

Организация игровой деятельности в группе продлённого дня

Для успешной работы группы продлённого дня важно то, насколько правильно организован в ней режим. Соблюдение в течение длительного времени правильного режима способствует укреплению здоровья, создает жизнерадостное настроение и повышает работоспособность школьников. Неукоснительное соблюдение режима воспитывает у учащихся такие ценные качества, как дисциплинированность, аккуратность, организованность. Наивысшую работоспособность у детей можно сохранить только в том случае, если правильно организовать чередование труда и отдыха.

Свободные от выполнения домашних заданий время, должно быть заполнено умно, интересно, чтобы его проведение было полезно воспитанию детей. Конечно, в значительной степени это зависит от воспитателя группы продленного дня, его умения заинтересовать детей, интересным делом, дать выход их энергии, предоставить каждому возможность наиболее полно проявить свои способности, реализовать себя. Ведь, группа продленного дня является одной из форм воспитания детей и помогает организовать благоприятные условия для их отдыха, обучения и воспитания, сочетание учебно-воспитательной работы на уроках и во внеурочное время. Она обеспечивает, учитывая возрастные особенности, их умственное, нравственное, эстетическое, физическое, духовное развитие, создает условия для организации производительного труда, открывает возможности всестороннего выявления и развития индивидуальных, способностей, запросов и интересов детей.

Наибольшую помощь в этом воспитателю группы продленного дня может предоставить игровая деятельность, так как у детей, особенно у первоклассников постоянно существует потребность в игре.

Игровая деятельность - это особая сфера человеческой активности, в которой личность не имеет целью ничего, кроме получения удовольствия от проявления физических и духовных сил.

Природа создала детские игры для всесторонней подготовки к жизни, поэтому игры имеют генетическую связь со всеми видами человеческой деятельности. Это не что иное, как специфическая детская форма познания, труда, общения, искусства и спорта.

Отсюда и название игр: познавательные, интеллектуальные, строительные, музыкальные, художественные, спортивные; игра-труд, игра-общение, игра-драматизация и т. д.

В игре ребёнок и познаёт, и развивается, и воспитывается. Игровая деятельность является важной частью жизни младшего школьника. Наряду с ведущей учебной игровой деятельностью содействует успешной адаптации ребёнка к школе, даёт возможности для самовыражения, развития творческого потенциала личности, коммуникативных способностей.

В группе продлённого дня детям хочется играть. Они с радостью включаются в разнообразные игры, развивающие внимание, мышление, память, речь,

моторику. Интересная игра всегда более действенна, чем словесные методы обучения и воспитания.

Популярными среди детей являются игры, описанные ниже, в которые при правильной организации и повторении дети через какое-то время начинают играть без активной помощи воспитателя группы продлённого дня.

«Что нового?»

Один ребёнок выходит за дверь и меняет там что-то в своём внешнем виде (например, засучивает рукава блузки, снимает одну серёжку), возвращается, и все отгадывают, что в его одежде изменилось.

«Узнай по голосу»

Среди играющих детей выбирается два водящих. Первый водящий встаёт спиной к остальным детям. Его задача – узнать по голосу ребёнка, которого коснётся второй водящий. Этот ребёнок произносит имя первого водящего. Первый водящий угадывает произносившего по голосу (может быть несколько попыток), затем первый водящий становится вторым водящим, второй водящий – игроком, угаданный ребёнок – первым водящим. Игра продолжается.

«Комплимент»

Дети встают (салятся) в круг. Один выходит в центр, а другие говорят ему комплимент – хвалят его. Либо в кругу дети делают комплимент соседу справа, затем соседу слева. Не придумал комплимент – выбывай. Выигрывает тот, кто дольше продержится.

«Узнай по описанию»

Среди играющих выбирается два водящих. Первый водящий встаёт спиной к остальным детям. Его задача – угадать ребёнка по описанию его внешнего вида (глаза, волосы, одежда, обувь и т.п.). Второй водящий описывает кого-либо из детей. После угадывания первый водящий становится вторым водящим, второй водящий – игроком, угаданный ребёнок – первым водящим. Игра продолжается.

