

ІГРОТЕКА ВИХОВАТЕЛЯ ГПД

О. В. Хаталах, спеціаліст I категорії, методист,
ДОІППО, м. Донецьк

Дидактична гра — це така колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об'єднані виконанням головного завдання й орієнтують свою поведінку на виграш [7, 251]. Дидакт Ю. Мальований трактує дидактичну гру «як форму навчання, де засвоєння учнями змісту освіти під керівництвом учителя опосередковано їхньою ігровою взаємодією, що регулюється певними встановленими правилами гри, порядком, режимом» [10, 90].

Мета дидактичних ігор — формування в учнів умінь реалізовувати теоретичні знання у практичній діяльності.

Використання дидактичних ігор вимагає дотримання деяких умов.

- Актуальність дидактичного матеріалу допомагає дітям сприймати завдання як гру, відчувати зацікавленість в отриманні правильного результату, намагатися знайти правильне рішення.
- Колективність допомагає об'єднати дитячий колектив у групу, що здатна виконувати завдання більш високого рівня, ніж той, якого може досягти одна дитина.
- Змагальність. Дух змагання створює в окремих учнів і в групі намагання виконати завдання швидше й цікавіше, ніж супротивники.
- Новизна. Кожна гра привносить у життя учнів щось нове.
- Добровільність. Гра — цілком добровільна справа. Не можна нав'язувати гру, навіть якщо вона здається дуже корисною.
- Гра — не урок, а лише його елемент. Вона може вводити учнів у нову тему, створювати дух змагання на уроці, сприяти рефлексії тощо. Гра — це показник методичного досвіду учителя. Водночас — це багата на враження робота дітей на уроці.
- Учитель повинен не тільки проводити гру, а й грати разом з дітьми. Тому емоційний стан педагога має відповідати ігровій діяльності.
- Гра — це засіб діагностики. Дитина розкривається у всіх своїх якостях. Не можна карати дітей, які порушили атмосферу гри. Це може бути приводом для доброзичливої бесіди, пояснення. Діти можуть зібратися разом і проаналізувати, хто й як проявив себе у грі та як необхідно було запобігти конфлікту.

» Прості правила, що допоможуть у грі

- Грай чесно та дружно, дотримуй правил. Правила у грі — закон!
- Для гри знайди безпечне місце. Не грай на дорогах, біля смітєвих баків. Грай подалі від квіткових клумб і скляних шибок, поважай чужу працю.
- Об'єднуючись у команди за допомогою «сліпого» жереба, щоб кількість «сильних» і «слабких» гравців у командах була рівною.
- Пам'ятай, ти граєш не один. Дай змогу товаришам виявити себе.
- Обирай супротивника, рівного за силами.
- Намагайся допомагати товаришам з команди.
Пам'ятай: у команді один — за всіх і всі — за одного!
- Не гарячкуй задарма. Чим спокійнішим будеш — тим швидше переможеш.
- Слухай керівника гри, адже він — головний суддя гри.
- Підпорядковуйся капітанові — він старший у грі.
- Якщо ти переміг — не зазнавайся (адже можна грати й краще). Не кепкуй над тими, хто програв. *Пам'ятай:* у грі ви — супротивники, а поза грою — друзі-товариші.
- Якщо ти програв — не журися! Подякуй переможцеві за науку. Намагайся перемогти під час наступної зустрічі.
- У грі не сердься на того, хто випадково штовхнув тебе або наступив на ногу.
- Бережи приладдя для ігор.
- Суддя! Будь чесним. Нехай твої рішення будуть справедливими, щоб були задоволені як переможці, так і ті, хто програв.

ІГРИ У ПРИМІЩЕННІ

» Що зроблено людиною?

Діти об'єднуються у дві команди. *Завдання:* з виставлених на дошці картинок обрати зображення того, що виконане людиною (команда 1), і те, що має природне походження (команда 2).

Варіанти картинок:

- 1) копиця сіна, мурашник, терикон, гори, єгипетська піраміда, айсберг;
- 2) нора, печера, будинок (дерев'яний зруб), гніздо ластівки, хата-мазанка, землянка;
- 3) пшениця, хліб, картопля, вареники, каша, крупа, молоко, сир;
- 4) картина, морозний «малюнок» на вікні, сніговий намет, снігова баба.

» Що виросло на городі?

Учні об'єднуються у кілька команд. Кожна збирає свій «урожай». Наприклад: одна — овочі, друга — фрукти, третя — ягоди. Збирати можна реальні предмети або картинки (іграшки). Виграє та команда, яка швидше й правильно збере кошик.

» Дорожній рух

Діти утворюють у коло, а учитель із трьома кольоровими колами — посередині. Учитель віддає команди: «Зупинилися! Приготувалися! Пішли!», водночас піднімає одне з кіл. Учні виконують команду, що відповідає кольору кола. Діти, які помилилися, залишають гру. Варіант: діти, які помилилися, «сплачують штраф» (якусь річ), потім учитель дає завдання, виконавши яке, дитина отримує свою річ.

» Одне слово

Учитель називає слова: «Кіт, собака, корова, коза, свиня — це...». Учні відповідають: «Свійські тварини». Або: «Яблука, груші, сливи — це...». Учні відповідають: «Фрукти».

