**Комунальна установа» Центр професійного розвитку педагогічних працівників Вінницької міської ради»**

**Літні пришкільні оздоровчі табори.**

***Ігри, розваги для дітей молодшого шкільного віку***



 **Автор-укладач - К. Маліцька, консультант**

**Вінниця, 2023**

**Пам’ятка для дорослих – вожатих**

 1.  Стань переможцем- грайся, співай, смійся разом із дітьми

 2.Повертайся в дитинство, щоби краще зрозуміти і пізнати дітей.

 3. Будь із дітьми разом, поряд і трохи попереду.

 4. Знай: нудне життя дітей буває тільки у нудного дорослого.

 5.Оточи усіх дітей любов’ю, довірою.

 6. Права на гнів ти не маєш, бо всі ми родом із дитинства.

 7. Пам’ятай про свою візитівку кожного дня- щира тепла посмішка.

 8. Не кричи на дитину, не давай зауваження в грубій і відкритій формі, бо посієш образу, відчай, недовіру.

 9.Почуй дитину і займи позицію добра.

 10.Добрий – це не той, хто вміє робити добрі справи, а той, хто не здатний на зло.

 **ПАМ’ЯТАЙТЕ!**

**Діти не поважають повчань, настанов, «проповідей», моралізаторства та інших вербальних впливів, позбавлених підґрунття.**



**Гра «Сміх – відгадка для всіх»** 

**Вікова категорія – діти 8-10 років**

**Обладнання *–*** картки із словами***:*** *«тихо»,* «*голосно», «хитро»,* *«заразливо»,* *«зловісно»,* *«нещиро», « щиро».*

**Освітні цілі*-*** навчити дітей культури сміху; розпізнавати сміх за демонстраціями команд; обирати варіанти сміху за життєвими ситуаціями.

**Хід гри**

**І Вступне слово вожатого/вихователя.**

**Учасникам гри пропонується подумати над питаннями**

Що таке сміх? Про що може нас повідомити сміх? Чи можна розпізнати людину за її сміхом ?Як правильно сміятися ?

У випадку неготовності дати відповіді на всі питання, вчитель на власний розсуд питання може розділити на два етапи: І – на початок гри, ІІ – на кінець гри, наприклад, який сміх корисний, коли сміх недоречний, чи завжди сміх може викликати або зіпсувати гарні, товариські стосунки, про кого кажуть : «він/ вона насмішкува -тий/та .

ІІ Кожен учасник гри витягує картку- опис. За цими картками діти об’єднуються в групи, домовляються про демонстрацію описаного сміху, обирають того , хто продемонструє цей сміх перед іншими групами, а потім група сміється разом, демонструючи сміх певного стилю, вказаний на картці

ІІІ. Підсумок гри. Рефлексія.

Учасники обговорюють , оцінюють отриману інформацію для себе, для загону.

Вожатий/та пропонує різні життєві ситуації, за яких сміх може бути доречним

 **ДЕНЬ/ГОДИНА « ТВОРЧОСТІ» в таборі/загоні**

Згідно план-сітки в таборі визначені тематичні дні, години.Творчість у формі гри для дітей – невичерпне поле фантазії, можливостей розбурхати уяву, продемонструвати свої таланти.

**Вікова категорія** – діти 1-4 класів

**Освітні цілі**- навчити дітей демонструвати свої таланти, творчу фантазію, можливості; досягати позитивних емоцій; сформувати почуття колективізму, товариськості.

**Обладнання**: картини із текстами дитячих віршів, картинки із зображенням предметів, тварин, тексти - плутанинки для кошика.

Тематику, завдання конкурсу обирають таким чином, щоб до дітей не пристали прізвиська через комічні дії.

Конкурси оцінює учнівське журі - всі діти гучними оплесками.

Кількість конкурсів визначається вашою фантазією і можливостями, кількістю учасників (загону) і відведеним на гру часом.Статичні ігри тривають не більше 1 години. Тому їх можна проводити після ситого обіду, щоб не погіршити самопочуття дітей.

В цей день у загоні можна провести ігри , якіц не потребуватимуть значних матеріальних ресурсів.

**ГРА «Неймовірний світ звуків»**

**Вікова категорія – діти 8-10 років**

**Обладнання – картки з написами :**« двері», « чайник»; «транспорт» ; «вентилятор», »котлета»; «лижник».

**ХІД ГРИ**

І.Ведучий пропонує дітям витягнути картку, на якій надрукова/написано: « двері», « чайник»; «транспорт» ; «вентилятор», »котлета»; « лижник».

