Государственное бюджетное учреждение Ленинградской области

«Ларьянская школа-интернат

реализующая адаптированные образовательные программы»

**Методическое пособие для воспитателей**

**«Игровые приемы в организации воспитательной работы во внеурочное время»**



Автор-составитель:

Казанцева Вероника Александровна - воспитатель

Бокситогорск

2022г

**СОДЕРЖАНИЕ**

Введение………………………………………………………………………………… 3

Игровой прием «Музыкальный зонтик» ……………………………………………… 4

Игровой приём «Гномики и домики» (6-9 лет)…………………………………………7

Игровой прием «Изобретатели» (10-12 лет)………………………………………..…. 8

Игровой прием «Лабиринт» (7-11 лет)………………………………………………… 9

Игра «Черный ящик» (10-12 лет)………………………………………………………..9

Игровой прием «Живая картина» (12-15 лет)………………………………………….13

Игровой прием «Севере, Юг, запад, восток» (7-10 лет)………………………………14

Игровой прием «Угадай чей предмет» (7-10 лет)……………………………………. 15

Введение

*«Человек играет только тогда,*

*когда он в полном значении слова человек,*

*и он бывает вполне человеком, лишь тогда, когда играет»*

*Фридрих Шиллер*

Вся жизнь ребёнка наполнена игрой. Через неё он познаёт мир. Умные увлекательные игры оказываются более действенными, чем словесные формы воспитания. Учёные доказали, что у ребёнка не формируется учебная деятельность до тех пор, пока у него не сформировалась игровая деятельность.

**Игра** – один из основных видов деятельности (наряду с трудом и учением). Благодаря игре повышается и развивается творческая и познавательная активность детей. Через игровую деятельность ребёнок может познакомиться с нормами, правилами поведения, познать себя и окружающий мир.

**Функции игры:**

- обучающая;

- коммуникативная;

- самореализации;

- игротерапевтическая;

- диагностическая;

- межнациональной коммуникации;

-социализации.

Игровая досуговая деятельность основа воспитательного пространства в образовательном процессе.

Всем вам, уважаемые классные руководители, приходится заниматься внеурочной деятельностью, но используете ли вы игру, как один из самых эффективных методов воспитательной работы?

Представляем вам методическое пособие, которое может помочь проводить мероприятия в рамках ежедневной внеурочной деятельности. Какие-то формы работы можно взять целиком, какие-то – фрагментарно, что-то изменить, скорректировать. Всегда есть место ТВОРЧЕСТВУ!

**Игровой приём «Музыкальный зонтик»**

**Возраст:** 5-6 класс

**Педагогическая цель:** Развитие игровых умений и навыков, достижение эмоциональной отзывчивости зрителей, активизация зала.

**Продолжительность** 10 минут.

**Реквизит:** два зонтика — цветной и чёрный, музыкальные фонограммы, слайд-презентация.

Предварительная подготовка участников не требуется.

***Звучит музыка, на экране картинка «Солнце», Появляется Оля Лукойева, в руках у неё два зонтика. Исполняется пантомима с зонтиками (дождь, ветер, снова солнце), после чего оба зонта остаются закрытыми в руках.***

**Оля Лукойева:**  Здравствуйте! Вы, друзья, наверное, думаете, что я — Мери Поппинс?А вот и нет! Меня зовут Оля Лукойева! Потому что, моего дальнего родственника звали Оле Лукойе! - знаете такого? *(на экране обложка книги «Оле Лукойе» Г.Х.Андерсена)* Если вы не знаете этого доброго сказочника, обязательно прочитайте о нём книгу. Ну вот, у Оле Лукойе было два волшебных зонтика — цветной *(открывает зонт),* он раскрывал над головами послушных и хороших детей и им всю ночь снились волшебные сказки, а чёрный был предназначен для детей непослушных, чтобы им ночью ничего не снилось *(собирается раскрыть чёрный зонт, потом, передумав, прячет его за спину)* Теперь эти зонтики — мои (*закрывает цветной зонтик)* Надо вам сказать, что они обладают феноменальной фантазией и всё время придумывают что-то новенькое. Ну вот, например.... *(раздумывает какой зонт открыть, открывает чёрный, крутит его, звучит* ***детективная мелодия****)* Нет-нет, это совсем не то, мы не будем сегодня разыгрывать детективную историю. Отдохни пока. Попробуем цветной...*(ставит чёрный зонтик на сцену, берёт цветной, крутит его, звучит мелодия* ***«В гостях у сказки»****)* Молодец, зонтик! Это то, что надо! *(ставит раскрытым на сцену)* Давайте угадывать сказки? Год театра всё-таки! Мой волшебный зонт будет давать вам музыкальные подсказки, в которых будут зашифрованы сказочные герои. Ваша задача - назвать сказку и автора.