Варіанти:

- 1) капуста, буряк, морква, картопля.— Це... (овочі);
- 2) клен, береза, смерека, горобина.— Це... (дерева);
- 3) горобець, ластівка, шпак, снігур.— Це... (птахи);
- 4) кутя, вертеп, зірка, колядки.— Це... (Різдво);
- 5) руль, педалі, рама, цеп.— Це... (велосипед).

» Дерево

Учитель роздає учням листя та плоди різних дерев. За сигналом кожен учень підходить до

зображення того дерева, з якого зірваний його листочок або плід.

» Знайди свою пару

Учні об'єднуються у три команди: одна — «дерева», друга — «листочки», третя — «плоди». За сигналом потрібно знайти свою «групу».

» Де чия хатка?

Учитель пропонує дітям правильно розмістити тварин:

- 1) свійських — у хатинці, диких — навкруги хатинки;
- 2) за зображенням: нірка, гніздо, хата, нірка з насипом, дупло.

» Режим дня

Учні беруть по одній сюжетній картинці із зображенням певної дії з режиму дня школяра (прокинувся, умивається, снідає, робить уроки та ін.). *Завдання:* швидко вишикуватися за правилами режиму дня. Один з команди пояснює, чому вишикувалися саме в такій послідовності.

Варіант: кожен учень пантомімою демонструє певну дію.

» Знайди схованку

Один учень залишає клас (або відвертається), решта ховають якийсь предмет (наприклад, іграшку, книжку). Потім підказують «маршрут пошуку»: три кроки праворуч, один — ліворуч тощо.

» Чи потрібно?

«Диктор» каже: «Я хочу побудувати дитячий майданчик. Гойдалка потрібна?» Діти відповідають: «Потрібна». Далі «диктор» називає предмети, що він ставитиме на майданчику. Діти відповідають, потрібні вони чи ні, хто помиляється — «сплачує» фант. Далі діти «викупають» фанти, виконуючи завдання «диктора».

Варіанти:

- 1) Хочу засадити город;
- 2) Хочу зварити борщ;
- 3) Хочу зробити уроки;
- 4) Хочу одягтися на вулицю (узимку, улітку, іде дощ).

» Знайди, що сховане

Учитель описує зовнішній вигляд речі (предмета): розмір, колір, форму тощо. Учні повинні

самостійно з'ясувати, про що йдеться, та принести цей предмет.

Варіант: учитель описує рослину (під час екскурсії або прогулянки); діти підбігають до описаної рослини.

» Літають, бігають, плавають

У гри можуть брати участь 2 і більше команд. На початку діти розглядають картинки, називають тварин, що на них зображені. Далі кожна команда обирає та викладає в ряд тварин із певними ознаками (наприклад: птахи, які не літають; тварини, які можуть жити на суші та у воді; хижаки; трав'яні тощо).

» Лист від Петрика Знайка

Учитель повідомляє учнів, що одержав листа від Петрика Знайка. «Добрий день, дорогі діти! Наразі я знайшов цікавого товариша. Відгадайте, хто він?»

Варіанти: (<http://doshkolenok.kiev.ua/zagadki/403-sto-zagadok-ukrainskoy-movoy.html>)

- Довгі ноги, довгий ніс
По болоту ходять скрізь.
- По полю ходить, жне, косить,
Зерно молотить, хліба не просить.
- Хоч не літак, а крилатий,
Без крил не може працювати.
- У хаті у бабусі сидить дід в кожусі
У вуса посміхається,
Без води вмивається.

» Віночок

По центру розставляють стільці (на один менше, ніж учасників гри). Діти по черзі витягають картинку із зображенням квітів (або папірці з написаними назвами). Кожен називає свою квітку. Один — «плете віночок». Той, хто «плете віночок», називає першу квітку. «Квітка» підходить, бере його за руку та називає наступну квітку. Так збирається за ланцюжком увесь «віночок». Коли всі «квіти» зібрані, діти замикають коло та водять хоровод навколо стільців, приспівуючи (або читаючи хором віршика).

Квіти червоні, рожеві та сині
Сплетені разом із жовтою стрічкою.
Пісенька наша далеко хай лине —
Гаєм, степами, полем і річкою.
Квіти в віночку співають цю пісеньку.
Кожна бажає нам бути вродливими,
Гарно навчатися, добре поводитись
І громадянами стати щасливими.

У певний момент той, хто «плів віночок», каже: «Квіти зів'яли». Учні швидко сідають на стільці. Кому забракло місця — «плете віночок».

» Практичний модельєр

Учні обирають по одній картці з малюнком предмета одягу. Один з дітей розповідає: «Я зібрався йти на ковзанку й надягнув...». Далі він викликає до себе учнів. Вони стають і показують, яку одягу обрали. Решта дітей пояснюють, чи правильно одягнувся ведучий.

» Угадай-но!

Діти по черзі беруть картки у ведучого та зображують те, що там намальовано. Можна імітувати голос і рухи. Решта дітей відгадують.

» Котився колобок

Учитель бере маленький м'ячик (це колобок) і пропонує тему. Учні беруть колобка і називають слова, пов'язані із зазначеною темою. Хто не може дібрати потрібне слово — залишає гру.