«Что изменилось?»

Перед детьми несколько предметов (например, 7 игрушек). По сигналу дети закрывают глаза, а водящий что-то меняет (например, меняет местами какие-либо две игрушки, убирает (добавляет) какую-то игрушку). Дети угадывают, что изменилось.

Указанные игры позволяют развивать внимание, память, стимулируют мыслительную активность, творчество.

Сюжетно-ролевые игры (иногда их называют сюжетными) занимают особое место в моральном воспитании ребенка. Они имеют преимущественно коллективный характер, потому что отражают отношения в обществе. Разделяют их на ролевые, режиссерские, игры-драматизации. Сюжетом могут быть театрализованные детские праздники, карнавалы, строительно-конструкторские игры и игры с элементами труда. В этих играх на основе жизненных или художественных впечатлений свободно и самостоятельно воспроизводятся социальные отношения и материальные объекты или разыгрываются фантастические ситуации, что не имеют пока аналогов в жизни. Основные компоненты ролевой игры - тема, содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль. Дети младшего школьного возраста любят такие игры как «Семья», «Школа», «Я беру интервью», «Театр пантомимы», «Магазин», «Кукольный театр» и др.

В начальной школе широкое применение имеют **дидактические (обучающие) игры**. Их цель: создание условий для расширения, углубления, закрепления знаний и умений.

Игры на усвоение названий предметов и действий. «Что пропало?», «Угадай, кто тут?», «Наша улица»;

Игры, связанные с определённым видом трудовой деятельности людей: «Кто построил этот дом?», «От зёрнышка до булочки», «Откуда стол пришёл?», «Кем рубашка сши-та?»;

Игры, развивающие сенсорные способности учащихся: «Назови одним словом», «Что лишнее?», «Собери картинку»;

Игры, направленные на воспитание у детей правил поведения в общественных местах: «Мой друг светофор», «Правильно ли он поступил?»;

Игры, направленные на воспитание чувства уважения к людям труда, защитникам нашей Родины, любви к родному краю: «Гости нашего города», «Путешествие по городу», «Природа и человек»

Возможно проведение игр-соревнований без использования дополнительных источников информации. Например, можно предлагать задания-задачи, ребусы, кроссворды. Работая по теме «Экология» во 2 классе, ребятам предлагались экологические задачи. Например:

1) Несколько белок обитало у лесного озера, которое загрязняли туристы. Когда экологи очистили от мусора берег озера, у белок родилось 9 бельчат, и их тогда стало 16. Сколько белок жило у озера до работы экологов?

Ответ: 7 белок.

2) От лесного пожара люди спасли 17 животных. Из них было 6 зайцев, 7 белок, а остальные – лисицы. Сколько лисиц спасли люди?

Ответ: 4 лисицы.

3) Завод сбрасывал отходы в реку. В 1-ый месяц из-за этого погибло 30 кг рыбы, а во 2-ой столько же, да еще 15 кг. Сколько всего килограммов рыбы погибло за эти 2 месяца, до того, как завод закрыли?

Ответ: 75 кг.

4) На участке посеяли травянистые растения для создания красивого газона. Вскоре ростки взошли. Когда стебельки стали высотой 1 дм, их постригли на высоту 5 см. Сколько сантиметров стебля срезали во время скашивания?

Ответ: 5 см.

5) На пришкольной аллее посажено 20 липок, но вскоре 3 из них были поломаны. Сколько липок осталось на аллее?

Ответ: 17 липок.

6) После вырубki лесов посадили 20 берёзок, ёлочек на 5 больше, чем берёз, а дубков на 10 меньше, чем берёзок. Сколько всего саженцев посадили?

Ответ: 55 саженцев.

