Подари улыбку миру

*Игра — это искра,*

*зажигающая огонь*

*пытливости*

*и любознательности.*

***В.А. Сухомлинский***

***Цели:*** развитие внимания, словесно-логического мышления,

кратковременной памяти; формирование психоэмоционального благополучия.

***Задачи:***

• повысить мотивацию обучения в школе;

• обучить развивающим играм;

• формировать потребность использовать развивающие игры вне

школы;

• обеспечить психоэмоциональный комфорт участников как не-

обходимое условие для развития у детей уверенности в себе;

• организовать взаимодействие между детьми как предпосылку

формирования навыков учебного сотрудничества;

• создать предпосылки для групповой сплоченности класса.

**«Подари улыбку миру»**

**1)** *Приветствие.* Хором все участники произносят фразу «Привет». Создание эмоционально положительной атмосферы в аудитории.

**2)** *Загадки про школу*

(Дети отвечают хором.)

Она — вторая наша мама,

Вовсе не мучитель.

Знает сколько 2 х 2,

Это — наш … *(Учитель.)*

Если ей работу дашь,

Зря трудился карандаш.

*(Резинка.)*

Если ты его отточишь,

Нарисуешь все, что хочешь!

Солнце, море, горы, пляж…

Что же это?.. *(Карандаш.)*

Белый камушек растаял,

На доске следы оставил. *(Мел.)*

До чего же скучно, братцы,

На чужой спине кататься!

Дал бы кто мне пару ног,

Чтобы сам я бегать мог,

Я б такой исполнил танец!..

Да нельзя, я —

школьный …

*(Ранец.)*

То я в клетку, то в линейку.

Написать по ним сумей-ка!

Можешь и нарисовать…

Что такое я?.. *(Тетрадь.)*

Не куст, а с листочками,

Не рубашка, а сшита,

Не человек, а рассказывает.

*(Книга.)*

Кулик не велик,

Сотне ребят велит:

То сядь да учись,

То встань — разойдись.

*(Звонок.)*

**3)** *Игра «А я в школу принесу»*

Включаются слайды с изображением различных школьных и внешкольных предметов: волан,

тетрадь, мяч, книга, мишень, карандаш, цветок, свеча, ранец. Задача детей: увидев школьные принадлежности, хлопнуть в ладоши, остальные предметы — тихо стоять. Данная игра способствует развитию внимания.

**4)** *Задание «Подари улыбку миру»*

Детям и учителям раздаются листочки с контуром головы, без лица. Задача детей и учителей: дорисовать лицо и составить коллаж «Подари улыбку миру».

Задание способствует положительному настрою, сплочению коллектива. Учитель выполняет такое же задание, то есть работает наравне с учениками, что положительно влияет на отношения ученика и учителя.

**5)** *Прощание*

Хором сказать фразу: «Чаще улыбайся, а сейчас прощайся!»

**6)** *Рефлексия «Настроение».*

**«Будьте счастливы, друзья!»**

**1)** *Приветствие*

Дети хором по очереди говорят фразу: «Привет, привет. Живем без бед!»

Создание эмоционально положительной атмосферы в аудитории.

**2)** *Ребусы*

Данное задание способствует повышению настроения, включению детей в работу. Ребусы являются также разминкой, поскольку развивают находчивость, сообразительность, умение логично рассуждать, формируют наглядно-

образное мышление.

**3)** *Игра «Будьте счастливы,друзья!»*

На мониторе по очереди возникает каждое слово из фразы «Будьте счастливы, друзья!», буквы высвечивается по одной, вразброс. Задача детей — собрать все слова и составить из них вышеуказанную фразу.

Задание развивает внимание детей, мышление, речь. В своих сочинениях дети учатся анализировать, что они могут сделать для того, чтобы их друг был счастлив, задают себе вопрос «А что такое счастье?» и сами хотят быть счастливыми, быть лучше.

**4)** *Игра «Картинки»*

На мониторе появляются меняющиеся каждые три секунды картинки. Задача детей — успеть рассмотреть и запомнить изображение предметов на картинках. После просмотра дети отвечают

на вопросы:

• Какого цвета были коньки у Микки Мауса?

• Каким цветом написана буква «С» в книге у Буратино?

• Какого цвета головной убор у Волка из «Ну, погоди!»?

• Какого цвета бант у Леопольда?

• Что использовал кролик вместо полочки для дирижирования?

• В какой руке Буратино держал Золотой ключик?

• Сколько рыб плавают около русалочки Ариель?

• Что держит в руках Бель из мультфильма «Красавица и Чудовище»?

Игра такого типа развивает объем, концентрацию и переключение

внимания, зрительную память.

**5)** *Прощание*

Пока звучит музыка, дети ходят по кругу. При ее прекраще-

нии дети говорят «Хорошего настроения!»

