

Игра "Не скажу!"

Содержание: Игроки садятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя при этом числа по порядку, но вместо нечетных чисел говорят "не скажу!"

Например: не скажу, 2, не скажу, 4, не скажу, 6 ...

Кто ошибся, выбывает из игры.

Игра "Быстро занять места!"

Содержание: Учащиеся разбегаются по всей площадке, собирают на полу жетончики с номерами. Учитель произносит команду: "Быстро занять места!" Дети спешат занять свои места, согласно тем цифрам, которые имеются на их жетонах, по порядку (по возрастанию, по убыванию; слева - четные, справа - нечетные).

Игра "Передай кубик"

Цель: закрепить знание последовательности чисел.

Содержание: На первую парту каждого ряда ставится пластмассовый цветной кубик.

По сигналу учителя кубик передается каждому ученику по очереди, с названием чисел по порядку, пока не возвратится обратно на первую парту. Затем точно так же передают кубик с названием чисел по убыванию, называя каждое предыдущее число.

Ряд, закончивший передачу кубика первым, побеждает.

Игра повторяется 2-3 раза.

Игра "С листком календаря"

Цель: Закрепить отношения «раньше», «позже»; «было», «стало».

Содержание: Всем играющим прикалывают на грудь по листку из отрывного календаря. Листки надо подобрать так, чтобы играющие могли выполнить следующие задания:

1. Собрать команду, состоящую из пяти одинаковых дней недели (вторников, четвергов или пятниц и т.п. - числа значения не имеют). Побеждает команда, собравшаяся первой. (Все становятся в круг, поднимают вверх руки

и хором называют свой день).

2. Собрать команду, состоящую из всех семи дней недели (число, месяц значения не имеют). Побеждает команда, вставшая в шеренгу первой.

3. Найти вчерашний день (например, "пятое сентября" ищет "четвертое сентября" и т.п.). Побеждает пара, которая нашлась первая.

4. Собраться так, чтобы образовался год 2000. Побеждает команда, которая раньше соберется.

5. Собраться так, чтобы сумма чисел на листках равнялась круглым числам (10, 20, 30, 40 и т.д.)

Игра "Сколько нас без одного?"

Содержание: Ученики выстраиваются в ряд и пересчитываются. Например, всего семь ребят. "Нас семь." - говорит последний. "Один ученик ушел (уходит). Сколько осталось?"

Все ученики класса должны ответить: "Шесть". Шестой говорит: "Нас шесть. Один ушел (уходит)". Класс: "Осталось пять" и т. д.

Поскольку игра является величайшей школой социального опыта, та познавательная информация, которую учащиеся получают благодаря игровым приёмам и методам, расширяет их кругозор и возбуждает интерес к познанию вообще и к учебной деятельности в частности. Школьники получают сведения об окружающих предметах, явлениях действительности и моделируют эту действительность в игре, закрепляя программный материал по учебному предмету «Человек и мир». Подвижная игра – незаменимое средство пополнения ребенком знаний и представлений об окружающем мире.

С целью закрепления знаний природоведческого характера используются игры: "Шишки, желуди, орехи", "Города", "Дятел", "Соломинки", "Летит - не летит", "Переселение лягушек", "Воробушки и кот", "Попрыгунчики", "Коршун", "ловля птиц", "Белые медведи", "День и ночь", "Море волнуется", "Щука и караси". Закреплению первоначальных знаний об обществе и о себе способствуют следующие игры: "Здравствуй, сосед", "Паутинка", "Выбери пару", "Сторона", "Зевака", "Платок", "Чашка чаю".

Игра "Правильно - неправильно"

Содержание: Ученики располагаются по кругу, учитель стоит в центре и дает детям задания, если задание правдоподобно, то участники игры имитируют его в движении, если не видно, то игроки в приседе хлопают

ладошами по коленям.

Задания типа:

- Птица летит - верно;*
- Змея ползает - верно;*
- Попугай смеется - не верно;*
- Лягушка квакает - верно;*
- Корова мяучет - не верно; и т.п.*

игра "Земля, вода, огонь, воздух"

Содержание: Ученики становятся в круг, в середине его становится водящий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из слов: земля, вода, огонь, воздух. Если водящий сказал слово "Земля!", тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово "Вода!" играющий отвечает названием какой-нибудь рыбы; на слово "Огонь!" все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему.

Ошибающийся игрок выбывает из игры.

Игра "Помоги малышу найти свою маму"

Много мам на белом свете,

Всею душой их любят дети.

Только мама есть одна',

Всех дороже мне она.

Кто она? Отвечу я:

Это мамочка моя.

Содержание: На карточках изображены взрослые животные и их малыши. С обратной стороны сделаны кармашки. Карточки с изображением малышей лежат лицевой стороной, в их кармашках - листки со схемами слов. Карточки с изображением взрослых животных (их мам) перевернуты обратной

стороной, и в их кармашках - листики со словами.

Вызванный ученик, рассмотрев схему, ищет слово, соответствующее схеме, и переворачивает карточку. Если слово соответствует схеме, игрок правильно выполнил задание, а значит, малыш нашел свою маму.

Игра «Белки, орехи, шишки»

Содержание: Играющие рассчитываются по три. Первые номера — белки, вторые — орехи, третьи — шишки. Каждая тройка (белка, орех, шишка) берется за руки, образуя кружок. Водящий стоит в середине площадки. Руководитель кричит: «Белки!» — и все играющие, названные белками, должны поменяться местами, а водящий в это время старается занять любое освободившееся место. Если он сумеет это сделать, то становится белкой, а оставшийся без места — водящим. По команде «Орехи!» или «Шишки» меняются местами другие игроки. В разгар игры можно подать команду: «Белки, орехи, шишки!» Тогда все игроки должны поменяться местами.