***Крутит цветной зонтик.***

Итак, будьте внимательны, звучит 1 -я музыкальная подсказка:

* Подсказка № 1 ***«Тарантелла»***
* Подсказка № 2 ***«Овощное танго»*** (гр. «Несчастный случай»)
* подсказка № 3 ***«Лук-лучок»*** (Л.Дурко)

***Закрывает зонт, действуя им, как указкой.***

**Оля Лукойева:** Кто может назвать сказку?

***Зрители называют сказку Джанни Родари «Чиполино». На экране появляется обложка этой книги.***

**Оля Лукойева:** Молодцы, угадываем дальше. Из музыкальных подсказок, которые прозвучат сейчас, мы узнаем о предмете раздора и отрицательных героях следующей сказки ***(открывает и крутит цветной зонтик, звучат блоком 3 мелодии)***

* ***«Мани-мани-мани»*** (из репертуара гр.АББА, исп. хор Турецкого)
* ***Песенка «Кота Леопольда»*** (из м/ф «Кот Леопольд»)
* ***Песенка Лисы*** (из м/ф «Бурёнка из Маслёнкино»)

**Оля Лукойева:** Деньги — предмет раздора, герои - Кот и Лиса, которые действуют сообща... Кто может назвать сказку?

***Закрывает зонт.***

***Зрители угадывают сказку «Буратино» Алексея Толстого. На экране появляется обложка этой книги.***

**Оля Лукойева:** А в следующей музыкальной подсказке вы узнаете о продукте, который очень любил главный герой следующей сказки, его месте проживания и лучшем друге.

***(открывает и крутит цветной зонтик, блоком звучат три музыкальные подсказки)***

* ***«Малиновое варенье»*** (Л.Дурко)
* ***«Под крышей дома твоего***»(Ю.Антонов)
* ***«Топ-топ, топает малыш»*** (в детском исполнении)

***Ставит открытый зонтик на сцену.***

***Зрители угадывают сказку «Малыш и Карлсон» шведской детской писательницы Астрид Линдгрен. На экране появляется обложка этой книги.***

**Оля Лукойева:** Друзья, я очень рада, что вы очень любите сказки и уверена, что все вы иногда тоже немного волшебники. Давайте все вместе споём песню о сказочных героях ***(на экране коллаж со сказочными героями)***

**Оля Лукойева:** Когда в тексте песни вы услышите слово **«Буратино» -** эта часть зала ***(показывает на правую сторону зала)*** дружно покажет вот такой забавный «нос» ***(показ движения)***

Когда скажу **«Чипполино»** - тех, кто сидит посередине зала я попрошу изобразить «луковку» **(*показ движения)***

А если я произнесу слово **«Карлсон» -** вы, друзья ***(обращается к левой половине зала)*** скорее заведите весёлые «моторчики» ***(показ движения)***

***Звучит вступление к песне «Здравствуй, Книжкина Неделя». Проводится песня-игра.***

1. За окном уже октябрь

Дождик капает с утра

А у нас игра и театр -

Переменится пора.

Вот и солнце, день чудесный,

В театре собрались друзья,

Встретим здесь и **Буратино,**

**Чипполино, Карлсона.**

ПРИПЕВ: Давайте любимые сказки откроем,

Пусть каждый себя ощутит в них героем

Смешной **Буратино,** остряк — **Чипполино,**

И **Карлсон** забавный на крыше старинной.

