**Использование развивающих занимательных игр во внеурочной деятельности**

Совершенно необходима забота об интересном, содержательном и разумном отдыхе школьников в часы, свободные от занятий. При этом широкое значение приобретает широкое применение и использование игр, без которых организация полноценного отдыха детей практически невозможна.

Правильно подобранные и хорошо организованные игры способствуют всестороннему, гармоничному развитию школьников, содействуют укреплению их здоровья, помогаю выработать необходимые в жизни и учёбе необходимые навыки и качества.

Виды игр для детей очень разнообразны. Вот некоторые из игр, которые предназначены специально для развития умственных способностей школьников, для совершенствования и тренировки их памяти, мышления, которые помогают лучшему усвоению и закреплению приобретённых в школе знаний.

***Ералаш***

Все строки стихотворения разделены на две части. Первые строки каждой строчки написаны слева, а продолжение справа на отдельных полосках. Полоски эти перепутаны (первоначально их кладут в том порядке, в котором они пронумерованы), получается бессмыслица. Задача играющего – разложить полоски правильно, чтобы каждая оказалась на своём месте по смыслу написанного.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Злой кабан  Пароход  Соловей  Дикобраз  Кошка  Маша  Буратино  Портной  Ёж  Чиж  Рак  Стол  Чайник  Мальчик | сидел на ветке  томился в клетке  точил клыки  давал гудки  физику учила  хвостик свой ловила  шил себе штаны  все поел блины  накрыт к обеду был  усами шевелил  летал под облаками  гонялся за мышами  прыгал во дворе  булькал на костре | 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14 |
| Уничтожьте ералаш. Я приказываю вам всё расставить по местам | | |

*После расстановки должно получиться:*

После расстановки должно получиться:

Злой кабан точил клыки,

Пароход давал гудки,

Соловей сидел на ветке,

Дикобраз томился в клетке,

Кошка хвостик свой ловила,

Маша физику учила,

Буратино все поел блины,

Портной сшил себе штаны,

Ёж гонялся за мышами,

Чиж летал под облаками,

Рак усами шевелил,

Стол накрыт к обеду был,

Чайник булькал на костре,

Мальчик прыгал во дворе.

Н.Разговоров

*Другой вариант стихотворного текста для этой игры:*

Огурцы играют в прятки,

Малыши растут на грядке,

Мушкетёры спят в овраге,

Поросята точат шпаги,

Раки в цирк бегут ватагой,

Дети дремлют под корягой,

Волки плавают по дну,

Щуки воют на луну.

Это что за ералаш!

Заточите карандаш!

Я приказываю вам

Всё расставить по местам!

***Дежурная буква***

Все играющие образуют круг. Руководитель называет дежурную букву и идёт по кругу. Тот, перед кем он остановится, должен немедленно назвать слово (имя существительное), начинающееся с дежурной буквы. Отвечать надо быстро. Кто запнётся или повторит уже названное слово, выходит из игры. Через некоторое время называется другая дежурная буква, и игра продолжается.

Выбор большой. На любую букву можно найти много слов, но не каждому удаётся сделать это достаточно быстро.

***Назови слово***

Играющие образуют круг. Ведущий стоит внутри круга, у него в руках мяч. Он называет тему, на которую надо подбирать слова, и бросает кому-либо мяч. Если, допустим, объявлена тема «Животные», поймавший мяч должен немедленно вернуть его водящему и назвать фрукт, например заяц. Следующий игрок, возвращая мяч, должен назвать другое название животного, например волк.

Через две-три минуты тема меняется.

Ответы должны даваться быстро, пока ведущий считает до пяти. Тот, кто не сумел вовремя подобрать нужное слово, выбывает из игры.

***Скажи шестое***

Играют несколько человек. Один из играющих – водящий. Он обращается к кому-либо с предложением – «скажи шестое». При этом он дожжен быстро назвать подряд пять растений (или зверей, птиц, рыб, насекомых и т.д.), а тот, к кому водящий обращается, должен успеть, как только он закончит, немедленно назвать шестое. Повторять сказанное отвечающий не имеет права.

Если ответ последует вовремя, то тот, кто ответил, становится водящим, если нет, водящий остаётся прежний.

***Разрезные картинки***

***(Игра-самоделка)***

Для игры нужно несколько открыток (или страничек из журналов) с изображениями животных или растений. Для прочности их следует наклеить на картон. Каждую картинку надо разрезать на 8 – 12 частей (по прямым или ломаным линиям). Играющим предлагают сложить изображённый на открытке рисунок. Если перепутать части двух открыток, игра становится значительно сложнее.

Содержание познавательных, дидактических игр помогает закрепить и расширить предусмотренные школьной программой знания, умения и навыки. Однако эти игры не должны восприниматься детьми как процесс преднамеренного обучения, так как это разрушит самую сущность игры. Здесь руководителю надо проявлять величайший такт и осторожность