- 1) Яка погода восени?
- 2) Який буває сніг?
- 3) Що нам потрібно взимку?
- 4) Хто живе у лісі?
- 5) Що росте в саду?

» Хто або що?

Учитель називає іменники. Якщо іменник означає живу істоту — діти підводяться, якщо неживу — сидять на місцях. Хто помилився — пише на дошці назву однієї живої та однієї неживої істоти.

Варіанти:

- 1) Кіт, будинок, пес, черепаха, криголам, півень, хлопчик, миша...
- 2) Скутер, роліки, кролики, нора, шафа, корова, роги, черв'як, ящур...
- 3) Малина, коза, дерево, собака, ліс, ведмідь, троянда...

» Плетемо ланцюжок

Учитель або ведучий називає два-три іменники, щоб окреслити певну ознаку ланцюжка. Учні по черзі називають іменники, продовжуючи логіку, задану ведучим. Хто «розірве» ланцюг — стає ведучим.

Варіанти:

- 1) Корова, коза, кіт...
- 2) Яблуня, черешня...
- 3) Дуб, вільха...
- 4) Олена, Андрій...
- 5) Київ, Львів, Чернігів...

» **Указівки**

Учитель називає іменники. Учні піднімають праву руку, якщо іменник означає власну назву, ліву руку — якщо загальну назву.

- 1) Стіл, Дніпро, шкарпетки, Прут, квартира, Ява....
- 2) Африка, парасолька, вікно, Оленка, зефір, ведмідь....

» **Один чи кілька?**

Учитель називає слова. Якщо воно використане в однині, діти підводять праву руку, якщо в множині, — обидві руки.

- 1) Ліс, корова, окуляри, налисники, горобець, ворона, ночви, каравай.
- 2) Постоли, яблука, джура, козаки, шаровари, шкарпетки, вовк.
- 3) Дівчата, дід, розмова, пісні, кава, метро, стави.

» **Будь уважним!**

Учитель кидає м'ячик одному з учнів і називає іменник. Учень, який упіймав м'яч, називає прикметник і кидає м'яч іншому учневі, той називає дієслово.

Наприклад: «кішка — смугаста — умивається». Четвертий гравець кидає м'яча і називає іменник... Той, хто назвав неправильну частину мови або затримує м'яч, залишає гру.

» **Знайди помилку**

На дошці написано текст. Учні об'єднуються у 7 груп, уважно читають текст, визначають помилки, виправляють. *1-ша група* — називний відмінок — виписує та виправляє тільки слова, що повинні бути використані у називному відмінку; *2-га група* — родовий — слова, що повинні бути використані в родовому відмінку... Виграє та група, яка знайде та правильно виправить усі слова.

Варіанти текстів

- 1) Біля будинок зеленіє озимину. Батьку повернувся з полем. Низький уклін хлібороби, які вирощують найважливіше збіжжям — хлібу. Донькою зустріла батьком. Витерла рушнику руками. Спитала чи важко було полем? Попросила: «Татові, будь обережним».
- 2) Друг, мій! Чому такий сумний і невеселий! Адже весною прийшла! Будемо садком білити молоденькі деревець. А подивись як квітка уквітчані галявини! Скільки сонцем! Сонячні

зайчики звеселені усі куточки! Нумо, хлопче, виходь на вулиця! До справу!

» **Чи віримо ми в це?**

Учні утворюють у коло. Учитель (або ведучий) запитує, чи можна вірити у якусь річ, поняття, процес — та кидає м'яч. Якщо у повідомлене можна вірити, дитина ловить м'яч та пояснює своє рішення, якщо не можна — відбиває м'яч.

Чи можна вірити в те, що влітку йде сніг? Чи можна вірити у дружбу? у доброту?

» **Знайомий незнайомець**

Діти об'єднуються у пари. Кожна пара одержує малюнок із зображенням тварини або птаха, або механізму (наприклад, пожежна машина), або ріки тощо. Необхідно підготувати розповідь про те, що зображена на малюнку «персона» робить для людей, яку користь вона приносить. Не можна називати цю «персону». Решта дітей повинні вгадати, про кого (або про що) йдеться у розповіді.

» **Радіограма**

Діти об'єднуються у 2–3 команди, сідають одне за одним. Учитель говорить першому гравцеві пошепки скоромовку. Учень передає її наступному гравцеві (теж на вушко). Так скоромовку передають ланцюжком. Останній гравець стає й вголос каже, що йому передали. Виграє команда, яка точніше передала «повідомлення». Приклади повідомлень (<http://doshkolenok.kiev.ua/skorogovorki/208-skoromovku-ukr-movoy.html>):

- Росте липа біля Пилипа.
- Кит ката по хвилях катав кит у воді, кіт на киті.
- Обережний хитрий лис до нори вечерю ніс.
- Заболіло горло в горили — бо горила багато говорила.
- Бурі бобри брід перебрели, забули бобри забрати торби.
- У зливу жахливу під кущем дуже змокли жук з джмелем.
- Черепаха чаплю вечором пригощала чаєм з печивом.
- Чорно-білий черногуз у болото чорне вгруз.
- Тигренок з тигром-татом тренувалися стрибати.
- Скриню зі скарбом знайшли карась із крабом.
- Горох у городі виріс небувалий горобці город пограбували.