Детям очень нравится игра по типу «Крестики-нолики». Все участники делятся на 2 команды: команда «Крестики» и команда «Нолики». Игровое поле разделено на 9 клеток, каждая из которых имеет свой номер, своё название. Каждая клетка закрыта. Команды по очереди выбирают номер игровой клетки. В открытой клетке находится задание. Ведущий объясняет правила выполнения задания. Победившая команда в этой клетке ставит свой

знак – «крестик» или «нолик». Выигрывает команда, выставившая больше своих знаков.

Представляю материалы игры «Здорово быть здоровым!», проведённой в форме «Крестики-нолики» среди второклассников.

№1. Верю – не верю!

Верите ли вы, что ...

- 1) Пульс – это ритмическое расширение стенок кровеносных сосудов (артерий), вызываемое сокращениями сердца? (Да)
- 2) Для зрения особенно полезен витамин С. (Нет, витамин А)
- 3) Курение может быть причиной рака лёгких. (Да)
- 4) Алкоголь разрушает мозг. (Да)

№2. «Эрудиты».

К какому врачу нужно обратиться?

- 1) Детский врач. (Педиатр)
- 2) ...когда болит ухо, горло или гнойные выделения из носа. (Лор – отоларинголог)
- 3) ... если у человека нервное перенапряжение. (Невролог)
- 4) Специалист по зрению. (Окулист – офтальмолог)
- 5) ...когда болит зуб. (Стоматолог)
- 6) Специалист, который лечит многие болезни и выполняет операции. (Хирург)

№3. Мультфильм «Смешарики. Азбука здоровья». Серия «Быть здоровым – здорово».

Вопросы после просмотра мультфильма:

- 1) Назовите три основы здорового образа жизни. (Правильное питание, гигиена, спорт)
- 2) Кого нужно в себе победить для своего же здоровья? (Обжору, грязнулю, лентяя)

№4. «Соберите словечко!»

Каждой команде даются буквы, из которых нужно составить слово, связанное с темой «Здоровье».

- 1) Буквы: з, а, р, я, д, к, а
- 2) Буквы: з, а, к, а, л, к, а

№5. «Знайки английского».

Детям каждой команды выдаются карточки с английскими словами, дети переводят. Например: ball (мяч), football (футбол), baseball (бейсбол), health (здоровье).

№6. «Спортивная станция».

В командах по 6 чел. Передача мяча в колонне снизу, под ногами, в конец колонны и над головами в начало колонны. Задача – сделать это быстро, не уронив мяч. Если мяч уронили, поднять его и продолжить с того места, где произошло падение.

№7. «Чёрный ящик».

Дети задают вопросы о содержимом в ящике, на которые учитель отвечает «Да» или «Нет».

В ящике – яблоко.

Какие продукты считаются наиболее полезными? (Овощи и фрукты)

№8. «Музыкальная станция».

Исполнение частушек о правилах дорожного движения: по 3 человека от каждой команды. Текст частушек написан на листах бумаги.

Не менее привлекательны для детей *игры-путешествия*, придающие познавательному содержанию необычность. В состав игры-путешествия могут входить песни, загадки, ребусы и т.д. Например, игра «Путешествие по Лингвинии» может включать станции: «Лес потерянных букв», «Поляна арифметики», «Река слов», «Поляна анаграмм», «Поляна шуток», «Замок загадок».

Подвижные игры - важнейшее средство физического воспитания детей дошкольного и школьного возраста. Они всегда требуют от тех, кто играет, активных подвижных действий, направленных на достижение условной цели, указанной в правилах.

Преимущество подвижных игр в том, что в процессе игры используют все виды присущих человеку движений: ходьбу, бег, прыжки, борьбу, лазанья, метание, бросание и ловлю, упражнения с предметами, - и поэтому является универсальным и незаменимым средством физического воспитания детей. Характерной чертой подвижных игр есть не только богатство и разнообразие движений, но и свобода их применения в различных игровых ситуациях, что создает большие возможности для проявления инициативы и творчества. Подвижные игры имеют ярко выраженный эмоциональный характер. Играя, ребенок испытывает радость от физического и умственного напряжения, необходимого для достижения цели.

