко ответить на вопрос и вовремя сдать его жюри. Система подведения итогов – жетоны. | **Умники и умницы**  Игровое поле – доска, на которой представлены вопросы. Каждый вопрос закрыт и имеет определенное количество баллов. Команда имеет право открыть любой вопрос и заработать балллы. Зеленая дорожка – легкие вопросы, желтая – более сложные, красная – самые трудные. |
| **Турнир-викторина**  **Участвуют несколько команд. Каждая команда готовит вопросы и ответы по одной заданной или нескольким темам, которые другой команде.**  **Способы проведения ТУ-ВИ:**  **По цепочке или по кругу,**  **По одному вопросу на различные темы**  **«Веером», когда все вопросы задаются сначала одной команде, а потом другим.**  **Оценки фиксируются в турнирной таблице. Игра проходит в несколько турниров**. | **Счастливый случай**  Каждой команде дается по вопросу.  Ученик, правльно ответивший первым на вопрос становится капитаном команды.  За одну минуту команда должна ответить на максимальное чило вопросов. За каждый правильный ответ команда получает одно очко. 1 гейм – разминка (каверзные вопросы), 2 гейм – «темная лошадка»(вопросы на знание) , 3 гейм – «ты мне – я тебе» (обобщение знаний), 4 гейм «заморочки из бочки»  (каверзные вопросы) и т.д. |
| **Поле чудес**  В игре используется барабан- поле, стрелочка. Задания даются по количеству букв, Например: «6 букв. Модель земного шара с очертаниями суши и водных простнанств» (Глобус). Упрощенный вариант – на доске нарисованы клетки каждого слова. Отгадавший букву получаепт 2 очка, правильно назвавший слово – 4 очков. | **Крестики=нолики**  Конкурс проходит в виде викторины. Участвуют 2 команды. Команда, правильно ответившая на вопрос получает право поставить свой значок (Х или О) в игровом поле, которое рисуется на доске. Побеждает команда, первая заполнившая напрямую игровое поле. |
| **Интеллектуальный футбол**  Соревнуются 2 команды (или более, которые меняют друг друга). В каждой команде выбираются; вратарь – 1 чел, защита – 3 чел, нападающие – 4 – 5 чел. (Стульчики располагаются аналогичным образом). Команды обмениваются вопросами-ударами. Гол защитывается команде, которая не сумела ответить на вопрос (турнирная таблица). Сначала на вопрос отвечают «нападающие», потом право ответа переходит «защите», и последним отвечает «вратарь» (итого – 3 попытки). Итоги фиксируются на «табло». | **Аукцион.**  Каждая команда получает начальный капитал – жетоны 10-15 шт. Каждая команда имеет свой номер. Ведущий разыгрывает команду, которая делает ставку на вопрос. Команда делает ставку на вопрос – 1 или более жетонов.  1 жетон– леггий вопрос, 2 – сложнее, 3 – наиболее сложный. Ведущие выставляют против команды такое же количество жетонов и задают вопрос. Команде дается15 сек на ответ. При правильном ответе команда ззабирает все жетоны.  При неправильном – жетоны забирает ведущий и право хода переходит следующий команде.  (игра повторяется 3-5 раз). |
| **Блеф-клуб** Команде зачитываются вопросы, ответы на которые должны быть однозначны: «да» или «нет». Очки засчитываются, как в одноименной телепередаче.  **Игра-путешествие**  Игра проводится в одном помещении – команды передвигаются по «карте», или в нескольких – команды передвигаются по маршрутному листу, в котором отмечаются баллы. | **Брейн-ринг**  Команды по-очереди выходят на «ринг» и соревнуются с противником. Засчитывается «нокаут», если на вопрос ответили полно, «ноктдаун» – если противник ответил , но не полно, и «фол», если ответ не дан. Игра проводится в несколько рауднов. Итоги отражаются в таблице.  **КВН**  В конкурсе участвует несколько команд. Конкурсы – различные, обязательные – приветсвие, разминка, конкурс капитанов. Шестибальная система оценки. |