- Миші в шафі шаруділи шість шарфів шерстяних з'їли.
- Пирого перепечені перцем переперчені.
- Бабин біб розцвів у дощ. Буде бабі біб у борщ.
- Старий сказав своїм синам: «Сини, соліть сало сухою сіллю!»
- Семен сіно віз — не довів. Лишив сани, узяв віз.
- Ворона сороці намисто купила, в намисті сорока намистинки лічила.
- Пиляв Пилип поліна з лип. Притупив пилку Пилип.
- Мила митися не вміла. Мила мило з рук не змила.
- Ніс Гриць горіх через поріг. Став на горіх, упав на поріг.
- Ходить квочка коло кілочка, водить діточок коло квіток.
- Пильно поле пильнували, перепелів полювали.
- Приснивсь сьогодні сон синиці: Приніс сусіда сік з суниці.
- Великі мурахи грали у шахи, а маленькі мурашки — у шашки.
- Хоче залізти в шафу кішка, шурхотить у шафі мишка.
- Зупинився на зрубі зубр. Задивився зубр на зруб.

» Половинка моя

Дібрати слова, що складаються з двох слів-половинок (наприклад, газдиня). Написати кожну «половинку» на окремому папірці. Діти витягають по одній картці. *Завдання:* якомога швидше відшукати свою половинку й підійти до учителя, назвавши нове утворене слово.

Слова: культ-ура, па-спорт, фант-азія, газдиня, лис-ток, шип-шина, рід-кий, коло-бочок.

» Заборонена сімка

Учні утворюють коло. За сигналом учителя починають лічити від 1 до 70. Ніхто не пропускає своєї черги, але коли черга назвати цифру 7, або цифру, до складу якої входить 7, або число, що ділиться на 7, слід казати: «Далі». Той, хто називає заборонене число, залишає гру. Переможці — ті, хто «дійшов» до 70. *Варіант:* лічити до 30 (тоді заборонена 3), до 40 (заборонена 4).

» Домашній монстрик

Учитель каже: «У мене вдома живе тваринка. Має 3 голови, 5 рук, 4 ноги, 3 хоботи». *Завдання учнів:* «створити» такого монстрика. (Кількість

голів, рук, ніг, щупалець, хоботів учитель визначає сам). *Умова:* монстрик повинен рухатися.

» Утаємничений гість

Учитель повідомляє дітям, що до них на гостину завітав незнайомец. Учні потрібно, ставлячи запитання, на які можна відповісти: «Так або ні», здогадатися, хто завітав. *Умова:* не можна ставити безпосередні питання.

ІГРИ НА ВУЛИЦІ

» Знавець дерев

Учитель показує дітям листочок. Учні повинні знайти три листочки з того самого дерева. Виграв той, хто швидше виконав завдання.

» Де сховалася річ?

Учитель показує дітям маленьку іграшку, далі пропонує учням відвернутися (заплющити очі) і ховає цю річ. Діти розплющують очі й учитель описує рослину (місце), де схована річ. Той, хто вгадає, — ховає наступним.

» Пішоходи

Обладнання: намалювати на доріжці перехрестя, поставити щит з трьома колами — це «світлофор». Пішоходи по черзі переходять через перехрестя та кидають м'яч. Якщо м'яч потрапляє у зелене коло — перехрестя пройдене, якщо в жовте — стає в кінець черги та переходить знову, якщо в червоне — залишає гру.

» Червона шапочка — біле перо

Учні об'єднуються у дві команди. Стають одна команда проти одної, міцно тримаються за руки. Далі перша команда скандує: «Червона шапочка — біле перо, дайте нам... (називають ім'я дитини з іншої команди) й більше нікого». Названий гравець біжить і намагається «розірвати ланцюг». Якщо це вдалося, то він забирає із собою тих хто розірвав руки. Якщо «ланцюг не розірвався», він залишається в команді супротивниці. Виграє та команда, яка «перетягне» до себе більшість гравців.

» Нумо, дожени! («Сяврик», «Ладка»)

Діти за допомогою лічилки обирають «Сяврика». Він лічить до трьох, усі розбігаються на всебіч. Коли «Сяврик» наздоганяє кого-небудь,

а товариш хоче виручити гравця, він повинен пробігти між гравцем і «Сявриком», тоді «Сяврик» біжить за товаришем. Якщо гравці взяли за руки, «Сяврик» не може їх чіпати (*варіанти*: того, хто стоїть та одній нозі, або присів). Якщо «Сяврик» наздоганяє втікача, вони міняються місцями.

» Сторож і горобці

На землі малюють лінію — це «паркан саду». Гравець-«сторож» стоїть на відстані 10–15 м від «паркану саду» спиною до інших гравців — «горобців». «Сторож» каже: «Швидше підлітай, озернись — не завмирай! Один, два, три!». І швидко озирється. Поки «сторож» каже, гравці роблять кілька кроків. Коли «сторож» озирнеться, потрібно завмерти. Якщо «сторож» помітить, що хтось ворухнеться, цей гравець йде за «паркан». Далі «сторож» знов повертається, і гра триває. Це відбувається до тих пір, поки хтось із гравців не наблизиться до «сторожа» й не торкнеться його. Коли хтось з гравців торкнеться «сторожа». Усі повертаються й швидко біжать «за паркан». Той, кого наздожене «сторож», — стає «сторожем». Гра триває.