* 1. Театр друг и твой попутчик

Нам поможет поумнеть,

И сейчас удачный случай

Об этом песню нам пропеть.

**Буратино, Чипполино**

к нам торопятся сюда

И забавный, толстый **Карлсон**

Путь отыщет без труда!

**Оля Лукойева:** Читайте книги, любите театр, друзья мои, потому что они учат добру, справедливости и жизненной мудрости. А я закрываю свои волшебные зонтики и прощаюсь с вами до новых встреч! До свидания.

**Игровой приём «Гномики и домики».**

**Педагогическая цель:** выявление лидеров среди учащихся или детей, которым необходима поддержка в социализации и выстраивания доверительных отношений в коллективе.

**Продолжительность:** 7-10 мин.

**Возраст:** 6-9 лет

Все игроки делятся на тройки, в каждой из которых - два человека изображают «домик», подняв руки вверх, ладонями друг к другу, а третий играет роль « гномика» и находится в центре между ними.

Игра может проводиться с разными уровнями сложности:

*Первый уровень - лёгкий.*

Те участники, кто играют роль «домиков» стоят строго на месте. По команде ведущего: «Гномики на прогулку!» Участники, которые играют роль «гномиков должны ходить или бегать (на усмотрение ведущего) по залу, классу, аудитории. По команде «Домой!» участники должны успеть занять любой свободный «домик», ведущий также старается занять место. Тот, кто не успел занять место становится ведущим.

*Второй уровень – средний*.

По команде ведущего: «Землетрясение». Участники разбегаются таким образом, чтобы сформировать новые пары – «домики». Для всех остальных участников правила повторяются, описанные в первом уровне сложности.

*Третий уровень- сложный*

По команде ведущего: «Наводнение» - разбегаются абсолютно все участники таким образом, чтобы сформировать новые тройки, где одна пара – это «домики», а третий ребёнок, должен находиться в центре между ними и стать «гномиком»,

**Игровой приём «Изобретатели».**

**Педагогическая цель:** Создание условий для развития творческой активности креативного мышления учащихся.

**Возраст: 10-12 лет**

**Продолжительность:** 10 мин.

**Реквизит:** шарики для моделирования.

Класс делится на две команды. Каждой команде выдаются шарики для моделирования. Ведущий даёт задание командам придумать из шариков для моделирования уникальное изобретение. Задача участников команды придумать из шариков для моделирование уникальное изобретение и презентовать его.

**Игровой прием «Лабиринт»**

**Педагогическая цель:** создание условий для сплочения коллектива и развития доверительных отношений между учащимися.

**Возраст:** 7-11 лет задание на сплочение коллектива

**Содержание:** На полу с помощью цветного скотча, изображается лабиринт. Из всего класса выбирается один человек, путем общего голосования. Задача человека, которого выбрали- пройти данный лабиринт с завязанными глазами. Все остальные участники становятся его помощниками – проводниками. Но у каждого будет возможность сказать только 1 слово. Если один из участников сказал несколько слов или тот, кто проходит зашел за линию лабиринта, выполнение задания начинается с самого начала.

В ходе выполнения задания ребята поймут, что нужно быть предельно внимательными и сосредоточатся на выполнении одной задачи.

**Игра «Чёрный ящик» для детей 10-12 лет**

*Педагогическая цель:*развитие познавательной активности, беглости мышления, внимания к предметам окружающего мира.

*Продолжительность:* 10 мин.

*Реквизит:* ящик чёрного цвета и предметы по теме игры.

*Содержание:* игру можно проводить как с командами, так и со всем залом. Под музыку выносится «чёрный ящик», внутри которого расположены предметы на определённую тему. Ведущий зачитывает вопросы, относящиеся к свойствам, примером использования, историческим фактам предмета.

*Условия игры:* каждый последующий вопрос полнее раскрывает характеристику предмета. Выигрывает тот, кто первым угадает, какой предмет лежит в ящике.