Привожу пример популярных подвижных игр, которые нравятся детям.

Волк во рву.

Посередине площадки проводятся две линии на расстоянии 50 – 70 см. одна от другой. Эти линии образуют ров, в котором живёт волк (водящий). Остальные участники игры – козочки, они находятся на одной из сторон площадки. По сигналу учителя козы перебегают на другую сторону площадки, по дороге перепрыгивая через ров. Волки, не выбегая из рва, ловят (пятнают) перебегающих. Пойманные козы подсчитываются и отпускаются. После трёх – четырёх перебежек выбирают нового волка (или двух волков, если ширина рва позволяет это сделать). Выигрывают козы, ни разу не попавшиеся волкам, и волки, сумевшие поймать больше козочек. Не разрешается задерживаться перед рвом более 5 секунд и заступать в ров ногами. Козочки, нарушившие это правил, считаются пойманными. Коза не считается пойманной, если она осалена волком, ступившим за пределы рва.

Третий лишний.

Играющие становятся по кругу парами, один позади другого, лицом к центру круга. Расстояние между парами 1-2м. Двое водящих – за кругом, один из них убегает, другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади становится «третьим лишним». Он теперь должен убегать от второго водящего. Если догоняющий поймаёт (коснётся) убегающего, то они меняются местами.

Мы весёлые ребята.

На расстоянии 15-20м чертятся две параллельные линии. Это дом. В центре площади становится водящий, а все остальные располагаются за линией одного из домов. По сигналу воспитателя дети говорят хором:

Мы, весёлые ребята.

Любим бегать и играть,
Но попробуй нас догнать!

После слова, «догнать» играющие бегут в противоположный «дом».

Водящий пытается, догнав их, коснуться рукой. Запятнанные отходят в сторону. После игра повторяется вновь. Водящих следует менять через 3-4 перебежки. Вместе с новым водящим в игру входят запятнанные.

Удочка.

Игра со скакалкой на выносливость и координацию движения.

В неё можно играть большой группой (10-20чел.)

Выбирается водящий, он начинает вращать скакалку, так, чтобы та скользила по полу, делая круг за кругом под ногами детей.

Игроки подпрыгивают, стараясь, чтобы она не задела кого – либо и них. Кто заденет скакалку становится в середину и начинает вращать верёвку, а бывший водящий занимает его место (или выбывает из игры). Победителями становятся 2-3 игрока, которые не задели скакалку.

Поймай и угадай.

Выбирают водящего. Завязывают ему глаза. Его задача - поймать кого – то из игроков и угадать, кого он поймал. Если водящий

ошибся, то он должен отпустить игрока и ловить заново. Если угадал, то пойманный игрок становится водящим и игра продолжается.

Так как глаза у водящего завязаны, то он ориентируется на звуки. Остальные игроки должны хлопать в ладоши, привлекая его внимание.

Море волнуется раз.

Выбирается водящий. Он произносит вслух :

Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три.

(В это время играющие делают разные затейливые движения или раскачиваются, имитируя волны.)

Морская фигура замри!

После этих слов играющие замирают на месте и никто не шевелится. Водящий ходит между замерших фигур и выбирает самую оригинальную. Теперь водящим становится игрок, изобразивший самую интересную фигуру. Игра продолжается.

Вариант 2: После слов игроки замирают на месте и никто не шевелится. Водящий ходит между замерших фигур и если кто – то зашевелился, то он выбывает из игры. Игра продолжается. Побеждают последние 2-3 игрока, которые не выбыли из игры.

Совушка.

