

## ***Игры для формирования раскрепощенности в познавательной деятельности.***

**Знакомство.** В начале занятия можно предложить каждому из присутствующих встать и представиться. При этом можно попросить сопровождать свое имя жестом. Или, играющие выходят за дверь, но очереди стучат, входят, представляются. Можно не оговаривать, как нужно представляться, лишь после окончания упражнения «Знакомство» прокомментировать действия разных участников, подвести некоторые итоги, высказать пожелания.

**Продолжение знакомства.** Предлагаем группе встать распределив свои имена в алфавитном порядке,

**Мое имя.** Произнесите свое имя тихо, громко, растянуто, утвердительно, удивленно, восторженно, вызывающе, нежно, злобно, разочарованно, задумчиво. Задания можно выполнять сидя в кругу, когда каждый говорит свое имя, учитывая данное ему задание и последующим смещением установки.

*Это задание можно попросить выполнить дома перед зеркалом, в кругу родных, знакомых. Задача соотносить интонации голоса с выражением лица, с позой, с контекстом.*

**Домашнее задание.** Предлагается к следующему занятию написать на листе свое имя, придумать и написать свой девиз, эмблему.

**Ассоциации.** Запишем, например, слово ученик. Задание: «За ограниченное количество времени к каждой букве этого слова записать по одному слову». Например: у - урок, ч - чашка и т.д.

*Затем можно передать листки по кругу и зачитать и сравнить ассоциации, а также определить, кто быстрее других справился с заданием.*

**Опиши предмет.** Говорится, что предыдущее упражнение было разминкой. Дается новое задание. На стол кладется какой-нибудь предмет, например, шапка.

Задание: «В течение 5 минут написать об этом предмете все, что сможете придумать: из чего сделан, для чего служит, цвет, размер; сравните его с другими предметами». Устный вариант игры: каждый говорит о предмете по одному предложению, но так, чтобы получился связный рассказ. По окончании выполнения задания отмечается время, потраченное на задание, оригинальность рассказа.

*Упражнение развивает воображение, внимание, учит работать самостоятельно в условиях ограниченного времени.*

**Разминка.** Предлагается двигательное упражнение, но требующее воображения, пластичности. Задание: «Походите, как младенец, который только начал ходить; как артист балета; как старый человек; как певец; как человек, которому некуда спешить» и т. д.

*Ребята могут сами предложить другие роли.*

**Домашнее задание.** Представьте, что вы во фруктовом саду. Набрали полную корзину яблок. Потренируйтесь пред зеркалом, изобразите, что несете тяжелую корзину.

**Сочини рассказ.** На столе лежат предметы, например: ручка, расческа, грецкий орех, газета, шапка ... За ограниченное количество времени предлагаем

ребятам сочинить рассказ, героями которого должны быть эти предметы. Работа может быть индивидуальной или групповой. Затем зачитываются рассказы и анализируются с точки зрения оригинальности идеи, логичности, образности, цельности, а также с учетом манеры изложения.

**Блицтурнир.** Просим каждого написать на листке по одному вопросу. Сворачиваем бумажки, складываем в шапку. Затем каждый по очереди вытаскивает листок, читает вопрос и пытается на него ответить. Другие участники также могут предложить свои варианты ответов. При этом каждый из участников имеет право не отвечать.

По окончании игры определяем оригинальные вопросы и интересные ответы.

*Игра развивает оперативность, умение логически мыслить и излагать свое мнение, развивает чувство юмора.*

**Две команды.** Просим по очереди называть все возможные способы передвижения. Побеждает команда, высказавшаяся последней.

**Соедини фигуры.** Изобразите животное, птицу, рыбу. Сначала каждое из треугольников, затем из прямоугольников, из квадратов, окружностей.

**Пофантазируйте.** Если бы ныряя в воду, вы вдруг почувствовали, что можете дышать, как рыба, и любые океанские глубины вам нипочем, как бы вы могли использовать этот дар?

Эту работу можно предложить выполнить по парам или по группам.

*Игра развивает воображение, умение логически строить свою речь, публично выступать.*

**Сочини рассказ с конца.** Первый участник говорит предложение, которое считается последним в рассказе. Например, «Жили они долго и счастливо» Второй участник составляет предложение, которое логически предшествует последнему предложению и т.д. Таким образом составляется рассказ. По окончании работы анализируется ход выполнения задания: чья идея была развита, кто пытался изменить ход событий и насколько это удалось, кто сумел поддержать общую линию, кто внес особенно интересные предложения.

**Рисуем слово.** Предлагается слово Квардок.

Задание: нарисуйте, каким тебе представляется это слово. Можно задавать вопросы ведущему о размерах, форме. Затем листки можно передать по кругу, сравнить свою фантазию с другими.