*Карток має бути порівно, щоб утворити рівноцінні групи.*

Уявіть та інсценізуйте нам ситуації:

Кожній команді- учасниці потрібно показати звуками, мімікою, жестами:

 - скрип дверей ;

- чайник, що кипить;

- транспорт, що заводять; 

 - вентилятор;

 - як смажиться котлета;

 - як лижник іде по снігу ;

Команди оцінюють виступи оплесками. А на кінець пробують всі разом повторити задані звуки, утворивши незвичайний шумовий оркестр.

**ГРА «Пісенька для всіх »**

**Вікова категорія** – діти-7-8 років

**Обладнання-**кольорові жетони, запис фонограма мелодії чи повного виконання пісні « Жили у бабусі..)

**ХІД ГРИ**

І Ведучий( *вожатий/та)* пропонує пригадати дитячу пісеньку, наприклад,

« Жили у бабусі 2 веселих гусі». Всі разом виконують.

ІІ Далі діти об’єднуються в групи за жетонами (кожного порівно) 4-ох кольорів *( жовтий-осінь, зелений-весна, червоний – літо, синій або голубий- зима)*.На розсуд вчителя діти просто обирають кольори так , щоб у кожного

був один жетон. Ведучий пропонує кожній групі спробувати відтворити пісню мовою тварин: І- прогавкати; ІІ - пронявкати; ІІІ- промукати; ІV -проквоктати.

ІІІ Ведучий пропонує всім групам об’єднатися і відтворити завдання своєї групи. Диригентом може бути - ведучий .Фінальне виконання пісні.



**Супер батл « Усвіті казки»**

**І Розминка**

**Ведучий.Увага працює «Бюро знахідок» !**

- Кому з літературних героїв належать ці речі?Кожна команда отримує по 3 питання.

Величезна хутряна парасоля (Робінзону Крузо)

Старе розбите корито (старій)

Старий пошарпаний буквар (Буратіно)

 Святкова велика гарна лялька (Козетту)

Килим-літак (Алладину).

Маленька горошина (принцесу)

(за кожену правильну відповідь команди отримують по 1 балу).

**ІІ  етап «Покажи казку»**

«***Казка про Рапунцель на новий лад***»

Дійові особи: Принц, Кінь, Принцеса, Башта, Метелик – Чарівник, Квіти

**Ведучий/ ведуча** читає казку, а команди одночасно представляють інсценізацію (спонтанно). Перемагає найбільш згуртована і артистична команда.

Жив-був Царевич. Був він великий, сильний, любив воювати і постійно махав мечем, навіть якщо поруч нікого не було.

У Царевича був Кінь. Кінь часто щипав траву, бив копитом і голосно іржав.
 Вирішив царевич одружитися і почав шукати наречену, заглядав за землі, виглядав наречену.

 Коневі ідея не сподобалася. він брикався, упирався, і від весілля відмовляв Принца (може і неправдоподібно, але деколи так обіграють!).

Нарешті Принц вмовив Коня , і поїхали вони.

 Приїхали і бачать - стоїть далеко Вежа, гойдається. А у вежі прекрасна Принцеса, ручкою Принцу махає, кличе його до себе.

І тільки зібрався Принц під'їхав до вежі, як з'явився Метелик. Летить, крильцями махає, до квіточок моргає. Та був це не Метелик, а злий Чарівник, який хотів одружитися із Рапунцель.

Розпочали вони двобій : Принц за Метеликом ганяє, а той підлітає і все язика показує.

Кінь же стоїть в сторонці, ірже і копитами фицає. Дивилася на все це Рапунцель, не стрималася, скочила сама із Вежі і схопила в обійми Метелика так міцно, що той попросився, щоб його відпустили.

Рапунцель його відпустила і той полетів.

Принц схопив Рапунцель і хотів посадити на Коня.Та Коню ця ідея не сподобалася. Кінь вдарив копитом об землю, голосно заржав, Вежа захиталася і впала. Кінь злякався, заржав і втік.

Принц і Рапунцель зітхнули і стали піднімати вежу, бо треба ж десь жити.

 Вежа підвелася і всі разом взялися за руки і пішли танцювати. Кінь повернувся до них і теж став брикати. І лише Метелик сидів осторонь і гірко плакав.

**ІІІ « Телеграми-телеграми»**

**Ведучий .На весілля не всі зібралися, бо у них були причини. Хто ж прислав ці телеграми?**

1. «Приїхати не зможу, бо тато не зробив мені човник і весельце» (Івасик –Телесик)

2. «Дуже хотілося б потрапити до Вас та соромлюся своєї гидкої зовнішності»
    (Гидке каченя).

