Гаївська ЗШ І-ІІ ступенів

**День ігор і розваг**

**«Мрії здійснюються»**



Підготувала і провела:

Григоренко Т.А.

Щоб змістовно використовувати свій вільний час, бо цікаво проведене дозвілля «не помічаєш», для наших вихованців ми використовували різні ігрові форми, проводили цікаві заходи, змагання:

**ЗНАЙОМСТВО У ГРІ**
**Мета:** створення сприятливих умов для знайомства дітей: дружньої атмосфери, веселого настрою, сприяння розкриттю творчих здібностей.
Спосіб знайомства учасників обирає ведучий (вожатий). Він може на свій розсуд запропонувати кілька варіантів знайомства учасників групи один з одним.

**«Наші імена»**
   Учасники сідають у коло. Перший учасник називає своє ім'я та вітається з групою, другий — ім'я першого учасника і своє, третій — імена двох попередніх дітей і власне і т.д. Якщо в загоні знаходиться велика кількість дітей, гру рекомендується провести ще раз у зворотному порядку.

**«Ім'я — рухи»**
   Всі діти сідають у коло. Учасник гри, котрий сидить справа, називає своє ім'я, супроводжуючи це будь-яким рухом рук, ніг чи тіла.
Уся група повторює ім'я та рухи цієї дитини, які вона зробила. Після цього хід передається по колу наступному учаснику.

**«Вузлики, або Плутанина»**
   Усі стають у коло, взявшись за руки. Поки гравець (наступного разу він може взяти собі помічників) виходить, усі, хто стоїть у колі, мають, не розриваючи рук, заплутатись якнайщільніше в єдиний «вузлик», щоб яблуку не було де впасти між ними. Можна переступати й охоплювати одне одного руками. Гравець, що не бачив, як відбулася ця «плутанина», спробує за встановлений час (хвилину, чи поки лунає мелодія) розплутати гравців.
   Учасники гри можуть хором рахувати від 1 до 60. Ажіотаж і ви-нахідливість у грі зростає до другого-третього повтору гри.

**«Продовж фразу»**
   • «Здрастуй, я радий тебе бачити, тому що...». Потрібно продовжити фразу гарними, приємними для людини словами. Зробити це потрібно щиро, від душі. Вправу краще проводити в колі, де кожен гравець, починаючи з ведучого, продовжує фразу по черзі.
   • «Мені приємно познайомитися з тобою, тому що...»
   • «Привіт, ти уявляєш...». Усі по колу вітаються цією фразою, описуючи який-небудь цікавий, дивний, смішний, приємний, важ¬ливий випадок, подію чи момент свого життя.
   • «У ... (називається ім'я людини) світлішає на душі, коли він (вона) згадує про мене»
   • «Я радий(а), що зустріч із тобою...»

**ОБ'ЄДНАННЯ У КОМАНДИ**
**Мета:** сприяння згуртованості дітей, формування вміння швидко організовувати себе.
   Спосіб об'єднання дітей у команди обирає ведучий гри.

**«Колективно шикуйся!»**
   Ведучий пропонує всім учасникам вишикуватися на певний час: за зростом, кольором очей (команда карооких і блакитнооких); довжиною і кольором волосся; за алфавітом (за першими буквами імені).

**«Казкові пари»**
   Дівчаткам даються жіночі казкові ролі, а хлопчикам — чоловічі (Червона Шапочка, Сірий Вовк). Вони мають знайти одне одного без слів (за допомогою пантоміми).

**«Знайди пару»**
   За початком і продовженням фразеологізмів, приказок, назв кінострічок, відомих пісень тощо можна знайти собі пару для гри.

**КОМАНДНІ ІГРИ
   Мета: створення атмосфери радості, співпереживання, сприяння згуртованості, швидкості мислення вихованців.**

**«Знайди своє місце у веселці»**
**Хто швидше знайде сім кольорів на одязі гравців і вишикує їх по порядку.**

**«У кого в команді більше...?»**
**У кого в команді більше ґудзиків на одязі, кишень, «блискавок», шнурків тощо.**

**Конкурс акторської майстерності.**
**Кожна людина володіє акторськими даними. Цей факт беззаперечний, у цьому легко переконатися.**
**Ведучий розподіляє ролі героїв живих і неживих (предметів), після чого читає текст, а гравці зображують почуте. Як правило, чим старші учасники, тим цікавіше проходить гра.**
**Казки можна ставити в різних жанрах. Гру можна видозмінити, замість тексту ведучого використати заздалегідь підготовлену фонограму з музичних уривків, об'єднаних спільним сюжетом.**