Выбирается водящий – «совушка». Играющие на площадке, а «совушка» в гнезде (отведённое для этого место) По сигналу «День наступает» дети, подражая полёту бабочек, стрекоз, птиц, жуков и «превращаясь» в других животных, резвятся, стараются наиболее точно показать, кого они изображают. По команде «Ночь наступает» все играющие обязаны «замереть» в той позе, в которой она их застала. «Совушка» выходит на «охоту» шевелящихся уводит в гнездо. По сигналу «День наступает» - «совушка» уходит в гнездо и играющие опять «оживают». «Совушка» меняется через 2-3 игры.

Мышеловка

Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг — мышеловку. Остальные изображают мышей и находятся вне круга.

Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая: «Ах, как мыши надоели,

Развелось их просто страсть.

Все погрызли, все поели,

Всюду лезут – вот напасть.

Берегитесь же, плутовки.

Доберемся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

Переловим всех за раз!»

По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя: «Хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают — мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (и размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей будет поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.

В конце игры воспитатель отмечает наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке.

Шишки, жёлуди, орехи.

Дети встают тройками, взявшись за руки, образуют круг.

Каждый из тройки имеет название: «шишки», «жёлуди», «орехи».

Ведущий находится за пределами круга. Ведущий произносит слово: «орехи» (или «шишки», «жёлуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чьё -нибудь место. Если это ему удаётся, то он стаёт (орехом, шишкой, жёлудем), а тот, кто остался без места, стаёт на место ведущего.

Зелёный, красный, жёлтый.

Дети становятся в круг, учитель с тремя кружочками (зелёный, красный, жёлтый) – посередине. Учитель даёт команды: «Остановились! Приготовились! Пошли!» - одновременно поднимая соответствующий кружок. Учащиеся, которые ошиблись, выходят из игры.

Цветы.

Дети делятся на две команды. Каждый ребёнок придумывает для себя название цветка и сообщает тихо воспитателю. Команды становятся друг против друга.

Команда детей : «Здравствуйтесь, цветы!»

Команда цветов: «Здравствуйтесь, дети!»

Угадайте наши имена. Дети по очереди, перечисляют названия цветов, угаданные «цветы» отходят в стороны. Когда все цветы отгаданы, игра закончена, можно поменяться ролями.

Птицелов.

В центре – «птицелов» с завязанными глазами. «Птицы» - дети ходят вокруг «птицелова» со словами:

В лесу, во лесочке,

На земле, на дубочке

Птицы весело поют:

«Ай, птицелов идёт!

Он в неволю нас возьмёт.

Птицы, улетайте!»

«Птицелов» хлопает в ладоши, дети замирают.

Он начинает искать. Тот, кого он нашёл, подражает крику птицы, которую выбрал. «Птицелов» угадывает название птицы и имя ребёнка.

Гуси-лебеди

На одном краю зала обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположной стороне зала стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором живет волк, остальное место — луг. Выбираются дети, исполняющие роль волка и пастуха, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают.

Пастух: Гуси, гуси!

Гуси (останавливаются и отвечают хором: Га, га, га!

Пастух: Есть хотите?

Гуси: да, да, да!

Пастух: Так летите!

Гуси: Нам нельзя:

Серый волк под горой

Не пускает нас домой.

Пастух: Так летите, как хотите,

Только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья (расставив в стороны руки), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (запятнать). Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек подсчитывается количество пойманных волком гусей. Затем выбираются новые волк и пастух. Игра повторяется 2-3 раза.

Игра малой подвижности «Затейники»

Выбирается водящий — затейник, который встает в центр круга, образованного детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу вправо (влево) и произносят:

«Ровным кругом друг за другом

Мы идем за шагом шаг.

Стой на Месте! дружно вместе

Сделаем вот так...»

Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение, и все должны его повторить. Игра повторяется с другим водящим (3—4 раза).

У медведя во бору.

Все играющие стоят, свободно группируясь на одной стороне, на противоположной стороне проводится линия – опушка леса. За линией, в двух - трёх шагах от неё, находится берлога медведя. Играющие подходят к медвежьей берлоге и начинают делать движения имитирующие сбор ягод, грибов, и в то же время все вместе проговаривают:

У медведя во бору,

Грибы, ягоды беру,

А медведь сидит

И на нас рычит.