3. «Не приїду, бо ніяк не можу знайти свого золотого ключика» (Буратіно)

4. «Терміново викликали лікувати звірів у Африку. Не встигну повернутись» (Айболить)

5. «Дуже засмучена. Мишка розбила яєчко, прийти не зможу» (Курочка Ряба).

6. «З'їв семеро козенят. Болить живіт». (Вовк.)

7. «Від дідуся втік, від бабусі втік, а лисичка відпускати не хоче». (Колобок)

8. «Затримуємося, бо чекаємо Мишку, щоб витягнути ріпку» (Дід і Баба)

9. « Викував коваль булаву.Йду шукати братів і сестричку»

( Котигорошко)

10.» Хазяї вигнали з дому, бо злодіїв проспав»

 ( Пес)

11.« Круть і Верть вередують. Затримуюсь, підмітаю двір»

 (Півник)

12. « Сиджу на печі, в лісі. Рак мене хоче вкусити»

 ( Коза-дереза)

**Гра « Літній кошик»**

**Вікова категорія – діти 6-10 років**

**Обладнання – картки із зашифрованими назвами ;**

ИЛМААН, МРНСДІООА, СУРГА, ЛБІКАНУК, ИЯНВШ, ЛОЕІАБПХ АКІНМЬ, НЬОКПЕ, АМЯТ, БИРГИ, РАКО, КИЛВАР

**Цілі гри** - розвивати увагу, пам’ять, згуртованість; поглибити знання про літню пору року, рослинний світ,

**Хід гри**

Ведучий/ ведуча .Пропонує «зібрати» для компоту ягоди, а які - то слід розглянути в конверті зашифровані їх назви.



**Гра « Веселий художник»**



**Вікова категорія – 6-10 років**

**Обладнання – 2 листки ватману, кольорові маркери.**

**Хід гри**

Ведучий об’єднує дітей у 2 групи Команди отримують завдання : намалювати тваринку -котика, собачку, жирафа, коня, півника. За вибором ведучого це може бути і 2 тваринки, якщо в загоні більше 5-6 дітей. Діти почергово малюють тільки один елемент, наприклад, вушко, ніс, лапки, хвіст.

Коли малюнок завершено, діти називають назву тваринці, яка виходить на малюнку.

**Міні- рухливі тетралізовані ігри**

**Гра « Йдуть фантазери»**

**Вікова категорія- діти 6-10 років**

**Освітні цілі** :**виховувати**: спостережливість та витримку;

 почуття команди, прихильне ставлення до друзів;

 **розвивати** емоційну чутливість дітей,

творчий підхід, чемність та толерантність , спритність.

**Хід гри**

Після активної рухливої гри ( футбол, дистанція, спортивні змагання) діти збуджені, невгамовні, активно переживають перемоги і поразки. Тому слід подбати про переключення. Вожатий/та загону супроваджує дітей в зону (локацію) відпочинку. Шикуються по троє/ четверо залежно від кількості дітей у загоні. Дітям пропонується відтворити рух людина, якби:

- в кросівки залетів камінець;

- напала зграя комарів;

- треба було вбрід перейти струмок;

-рухатися по канату без страховки;

- йти через зарослі кропиви.

Коли групи дійдуть до зони відпочинку, ведучий пропонує сісти так, як би сідали: бджола на квіточку; дуже втомлена людина.

*Примітка. Ведучий може змінити порядок проведення гри-релаксу.*

**ГРА «Сонечко й промінчики»**

**Вікова категорія- діти 6-7 років**

Дітвору ведучий об’єднує у 2 команди. Гравці однієї команди, тримаючись за руки, утворюють коло, а другої – стоять у середині кола. Ведучий дає команди *«Сонечко зайшло»( руки піднімають)* або *«Сонечко зійшло»(пирсідають),* відповідно до яких діти першої команди опускають або піднімають руки. У той час, коли руки підняті « Сонечки», друга команда, «Промінчики», повинна тікати з кола.

Виграють найспритніші гравці. Вони стають в перше коло « Сонечок», а інші стають « Промінчиками».

**Поетичний марафон « **

**Вікова категорія – діти 9- 10 років**

**Хід гри**

Діти отримують від вожатого/вожатої роздруківки поезій із завданнями **прочитати вірш. Спроби можуть**

**І** **- виразно як на мітингу;**

**ІІ як диктор дитячого телеканалу;**

**ІІІ як іноземний турист ( за вибором - англієць, француз, китаєць);**

**ІV спортсмен, який подолав дистанцію і не встиг віддихатися.**

**Нагородження переможців у номінаціях: « Поетичне перевтілення»,**

 **« Неперевершений диктор», « Переконливий артист» .**

Вожатий / вожата теж читає вірш Ліни Костенко « Буває часом …». Потім пропонує визначити номінацію, якою вони хочуть відзначити вожатого, наприклад « Переконлива українка/ українець» та ін.