Игра "День и ночь"

Содержание:

Друг за дружкой чередой

Мирно ходят брат с сестрой.

Братец будит весь народ,

А сестра - наоборот -

Спать немедленно зовет.

(День и ночь)

Считалкой выбирают два игрока "День" и "ночь", которые по очереди выбегают в зал.

Пока гуляет "День" - все резвятся, прыгают, бегают. Но как только на смену выходит "Ночь" - все замирают и засыпают. Кто не выстоял без движения - выбывает из игры.

Технологии

Тема урока: Сбор цветочных семян

игра "Цветы"

Содержание: Каждый игрок выбирает себе название какого-нибудь цветка (роза, тюльпан, лилия, пион и др.). Одно и то же название не может быть у нескольких детей. По считалке или жребию выбранный цветок начинает игру. Например: Роза. Она вызывает какой-нибудь цветок, например - гвоздику. Гвоздика убегает, а мак его догоняет. Когда гвоздика чувствует, что может быть пойманной, она называет имя какого-нибудь другого цветка. Убегает следующий цветок.

(Игроки могут называться не только названием цветов, но и рыб, животных и т.п.).

Тема урока: Изготовление зайчика из бумаги.

игра «Заяц и Морковь»

До морковки

Дошла весть,

Что её зайчишка

Хочет съесть;

Брось, косой,

Не думай,

Бесполезно! ..

Морковь поглубже

В чернозём залезла.

А чтоб не видно было

Головы,

Раскинула палатку

Из ботвы.

Содержание: Играющие, взявшись за руки, выстраиваются по кругу. Выбирают двоих водящих— «зайку» и «морковь». Морковь становится в середине круга, кошка находится за кругом. Игру начинают по указанию ведущего. Зайка ловит морковку, которая, спасаясь от зайки, вбегает в круг и выбегает из круга.

Игроки, стоящие в кругу, дают возможность морковке подлезть под руки, но мешают это делать зайке. Когда зайка поймает морковку или долго не сможет поймать ее, выбирают других зайку и морковку.

Тема урока: Аппликация из сухих листьев "фигурки животных"

игра "Наши загадки"

Содержание: Ученики делятся на несколько групп по 5-6 человек и выбирают себе карточку с заданием. В задании загадка, которую они должны к группе обсудить, выразительно прочитать и представить в действии.

Например: 1) *Муравей.*

Живет в лесу малыш изящный,

Пусть ростом мал, но работающий.

Весь день без усталости снуёт -

То прут, то брёвнышко несёт.

2). *Ёжик.* 3). *Паук*

Колючий клубочек Из тонких нитей

Под ёлкой лежит. Сплел ловушку.

Взять пожелаешь - Сидит и поджидает

Вмиг убежит. Мушку.

4). *Кукушка.*

Всего две буквы знает, 5). *Кошка*

В лесу их повторяет. Острые ушки,

На лапках подушки,
Усы - как щетинка,
Дугою спинка
Днем спит, на солнышке лежит.
Ночью бродит, на охоту ходит

6). *Зайка*.

Друг пушистый умывается,
Видно в гости собирается,
Вымыл хвостик, вымыл ухо.

Вытер сухо.

При выборе загадки желательно учитывать её значимость для развития младших школьников. Как усложняющий элемент в данном виде работы можно использовать самостоятельное составление загадок .

формирование у младших школьников навыков безопасного поведения на дорогах

Игра " Зеленый, желтый, красный "

Чтоб тебе помочь

путь пройти опасный

Горит день и ночь _

Зеленый, желтый...(красный)

Содержание: На полу чертится прямая линия, разделенная на три части (красная часть - опасность, желтая часть - средний уровень опасности, зеленая часть линии - нет опасности)

красный

желтый

зеленый

Ученики получают карточки с заданием, но чтобы добраться к финишу игры - черте и положить карточку на нужный цвет, надо пройти препятствия:

1 - гусиным шагом дойти до гимнастической скамейки,

2 - перелезть через скамейку, не выпрямляясь,

3 - выполнить на матах кувырок вперед;

4 - гусиным шагом дойти до финишной черты, и только тогда положить карточку на линию и встать рядом.

Ведущий зачитывает задания в карточках вслух и при необходимости просит подтверждение правильности ответа у игроков.

Например, задания:

** Я уступаю дорогу машине, которая мчится на пожар;*

** Я перехожу дорогу там, где мне удобно;*

** Я выхожу из автобуса через переднюю дверь;*

** Я перехожу дорогу по "пешеходной зебре";*

** * Я перевел малыша через дорогу;*

** Я перелез через дорожные ограждения;*

** Я пошел в школу и перешел дорогу на красный свет.*

Игра «Будьте внимательны»

Содержание: один играющий держит мяч в руках и говорит начало предложения, затем бросает мяч кому-то другому, кто должен закончить предложение. Тот бросает мяч третьему участнику, который начнет новое предложение и т.д. Можно определить тему разговора: «Будьте внимательны на дорогах».

Игра «Поезд»

Братцы в гости снарядились

друг за друга зацепились

и помчались в путь далек

лишь оставили дымок (поезд)

Содержание: Участники игры делятся на две команды. Ведущий поднимает правую руку, - 1 команда говорит хором «Ж-Ж-Ж».

Когда ведущий поднимает левую руку, - 2 команда говорит хором «Ш-Ш-Ш». Ведущий поднимает обе руки, - 1 и 2 команда говорит хором «Ту- Ту-Ту».

Когда у команд будет хорошо получаться, ведущий начинает поднимать поочередно правую и левую руки, постепенно увеличивая темп. Получается шум, похожий на стук идущего поезда.