**Мои фантазии.** Придумай слово, которого нет в языке. Опиши, что оно может обозначать, его функции. Это задание может быть дано группе из 3-4 человек. Можно предложить поработать подобным образом и дома.

**По щучьему велению.** Водящий говорит: «По щучьему велению, по моему хотению...» Обращается к кому-то конкретно и говорит, о чем он его просит. Например, просит пройти по комнате или загадать загадку. Исполнивший просьбу становится водящим.

*Игра развивает воображение, мышление, а также умение обратиться к другому с просьбой, умение понимать другого.*

**Угадай слово.** Участвуют 2 команды. Ведущий шепотом говорит капитанам слово. Капитан следующему игроку говорит значение этого слова, не называя само слово, второй говорит третьему игроку, как он понял

сказанное, т.е. передает значение слова, но своими словами и т. д. Последний игрок пытается определить, какое слово сказал капитанам ведущий.

Можно, анализируя ход игры, уточнить, кто изменил информацию, предал не точно, отметить интересные варианты значений.

**Отгадай.** Один человек выходит из комнаты. Группа загадывает кого-то из присутствующих. Вошедший должен отгадать, кого загадали, задав группе только 5 вопросов, на которые группа может ответить только «да» или «нет», например, «Похож ли он на кошку».

**Формируем двигательный навык.** Напишите между линейками следующие слова: ручка, книга, небо, вода, гора, туча, поле. А теперь диктуем эти же слова, но ребята должны писать между линейками с закрытыми глазами.

**Пирамида.** Ведущий говорит фразу: «Собака лает» Следующий участник игры дополняет фразу одним словом. Например, «черная собака лает». Следующий участник повторяет предыдущую фразу, добавляя одно слово. Например, «черная собака лает на луну» и т.д.

**Закончи фразу.** Один человек держит в руке мяч 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 диалога.

**Ассоциации.** Ведущий говорит, например, слово мебель. Первый участник говорит слово мебель и перечисляет свои ассоциации с этим словом. Второй участник говорит слово мебель, повторяет ассоциации первого участника и приводит свои собственные. Третий участник говорит слово мебель, повторяет ассоциации первого и второго участников и добавляет свои. И так далее.

**Что общего?** Найти как можно больше признаков сходства между двумя различными предметами, например, между мелом и мороженым. Время работы можно ограничить.

**Назови 5 предметов.** Первому участнику ведущий предлагает в течение 30 секунд назвать 5 предметов красного цвета, затем второй участник называет 5 предметов зеленого цвета, затем третий называет предметы синего цвета. При этом никто не должен повторять сказанное другими. Не сумевший справиться с заданием выбывает.

**Кто самый внимательный?** Всем игрокам раздаются одинаковые тексты. За ограниченное время они должны вычеркнуть все буквы А.

**Угадай.** Один из играющих стоит спиной к группе. Кто-то подходит к нему, прикасается, издает какой-нибудь звук, возвращается на место. Стоящий спиной поворачивается и пытается отгадать, кто подходил.

**Зоркий глаз.** Водящий выходит за дверь. Один из игроков что-то изменяет в своем внешнем виде, например, расстегивает пуговицу, снимает часы. Водящий, войдя в класс, пытается определить, в чьей внешности произошли изменения.

*Игра развивает внимание, образную память.*

**Вырази мысль другими словами.** Запишем фразу: «Школьники ждут летние каникулы». Найдите варианты передачи этой мысли, заменяя каждое

слово. Например, «те, кто учится в школе, хотят наступления июня, июля, августа».

Эта работа может быть проведена в парах, в группах.

*Упражнение увеличивает лексический запас. Развивает воображение.*

**Оратор.** На листочках написать темы выступлений. Каждый участник берет листок с какой-либо темой. Затем через 2-3 минуты (с подготовкой или без) должен выступить с речью.

**Разминка.** Положите руки на колени, хлопните в ладоши перед грудью, правой рукой возьмитесь за нос, левой - за правое ухо, опять хлопните в ладоши, возьмитесь левой рукой за нос, а правой за левое ухо.

**Запомни предмет.** Все участники по очереди кладут на стол по одному предмету, Задача ведущего - запомнить, кто что положил, и вернуть каждому его предмет.

**«Слово - на каждый шаг».** Идя по классу, на каждый шаг называть, например, имена или оттенки цветов. Побеждает, сделавший больше шагов и назвавший больше слов. Соревнование между командами.

**Пиктограмма.** Рисунки, передающие без текста смысл чего-либо, называются пиктограммами. Например, нарисовать батон - значит, рядом булочная. Пофантазируйте и составьте собственные пиктограммы к словам: лес, лицей, театр, магазин и др.

Эту работу можно предложить закончить дома.