**Тема: «Туризм, экскурсии».**

* Без *этого* нельзя идти ни в поход, ни в экспедицию, ни в морское путешествие;
* Процесс изготовления *этого* сложен и трудоёмок;
* Специалисты рекомендуют хранить *это* всухом месте;
* *Это* можно положить в самый маленький карман;
* *Это* делают из дерева или из плотного картона;
* *Это* - детям не игрушка.

***(Спички)***

* *Это* нужно и большим и маленьким;
* От *этого* иногда зависит ваше самочувствие;
* *Это* бывает разных цветов, форм и материалов;
* В морских путешествиях *это* может спасти от дождя, ветра и солнца;
* В детстве без *этого* мама не выпускала летом на прогулку.

***(Панамка)***

* Около 4000 лет до нашей эры человек впервые начал использовать *это*;
* В 1884 году страховой агент Льюс Эдсон Ватерман вошел в историю, как изобретатель *этого*;
* После массивной рекламной кампании 19 октября 1945 г. первая партия *этого* поступила в крупный универмаг в Нью-Йорке. Для поддержания порядка в очереди пришлось вызвать 50 полицейских;
* Десять тысяч *этого* были распроданы за несколько часов;
* Технология производства *этого* была дорогой;
* К 1953 году французский предприниматель Марсель Бик вложил деньги в разработку дешевого *этого* и изобрел первые одноразовые их образцы;
* Без *этого* невозможна ваша работа.

***(Ручка)***

* *Этим* пользовались воины Древней Греции;
* *Это* нужно в походе, на охоте, рыбалке;
* В походе *этого* должно быть как минимум 2 штуки;
* *Они* бывают алюминиевые, титановые и стальные;
* *Это* используется для приготовления пищи.

***(Котелок)***

* В 19 веке у студентов в Казанском университете был предмет, на котором рассказывали об *этом;*
* *Это* делали из глины, дерева, камня, слоновой кости, металла;
* *Это* было разной формы и разного размера;
* Производство *этого* способствовало появлению выражения «бить баклуши»;
* *Это* считалось личным предметом и не передавалось другим людям;
* *Это* как кухонный атрибут, так и музыкальный инструмент;
* *Это* дарят малышу, когда у него появляется первый зуб.

***(Ложка)***

**Тема: «Предметы для подарков, сладости».**

* *Эта* вещь необходима и детям и взрослым;
* *Она* может быть любой формы и из любого материала;
* Чем больше там будет *этого*, тем радостнее на сердце;
* Чем больше соберёшь *этого*, тем больше себе позволишь;
* То, что туда кладётся звенит и шуршит;
* У *этого* предмета всегда есть прорезь.

***(Копилка)***

* Заниматься *этим* очень прибыльное дело;
* *Это* помогает при ожогах, от тошноты и даже при морской болезни;
* Единственная страна, где *это* не любят – Америка;
* *Это* стимулирует работу мозга;
* Томас Салливан путём изобретения усовершенствовал *это* для удобного повседневного применения;
* *Это* нужно хранить в отдельном месте, тогда *его* аромат не испортится;
* Для приготовления *этого* нельзя использовать минералку, воду, которая не докипела или кипятилась несколько раз.

***(Чай)***

* История *этого* началась более 300 лет назад в Мексике;
* В Европе впервые *это* появилось у Испанского короля, затем во Франции и в Великобритании;
* Употребление *этого* улучшает сообразительность, память, настроение и повышает концентрацию внимания;
* С латыни *это* переводится ка «пища богов»;
* *Это* считалось настолько ценным, что *его* плоды играли роль денег;
* Каждый день 15% женщин во всем мире едят *это.*

***(Шоколад)***

* Родина *этого* - Азия;
* *Это* - плод тропической лианы;
* *Это* имеет цвет «хаки»;
* *Это* - самое богатое витамином «С»;
* *Этим* именем названа птица в Австралии.