**6)** *Рефлексия «Настроение».*

**«Классный класс»**

**1)** *Приветствие*

Слово «привет» дети показывают по буквам. Букву дети изображают при помощи собственного тела,

можно это делать вдвоем. Психолог по очереди произносит буквы «П», «Р», «И», «В», «Е», «Т».

Создание эмоционально положительной атмосферы в аудитории.

**2)** *Игра «Запретная буква»*

Психолог произносит слова. Задание детям: если они услышат слово с буквой «Р», надо стоять тихо. Если буквы «Р» в слове нет, — хлопать в ладоши.

Слова: тополь, тигр, баклуши, борода, пилот, поход, город, корабль, солома, голос, колос.

Игра способствует повышению настроения, включению в работу, развивает внимание, она является также разминкой.

**3)** *Игра «Переложи палочку»*

На мониторе высвечивается математическая запись — пример.

Решение примера неверное. Задача детей: переставить одну палочку таким образом, чтобы запись была верна. Даются 3 примера. Игра способствует развитию мышления, внимания, логики.

**4)** *Игра «В кругу»*

В игре принимают участие все дети.

Дети становятся в круг. Задание: пока звучит музыка, двигаться по кругу. Как только музыка прекращается, взяться за руки по 2, 3, 4 и т.д. человека. Дети, оставшиеся без заданного количества участников (2, 3, 4...), выбывают из игры и болеют за других.

Задание способствует положительному настрою, сплочению коллектива, умению быстро ориентироваться и договариваться друг с другом.

**5)** *Прощание*

Дети хором произносят:

«До свидания, мой друг,

Мы классный класс — мы входим в круг!»

**6)** *Рефлексия «Настроение».*

**«Добрый юмор — лучшее лекарство»**

**1)** *Стихотворения о психологии*

Все дети хором говорят «Привет!» — сначала шепотом, потом

вполголоса, потом громко.

Ученики 7-го класса читают стихотворение:

Не каждый раз с проблемой сладить можем,

И часто нет защиты от беды,

Но добрый друг психолог нам поможет,

Покажет все возможные ходы.

Поговорит, поймет, всё по местам расставит

И свежим взглядом посмотреть заставит.

Но если что опять случится,

Вы знаете, куда вам обратиться.

Создание эмоционально положительной атмосферы в аудитории.

**2)** *Игра «Слова-перевертыши»*

Психолог произносит слова, состоящие из 3–5 букв, в перевернутом виде, «задом наперед». Задача детей — произнести слова так, как они должны звучать.

*Слова:*

мод — ДОМ, мос — СОМ, мол

— ЛОМ, мок — КОМ, кору —

УРОК, акер — РЕКА, агон — НОГА,

атор — РОТА, нанаб — БАНАН,

текуб — БУКЕТ, чалак — КАЛАЧ,

солок — КОЛОС.

**3)** *Игра «Я помню»*

На мониторе поочередно появляются картинки с различными, разделенными по темам предметами (5 предметов на одном слайде). Картинки появляются на 6 секунд каждая. По окончании просмотра дети выполняют задание.

*Назовите:*

• спортивный инвентарь, название которого начинается на букву «О» (*обруч*);

• посуду, название которой начинается на букву «С» (*сковорода*);

•животное, название которого начинается на букву «Б» (*белка*);

• школьную принадлежность, название которой начинается на букву

«К» (*карандаш*);

• транспортное средство, название которого оканчивается на букву

«Д» (*велосипед*);

• музыкальный инструмент, название которого оканчивается на

букву «Н» (*бубен*);

• цветочное растение, название которого оканчивается на букву «К»

(*одуванчик*);

• одежду, в названии которой вторая буква «И» (*пиджак*).

Задание способствует развитию памяти, внимания и мышления.

**4)** *Игра «Бегемот»*

Детям выдаются листочки с надписью «бегемот». Но дети думают,

что у всех написаны разные животные.

*Инструкция*. «Ребята, сейчас учителя помогут мне раздать вам листочки

с названиями животных. У каждого оно свое. Ваша задача — прочитать название животного, запомнить его, листочки выбросить в урну рядом с вами. Сообщать другим, какое у вас животное, не надо, поскольку потеряется смысл игры. Я буду читать текст про животных. Когда вы услышите название вашего животного, вам нужно быстро присесть, чтобы вас не задержали другие участники игры. Пойманный выбывает из игры, поэтому сохраняйте названия ваших животных в тайне».

Психолог читает текст:

«В далеких краях, на Мадагаскаре, живут различные животные. Это и большие ушастые... слоны, они любят, когда на них виснут смешные... макаки. Достопримечательностью Мадагаскара является... лев.

Ему нравится демонстрировать себя перед другими животными, например перед толстыми… БЕГЕМОТАМИ».

Все дети должны присесть.

**5)** *Прощание*

Дети хором произносят «До свидания» по слогам. После каждого

слога 2 притопа, 1 прихлоп.

**6)** *Рефлексия «Настроение».*