» Голос країни

Діти утворюють коло, беруться за руки. У центрі — ведучий. У нього зав'язані очі, у руках — палиця. Діти ходять навколо ведучого та виконують пісню. Коли ведучий ударяє палицею, діти замовкають. Ведучий палицею вказує на одного з гравців. Той має змінилим голосом заспівати рядок із пісні. Якщо ведучий упізнав «співака», вони міняються місцями.

» Фарби

Обирають «продавця» і «покупця». Решта дітей (таємно від покупця) обирають собі кольори. «Покупець» приходиться до «продавця» і «купує» фарбу. Якщо такої фарби немає, «продавець» каже: «Йди собі чумацьким шляхом і політай з білим птахом, як цю фарбу знайдеш — то й мені занесеш». Якщо фарба є, то гравець-«фарба» тікає, а «покупець» наздоганяє. Якщо наздожене — стає «фарбою» (колір обирає сам).

» Каблучка

Діти стають на відстані 3–5 м від стінки або паркана, навпроти — ведучий, який тримає в руках каблучку (або маленький предмет, що її замінює). Діти складають руки «човником», у такий

спосіб складені руки й у ведучого. Він ходить і вдає, що вкладає каблучку до рук гравців, кажучи: «Моя каблучка чарівна, в світі є вона одна, хто її торкнеться, швидко обернеться!», коли каблучку покладено до рук одного з гравців (так, щоб ніхто не помітив), ведучий каже: «Каблучко моя золота, поверни до мене мого гравця!». Гравець, який отримав каблучку, повинен швидко підбігти до стіни та торкнутися її зі словами: «Забери своє, а мені лиши моє!». Решта гравців намагаються спіймати гравця із каблучкою та не пустити його до стіни. Якщо гравцеві вдалося першим торкнутися стіни — каблучку повертають ведучому, якщо ні — він стає ведучим.

» Шляхи-дороги

На землі малюють різні за формою лінії — це «доріжки»: хвилясті, з різкими поворотами. Довжина «доріжки» — не менше ніж 3 метри. Гравці бігають по них одне за одним. Не можна виходити за лінію, заважати одне одному.

» Удав

Діти беруть одне одного за руки (*варіант* — за талію). Перший гравець — «голова удава». «Голова» біжить майданчиком, навколо дерев, перестрибує через перепони тощо. Усі мають точно наслідувати рухи «голови» і не розривати ланцюжок. Швидко бігати заборонено.

» Чарівна брама

Діти об'єднуються у пари і стають одна пара за одною. Беруться за руки, утворюючи «браму». Остання пара, тримаючись за руки, проходить під всіма «брамами». «Брами» різняться заввишки (одна пара тримає руки високо, друга — на висоті плечей, третя — на висоті тулуба тощо). *Умова*: не можна розривати руки та торкатися «брами».

» Вільне місце

Гравці утворюють коло. Ведучий починає гру — пробігає повз кола та торкається одного з гравців. Цей гравець біжить у протилежний бік від ведучого. У такий спосіб вони оббігають коло, хто першим займає вільне місце — стає в коло, інший стає ведучим. Якщо до вільного місця добігли водночас — обидва утворюють коло та обирають іншого ведучого. Бігати можна тільки поза колом.

» Хустка

Гравці утворюють коло. Ведучий кладе на плече одного з гравців хустку та тікає, гравець із

хусткою намагається наздогнати ведучого та покласти йому хустку на плече. *Завдання ведучого:* зайняти вільне місце, не отримавши назад хустку. Новий ведучий починає гру.

» Вільний номер

Гравці обирають собі номери, утворюють коло (номери у вільному порядку). Ведучий називає два номери. Вони повинні помінятися місцями. У цей час ведучий намагається зайняти місце одного з них. Чие місце зайняте — той стає новим ведучим.

» Полювання на лисицю.

На майданчику малюють невеличкі кола ($d = 50\text{--}80$ см) — це «лисячі нори», їх потрібно на одне менше, ніж гравців. Той, кому забракло кола, — «мисливець». На початку гри лисички «на дворі». «Мисливець» починає полювання, «лисички» забігають до своїх «нір» (в одній «норі» може сховатися тільки одна «лисичка»). Якщо одна з «лисичок» не встигає добігти до вільної «нори», вона може назвати ім'я одного з гравців, який стоїть у найближчому колі. Цей гравець біжить з кола, а мисливець уже полює на нього. Але вільне місце може зайняти і мисливець, тоді «лисичка» без місця сама стає «мисливцем» і наздоганяє гравця, який вибіг із свого кола. Сигналом початку «полювання» може бути віршик, який розповідає «мисливець».

Жити не можу без полювання!
На полювання виходжу я зрання.
Гей, звірі, птиці, нумо ховайтеся!
За допомогою ви не звертайтеся!

» Яструб летить

Жеребкуванням діти обирають яструба. Кожен гравець обирає собі пташку, голос якої він імітуватиме. Гравці «літають» майданчиком. За сигналом «Яструб летить!» — усі «пташки» ховаються по своїх «гніздечках». Якщо «яструб» зможе спіймати «пташку», за голосом він повинен відгадати, кого саме він спіймав. Після цього «пташка», яку спіймали, стає «яструбом».