Когда дети произнесут последнее слово – «рычит», «медведь с рычанием выскакивает из берлоги и старается кого – то поймать. Пойманного он отводит в берлогу. Игра кончается, когда будут пойманы трое – пятеро.

Успей занять место.

Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий занимает место в центре круга. Он громко называет два каких – либо номера. Вызванные номера должны немедленно поменяться местами. Воспользовавшись этим, водящий старается определить одного из них и занять его место. Если ему это удастся, то тот кто останется без места, идёт водить. Номера, присвоенные участникам в начале игры, не должны меняться, когда тот или иной из них временно становится водящим.

Цвета.

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: «коснитесь жёлтого: раз, два, три!». Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) остальных участников в круге. Кто не успел – выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом, Побеждает оставшийся последним.

Ехал царь по лесу.

Дети встают в круг и повторяют слова.

Ехал царь по лесу -Зраза;

Нашёл себе принцессу -Зраза;

Давай с тобой попрыгаем -Зраза;

И ножками подрыгаем – Зраза;

Мы ручками похлопаем -Зраза;

И ножками потопаем -Зраза;

Давай с тобой покружимся -Зраза;

Ну а потом подружимся -Зраза.

Кто выполнил правильно, ни разу не ошибся – побеждает.

Не ошибись.

Воспитатель стоит с детьми в круге и предлагает выполнять за ним различные движения, кроме заранее запрещённых. Тот, кто ошибается, получает штрафное очко. Выигрывают дети не сделавшие ошибок.

Два мороза

На противоположных сторонах площадки располагаются два дома, обозначенные линиями. Игроки размещаются с одной стороны площадки. Воспитатель выбирает двух человек, которые станут водящими. Они располагаются посередине площадки между домами, повернувшись лицом к детям. Это два Мороза — Мороз Красный нос и Мороз Синий нос. По сигналу воспитателя «Начали!» оба Мороза произносят слова: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я — Мороз Красный Нос. Я — Мороз Синий Нос. Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т.е. коснуться рукой. Те из ребят, которых коснулся Мороз, застывают на месте и остаются так стоять до конца перебежки. Замороженных пересчитывают, после чего они присоединяются к играющим.

Хитрая лиса

С одной стороны площадки чертится линия, тем самым обозначается «Дом лисы». Воспитатель просит закрыть глаза детей, которые расположились по кругу. Педагог обходит за спинами детей образованный круг, дотрагивается до одного из участников, который с этого момента становится «хитрой лисой».

После этого педагог предлагает детям открыть глаза и, посмотрев вокруг, попытаться определить, кто же является хитрой лисой. Далее дети спрашивают 3 раза: «Хитрая лиса, где ты?». При этом, спрашивающие смотрят друг на друга. После того, как дети спросили третий раз, хитрая лиса прыгает на середину круга, поднимает руки вверх и кричит: «Я здесь!». Все участники разбегаются по площадке кто куда, а хитрая лиса пытается кого-нибудь поймать. После того, как 2-3 человека пойманы, педагог говорит: «В круг!» и игра начинается снова.

Игровая деятельность, организованная в группе продлённого дня, объединяет детей, учит общаться, находить решения, стимулирует к творчеству, создаёт условия для воспитания дружелюбия, взаимовыручки, честности при соблюдении правил.

Игра - это естественная и привычная для ребёнка деятельность. Она обязательно вызывает чувство удивления, а значит, живой интерес к процессу познания. Игра позволяет каждому ученику, даже самому робкому и нерешительному, поверить в свои силы, стать более раскованным, открытым к общению.

Нестандартные игровые задания и упражнения на развитие творческих способностей воспитатели используют для того, чтобы сделать пребывание детей в ГПД более интересным и содержательным.