***(Киви)***

* *Это* полезно и большим и маленьким;
* *Это* продукт большого концерна;
* Основа *этого* - природный материал;
* Летом, когда вы уходите в отпуск, на *этом* концерне идёт активная трудовая деятельность;
* Повышенная агрессивность работников – закон сохранности продукта;
* *Этот* продукт любят люди и некоторые животные;
* *Это* любимое лакомство Винни-пуха.

***(Мёд)***

* Говорят, что *это* от восьми болезней;
* *Это* бывает разного размера и цвета;
* *Это* связано с осенью;
* *Это* было ключом к познанию закона;
* *Это* упоминается в пословицах, поговорках и сказках;
* Такое же название носит русский танец.

***(Яблоко)***

* *Это* является древнейшим угощением;
* Дети просили у родителей привезти *это* с ярмарки;
* *Это* служило не только угощением, но и считалось народным способом избавления от боли в горле при простуде;
* У *этого* лакомства много разных вкусов;
* Самые популярные формы *этого* лакомства: «золотой петушок», спираль, трость;
* *Это* делают из растопленного сахара.

***(Карамель на палочке)***

**Игровой прием «Живая картина»**

**Педагогическая цель:** содействие сплочению коллектива и развитие креативного логического мышления

**Возраст:** 12-15 лет

**Содержание:** Группа/класс делится на 2 подгруппы. Одни выполняют роль скульпторов, другие участники картины, (потом меняются). Участникам необходимо построить друг из друга картины/статуи на совершенно разные темы (мишки в лесу, цветущие тюльпаны, зимние забавы и т.д.)  
Перед началом выполнения задаются строгие параметры. Например: до пола могут дотрагиваться только 4 ноги, 2 руки и 2 колена. Параметры вводятся в игру исходя из количества человек.   
Ребятам нужно так встать, чтобы это общее количество «соприкосновений» было выполнено, и тематика картины была читаема.

**Игровой прием «Север, юг, запад, восток»**

**Возраст:** Для детей 7-10 лет

**Педагогическая цель:** Создание условий для развития познавательного интереса к окружающему миру, игра направлена на развитие памяти, повторение изученного материала

**Продолжительность:** 10-15 минут

**Реквизит:** разноцветные картонные карточки с изображением различных животных.

**Содержание:** В игре участвует весь класс. Учитель спрашивает у ребят, какие стороны света они знают? Каждый желающий может рассказать о сторонах света и кто там обитает. Если ребята затрудняются, учитель может рассказать о сторонах света, о том что их всего четыре, это-север, юг, запад, восток. На каждой из них живут различные животные - обитатели. Учитель показывает четыре картонные карточки разного цвета- жёлтая, красная, зелёная, синяя. Вместе с ребятами нужно придумать к какому цвету принадлежит сторона света и придумать жест, обозначающий эту карточку (сторону света).

По команде учителя игра начинается. По очереди показываются карточки, а ребята должны быстро сообразить и показать жест, которым они обозначили эту карточку. Самого быстрого и сообразительно ребёнка учитель вызывает к себе. Перед ним находятся карточки всех цветов, с которыми они ознакомились в начале игры (количество карточек соответствует количеству ребят в классе). На обратной стороне этих карточек, написаны названия животных, которые обитают на той или иной стороне света. Ребёнок знакомится с написанным и его задача –объяснить, что за животное там написано (например, нарисован слон – большой, серый, с большими ушами). Обратная сторона карточки (цвет), которую ребёнок выбрал, видна всем ребятам. Кто угадывает быстрее, становится на место ведущего. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не закончатся. В конце игры, все ребята должны вспомнить всех угаданных животных и вспомнить в какой стороне света обитает это животное.

**Игровой прием «Угадай чей предмет»**

**Возраст:** 7-10 лет

**Педагогическая цель:** игра направлена на развитие творческого воображения, логического мышления, смекалки, сообразительности

**Продолжительность:** 5 – 7 минут

**Реквизит:** картонные карточки или экран

**Содержание:** На экране (или картонных карточках) изображены тени сказочных героев. Педагог по очереди показывает карточки. Задача ребят: назвать героя, который изображён на карточке (или экране), назвать сказку и автора сказки.