» Курочки

Гравці обирають «газдиню» та «півника». «Півник» веде «курочок» гуляти. «Газдиня» виходить та питає:

- Півнику, чи не бачив ти мою курочку?
- А яка вона в тебе?
- Руденька з хвостиком біленьким.
- Ні, не бачив.

«Газдиня» плескає в долоні та кричить: «Ану, киш-киш!». «Курочки» починають бігти «до хати», «газдиня» їх ловить, а «півник» захищає. «Півник» захищає «курочок», розвівши руки та намагаючись не пустити «газдиню» до «курей» (штовхатися не можна). Усіх «курочок», яких «газдиня» впіймала, вона веде «до хати» (ці гравці у наступному турі гри не беруть участі).

» Дванадцята година

На камінчик кладуть дощечку завдовжки 50–70 см, на неї, на один край, перпендикулярно складають 12 однакових паличок. Ведучий гри — «годинник» — б'є по порожньому краю дощечки, далі збирає палички та складає їх на місце. У це час інші гравці розбігаються навсербіч та ховаються. Кожний, кого знайде «годинник», залишає гру, але якщо хтось із гравців зміг непоміченим дістатися дощечки, вдарити по ній зі словами: «Годинник пробив дванадцять», ведучий — «годинник» знову збирає палички, і гра триває.

» Напів-жмурки

Гравці жеребкуванням визначають чергу, відвертаються до стіни та не підглядають. Перший гравець ховається. Другий гравець іде його шукати, а, знайшовши, ховається разом із ним. Далі — третій, і так — до останнього. Останній повинен не лише знайти всіх, а й найшвидше добігти до стіни (біля якої стояли на початку) і «застукати» усіх: «Палі стукалі (ім'я гравця)». Якщо один з гравців не може знайти інших, він повертається, а шукати йде наступний.

» Тримай булаву

Гравці утворюють коло. У центрі — ведучий — «отаман», він тримає «булаву» (гімнастичну палку) у такий спосіб, щоб один її кінець стояв на землі, а другий — підтримував «отаман» однією рукою. Далі «отаман» голосно каже: «Булава падає, потримай-но (називає ім'я одного з гравців)». Відпускає «булаву» і тікає. Гравець, якого назвали, повинен якомога швидше підбігти та вхопити «булаву». Якщо він устиг і «булава» не впала — він займає своє місце, а «отаман» повертається. Якщо ж «булава» упала, то він стає новим «отаманом». Виграє той, хто більше кількості разів займав своє місце.

» Коти та миші

Діти об'єднуються у дві команди. На майданчику креслять дві лінії на відстані 10–20 м,

між ними по центру — коло. У коло кладуть м'яч (або якийсь предмет, що символізуватиме «жито»). Команда «мишей» намагатиметься забрати «жито» до себе, а «коти» повинні його охороняти. За сигналом ведучого-«газди» (він виконує і роль судді) — по одному учасникові з команди (перші праворуч) вибігають на середину. «Кіт» робить різні рухи, щоб відволікти увагу «миші», «миша» повторює рухи «кота», але намагається просуватися до «жита» і схопити його. Якщо «миша» схопила «жито», «кіт» повинен наздогнати його та торкнутися — «узяти в полон». Якщо «кіт» торкнувся «миші» до лінії — «миша» йде разом із «котом» («у полон»). Якщо «кіт» не встиг — він йде «у полон» до «мишей». Грають, поки не переграють усі члени команд. Наприкінці підраховують кількість «полонених». Виграють ті, у кого їх виявиться більше. *Умова:* «миша» повинна повторити всі рухи «кота», якщо «миша» втратить «жито» — вона йде «у полон».

» Істівне — неістівне.

Діти утворюють півколо. Ведучий кидає одному з гравців м'яча і називає іменник, якщо слово означає істівне — гравець повинен піймати м'яч та повернути тому, хто водить, назвавши одну з ознак цього предмета, якщо названа неістівна річ — м'яч потрібно відбити.

Наприклад: малина — червона, солодка, ароматна, для варення тощо. Хто помиляється — залишає гру. Той, хто залишається переможцем, стає ведучим.

» Штандр (Стоп-гра)

Діти утворюють у коло, в центрі — головний гравець із м'ячем. Він підкидає м'яча догори. Поки він ловить м'яч, решта намагаються відбігти якомога далі. Коли головний гравець вхопить м'яч, він кричить: «Штандр!». Усі повинні зупинитися. З того місця, де головний гравець упіймав м'яча, він повинен влучити м'ячем в інших гравців. Той, у кого йому вдалося влучити, стає головним гравцем.

» Гарячий м'яч

Гравці утворюють у коло та передають м'яч одне одному без допомоги рук. Хто торкнеться м'яча рукою — залишає гру.

» Рибалка та рибки

Діти утворюють коло. У центрі — «рибалка», тримає в руках скакалку або мотузку

з прив'язаним мішечком з піском. «Рибалка» крутить мотузку, піднімаючи її від землі не вище, ніж на долоню. Дітям потрібно перестрибнути через мотузку. Кого «піймали», залишає гру. (*Варіант:* замінює «рибалку».)