****

 **Рухливі народні ігри українських дітей**

«Як дитина бігає і грається, так їй здоров’я усміхається», - стверджує прислів’я. Чим більше дитина рухається, тим краще росте й розвивається. Народні рухливі ігри за змістом і формою прості та доступні дітям різного віку. Вони є універсальним засобом у фізичному вихованні молоді. Підкреслюючи універсальність цього засобу виховання, А. Макаренко писав: «Гра має важливе значення, яке в дорослого має діяльність, робота, служба: яка дитина у грі, такою з багатьох поглядів вона буде в роботі, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча насамперед відбувається у грі».

Народні ігри мають оздоровче, освітнє, виховне значення.

Українські народні ігри загальновідомі педагогам:

«Курочка-чубарочка», «Кізонька», «Де ж наші ручки?», «Подоляночка»; ігри парами: «Моталки», «Дрібу-дрібу-дрібушечки», «М’яч сусідові», «Не лови ґав», «Хто швидше», «У навбитки», «У кидка» (розвиток окоміру, спритності, сили, координації рухів). Окрім цих ігор пропонуються хороводи, але вже з різними атрибутами - віночком, хусточкою, стрічкою.

 **Ігри народів світу**

**Гра африканських дітей «Калабаш»**

**Вікова категорія- 8-10 років**

**Обладнання: 3** маленькі гумові м’ячики

**Ведучий**:Країна Гана розташована в Африці. У Гані прості люди живуть дуже бідно. Вони навіть посуд роблять із висушених гарбузів. З гарбузів у них і кухлики, й полумиски, й макітерки, й бочечки та барилка. З гарбузяним барилком, яке по-їхньому – “кала-баш”, діти вигадали цікаву гру. Калабашем у нас будуть м’ячики.

 **Правила і порядок проведення гри**

1)Дітей об’єднати у три / чотири команди за допомогою лічилок.

2) Від кожної групи виходить по двоє учасників.

3)Кожна пара затискує лобами по калабашев- м’ячеві й біжить з ним до умовленого місця. Потім назад.

4)Підтримувати калабаш руками не можна. Якщо калабаш впав, то пара виходить із гри , передавши калабаш іншій парі своєї команди.

Перемагає та команда, коли усі діти подолають визначену відстань швидше і без втрати м’яча.

**Італійська гра «Водоноси**»

**Освітні цілі**: навчити відчувати відповідальність,

виховувати доброзичливість, розвивати силу, витривалість та цікавість.

**Обладнання: 2-3 по 5 л** відерця із водою, пластикові стакани 0,25,

2-3 порожні пляшки пластикові по 1л.

 **Хід гри**

 **Ведучий: Італія** – спекотна південна країна. І як немає тут довго дощу, все на ланах висихає і гине. Італійці навчилися боротись із засухою ще в давнину. Вони рили канали, зрошували виноградники й поля. Хтозна скільки років працює в Італії й водогін. Ну, а в дітей навіть деякі ігри не обходяться без води. От хоч би й «Водоноси».

 Діти стають парами. Перед кожною парою поставте відерце з водою та стаканчик, а кроків за двадцять від них – по порожній пластиковій пляшці. Щойно пролунає сигнал починати гру, ті, хто стоять у вервечках першими, зачерпують стаканчиками воду і мчать попарно, тримаючи вдвох стаканчик, до своєї пляшки. Виливають воду у пляшку (один притримує пляшку, а другий виливає) – і якнайшвидше повертаються назад, щоб передати стаканчик іншій парі.

Перемагає та команда, яка наповнить свою пляшку раніше, той і переміг.

Ще веселіше проходить гра, як воду до пляшок носити не стаканчиками, а в блюдцях

 **Гра «Змійка»**

**Вікова категорія- 7-10 років**

**Освітні цілі –** зосередити всю увагу на переключенні дітей на грі , яка допоможе їм дещо приборкати рухливість, емоції, наприклад, після гри у футбол**.**

**Хід гри**

Всі учасники стають один за одним і беруть товариша, що попереду, за пояс. Першому гравцеві необхідно зловити останнього, а останнім – ухилитися. Сміх і біганина швидко заспокоять непосидючих.