» Живець (вибивний)

Дві дитини стають по різні боки майданчика. Між ними решта дітей утворюють у коло. Ведучі намагаються «вибити» з кола гравців. Гравці спритно ухиляються від м'яча. Гравець може спіймати м'яча (якщо той не вдарився об землю), тоді він міняється місцем з ведучим, який кинув м'яч. Гравець, у якого влучили м'ячем або який упіймав м'яч, що ударився об землю, залишає гру.

» Золота передача

Проводять дві лінії на відстані 8–10 кроків. Чотири пари гравців стають за лініями (перші напроти других, треті напроти четвертих). За сигналом м'яч передають: першим–другим–третім–четвертим–третім–другим–першим). За падіння м'яча — штраф. М'яча можна передавати у різні способи (як у волейболі, від грудей, ударивши об землю тощо). Виграє четвірка, яка найшвидше зробить необхідну кількість передач (12, 15, 20, 25).

» Стрибунець

Діти шикуються у колону навпроти стіни (відстань 2–3 м). Перший гравець кидає м'яч об стіну у такий спосіб, щоб він, відбившись від стіни, відбився від землі та летів достатньо низько, щоб через нього можна було перестрибнути. Перший гравець перестрибує через м'яч, другий гравець ловить м'яч і в свою чергу кидає його та перестрибує. Хто не піймає м'яч або не зможе перестрибнути, залишає гру.

» Полетіли — сіли

Діти шикуються у шеренгу навпроти ведучого (відстань — 2 кроки). Ведучий кидає м'яча першому праворуч, той ловить м'яч і кидає його ведучому, сам сідає, його наслідують усі гравці. Коли м'яча ловить останній гравець, він (набиваючи м'яч об землю) міняється місцем з ведучим, уся команда у цей час відступає на крок назад. Новий ведучий (стоячи на старому місці) кидає м'яч, починаючи з лівого боку. Так грають, поки всі не опиняться у ролі ведучого. Але кожний новий ведучий кидає м'яч на дальшу відстань.

ДОДАТОК

» Способи об'єднання в групи

1. Традиція

На маленьких папірцях пишуть номери або назви команд. Папірці складають у широку ємність (або коробку, або шапку). Діти по черзі витягають по одному папірцю.

2. Світлофор

Діти по черзі називають кольори світлофора: червоний, жовтий, зелений.

3. Щоденний жереб

Діти по черзі називають: «День!», «Ніч!» (ранок, день, вечір, ніч).

4. Пори року

Діти по черзі називають: «Зима!», «Весна!», «Літо!», «Осінь!».

5. Пазлик

Беруть яскраві поштові листівки (кількість листівок дорівнює кількості майбутніх команд), розрізають їх на стільки частин, скільки членів є в команді. Перемішують усі частини, діти підходять і по черзі обирають по одному фрагменту. Далі діти збирають листівку. Листівка зібрана — команда готова.

6. Солодка черга (Солодкий вибір; Цукерочка — обери)

Беруть стільки сортів цукерок, скільки команд потрібно для гри. Кількість цукерок певного сорту дорівнює кількості членів майбутньої команди. Діти обирають цукерки та об'єднуються у команди за сортом обраних цукерок.

7. Чарівний горішок

Спосіб подібний до попереднього, тільки замість цукерок беруть кілька сортів горіхів (фундук, волоський, арахіс, кеш'ю тощо).

8. Геометрія (Фігурний вибір)

Готують геометричні фігури. Кількість видів фігур — кількість команд, кількість фігур кожного виду — кількість членів команди. Діти обирають певну геометричну фігуру. Краще, якщо кожен вид фігур буде мати власний колір (трикутники — жовті, кола — зелені, квадрати — сині тощо).

9. Вибір наосліп

Обирають двох капітани. Їм зав'язують очі. Інші діти в це час шикуються у шеренгу. Капітани по черзі, наосліп підходять й обирають по одному гравцеві.

10. Місце визначає

Заздалегідь на спинки стільців наклеюють кольорові стрічки (кількість кольорів — кількість команд, кількість папірців одного кольору — кількість членів команди). Діти заходять і сідають на стільці, відклеюють стрічки та утворюють команди.

» Способи обрання ведучого

1. Порахуватися

Один гравець рахує дітей, які стоять у колі. Ведучим буде або той, хто першим вийшов, або той, хто залишився.

2. «На кого Бог пошле!»

До речі, спосіб з дитинства 80-х. Діти стоять одне біля одного, хтось підкидає м'яча угору зі словами: «На кого Бог пошле». Кого першого торкнеться м'яч, той і ведучий.

3. Назвися сам

Гравець — ініціатор гри, виставляє великий палець і ходить майданчиком, говорячи:

Хочу грати я у цікаву гру,
А в яку не скажу.
Хочеш грати — покажу.
Хто зі мною — той герой,
Переможемо з тобою!

Усі охочі грати підходять і беруть його за палець.

4. Палички

Беруть палички (стільки скільки буде гравців), одну з них ламають навпіл. Кладуть палички та прикривають у такий спосіб, щоб поламана паличка була одного розміру з іншими. Усі гравці по черзі тягнуть палички. У кого коротка — той ведучий.

5. Порахуємо кістки

Беруть 1 або 2 гральні кістки. Усі гравці кидають по черзі. У кого випадає більше очок (або менше) — той ведучий.

» Лічилочки

- 1) Я рахую кошенят,
Що у кошику сидять.
Раз, два, три...
Першим з кола вийдеш ти...
- 2) Покотився колобок
З підвіконня на місток.
Він сховається в траві,
А шукати будеш ти!
- 3) Раз, два, три, чотири, п'ять...
Зараз буду вас шукать.
Хто ще не сховався —
Більше не вагайся!
Швидше-но не зволікай,
Кращу схованку шукай!

- 4) Шук-шук-першук,
Довжелезний в діда дрюк.
Він ганяє горобців,
Щоб не дзьобали бобів.
Горобці веселі й гладкі,
Ми побігли, а ти — ладка!
- 5) Ми морозиво купили
Та між всіма поділили.
Це тобі, а це — тобі,
А обгортку викинь ти!
- 6) Діти бігали у парку,
Бо було на дворі парко.
А в обідню годину
Всі розбіглись по хатинах.
Ми зберемо всіх до купи,
Об'єднаємось у дві групи.
В першій грати будеш ти,
А у другу підеш ти.
- 7) Розірвалося намисто,
В ньому бусин було з триста.
Як всі бусинки збереш,
Так шукати нас підеш
- 8) Мчав по рейках синій потяг,
Віз в вагонах різний мотлох,
І цукерки, і торти,
Зараз з кола вийдеш ти!
- 9) Як прийдеш ти в понеділок —
Подарую перепілок.
А як прийдеш у вівторок —
Дам тобі я житніх корок.
А якщо прийдеш в середу —
Подарую тобі торпеду.
Завітаєш у четвер —
То одержиш пуловер.
Якщо в п'ятницю прийдеш —
Скарб з цукерками знайдеш!
У суботу нагодишся —
Тобі ложка знадобиться.
У неділю не чекаю —
Тебе з кола виряджаю.
- 10) Порахуємо Василів,
Що на сонечку присіли.
Роздамо всім картузи,
А із кола вийдеш ти.
- 11) Кіт на сайті прочитав,
Що у мишки буде бал —
Всі запрошені письмово,
Сірий фрак — обов'язковий!
Кіт запрошення не мав,
Перейматися не став.
Надягнув він сірий фрак
І поїхав просто так!
- 12) — Кицю сіра, де була?
— Вполювала мишеня.
— Біля нірки ніч не спала?
— Ні, в каморі відшукала.

- Так, тож, мабуть, не миша —
Ти ж сосисочки знайшла!
Хитра киця каже: «Няв!»
Ти ведучим нашим став!
- 13) Дмухнув свіжий вітерець,
Злетів з столу папірець.
На папері слів рядок:
«Відступай у бік на крок!»
- 14) Ми зібрались на флеш-мобі,
Кожен квітку мав у торбі:
Той рожеву, той червону,
А той — різнокольорову.
Як всі кольори назвеш —
Я залишусь — ти підеш!
- 15) За комп'ютером сиділи.
Грали в ігри ми щосили.
Очі в нас почервоніли,
Мізки вщент потуманіли.
Краще гратися на дворі
І найкращим бути в школі.

ВИКОРИСТАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ДЖЕРЕЛА

1. *Детские* народные подвижные игры: Кн. Для воспитателей дет. сада и родителей / Сост. А. В. Кенеман, Т. И. Осокина — 2-е изд., дораб.— М. : Просвящение; Владос, 1995.— 224 с.
2. *Детские* подвижные игры народов СССР: Пособие для воспитателей детского сада / Сост. А. В. Кенеман; Под. ред. Т. И. Осокиной.— М. : Провещение, 1988.— 239 с.
3. *Дмитриев В. Н.* Игры на открытом воздухе.— М. : Изд. Дом МСП, 1998.— 240 с.
4. *Коротков И. М.* Подвижные игры во дворе // Физкультура и спорт 1987/5.— М. : Знание, 1987.— 94 с.
5. *Лопатина А., Скребцова М.* Начала мудрости. 50 уроков о добрых качествах: для занятий с детьми дошкольного и младшего школьного возраста / А. Лопатина, М. Скребцова.— 3-е изд., исп. и доп.— М. : Амрита-Русь, 2007.— 304 с.— (Серия «Образование и творчество»).
6. *Новоселова Т. А.* Семейные игры.— Ростов-н/Д : Феникс, 2008.— 249 с.
7. *Педагогика.* Уч. пособие для студентов пед. вузов / Под ред. П. И. Пидкасистого.— М. : Педагогическое общество России, 2002.— 608 с.
8. *Русские* народные подвижные игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста: практическое пособие.— 2-е изд.— М. : Айрис-Пресс, 2004.— 192 с.— (Дошкольное воспитание и развитие).
9. *Сальникова Л.* Детские игры эпохи перестройки.— М. : Знание, 1993.— 64 с.— (Педагогический факультет; № 1).
10. *Форми* навчання в школі: Кн. для вчителя / За ред. Ю. І. Мальованого.— К. : Освіта, 1992.— 160 с.
11. *Цымбалова Л. Н.* Подвижные игры для детей.— М. : ИКЦ «МарТ»; Ростов н/Д: Изд. центр «МарТ», 2004.— 194 с. («Копилка советов»).