

7 ігор із класного менеджменту для молодшої школи

«Що в нас схожого?»

Тривалість — 10 хвилин

Вчитель роздає дітям картки із запитаннями щодо смаків, уподобань, звичок або сім'ї. Наприклад: «Яка твоя улюблена тварина?», «Чи є в тебе братик або сестричка?», «О котрій годині ти зазвичай лягаєш спати?»

Якщо це учні, які тільки вчаться читати і писати, можна використовувати картки з простими картинками, з яких зрозуміло, про що йдеться. Наприклад, картка, де намальовані кіт і пес. Чи картка з квадратами різного кольору, якщо йдеться про улюблений колір.

Діти пишуть відповіді або ж просто думають над ними нетривалий час, а потім починають хаотично ходити по аудиторії, обирати собі пару та обговорювати, наскільки схожі або різні їхні смаки. Важливо, щоб учні не соромилися обирати партнера для спілкування самостійно. Однак вчитель може обмежити час спілкування кожної пари (наприклад, 2 хвилини), а потім попросити підійти до іншого однокласника.

Навіщо?

Гра згуртовує колектив, допомагає дітям більше дізнатися про однокласників. Знайти тих, чиї смаки їм імпонують. Водночас вправа вчить, що в кожного можуть бути свої вподобання, але це не заважає спілкуватися і бути друзями. Наймолодші учні починають на найпростішому рівні аргументувати свої вподобання

та подавати інформацію у формі, яка є цікавою для інших дітей. Вправа також допомагає зменшити невпевненість у собі. Сором'язливих дітей залучають до діалогу більш товариські напарники, таким чином починає діяти механізм взаємодопомоги та взаємопідтримки.

«Хто мене чує?»

Тривалість — 2-3 хвилини

Учитель каже: «Хто мене чує, поплескайте раз» і плескає в долоні. Потім продовжує: «Хто мене чує, поплескайте два». Гра триває до того моменту, поки діти не почнуть плескати всі разом, синхронно.

Навіщо?

Цей простий інструмент допомагає швидко встановити тишу в класі без негативних емоцій та підвищення голосу. Діти при звичаються до цього маленького навчального ритуалу, а потім охочіше заспокоюються, коли ви проводите гру.

Дозвольте дітям використовувати ваш метод, якщо в них є потреба та бажання донести до однокласників важливу інформацію. Наприклад, на перерві. Чи під час підготовки до шкільних конкурсів або змагань. Учні повинні усвідомити, що думка кожного — важлива. І варто

дослухатися, коли хтось просить хвилину цілковитої тиші.

«Дім, білка, катастрофа»

Тривалість — 5-15 хвилин

Учні діляться на групи по троє. Двоє з них стають поруч і піднімають руки так, щоб утворився «дах». Вони — це «дім». Між ними стає третя дитина — «білка».

Коли вчитель каже: «Білки!», усі діти-«білки» шукають собі інший дім. Коли вчитель каже: «Дім!», учні, які утворювали «дахи», швидко шукають собі нові пари, щоб створити з ними нові «будинки». А коли вчитель каже: «Катастрофа!», то всі міняються ролями. Тобто «білки» стають «домами», і навпаки.

Навіщо?

Гра позитивно впливає на взаємини в класі. Адже через неї діти вчаться взаємодіяти як група, команда, у якій є місце для кожного. Крім того, вправа допомагає задовольнити потребу в русі, що особливо актуально для активних молодших школярів.

«Чарівний капелюх»

Тривалість — 10 хвилин

Діти пишуть свої імена та прізвища на окремих клаптиках паперу. Ці клаптики кладуть у капелюх або коробку, перемішують. Кожен по черзі витягує по одному клаптику. Учню, чие ім'я витягнули і назвали, кажуть добрі слова або побажання. І так — аж до останнього клаптика в капелюсі.

Навіщо?

Такі прості завдання змалку вчать уважності до інших та емпатії. «Чарівний капелюх» допомагає не залишити без уваги жодну дитину в класі. Гра також формує в учнів розуміння того, що всі вони — рівні для вчителя, бо перебувають в однакових умовах, з тим самим завданням. І, звичайно, приємні слова підбадьорюють і створюють гарний настрій у колективі на весь день.

«Я люблю...»

Тривалість — 5-10 хвилин

різні боки і каже: «З одного боку — я люблю яблука, а з другого боку — я люблю малювати». Той чи та, хто теж любить

яблука, підходить і бере вчителя за руку та продовжує: «З одного боку — я люблю яблука, а з другого боку — я люблю сніг». Так продовжуємо грати, поки до цього ланцюжка не приєднаються всі діти.

Навіщо?

Гра створює приязну атмосферу в класі, вчить шукати однодумців і зменшує напругу. Учні більше дізнаються один про одного і вчаться шукати, що в них спільного. Це важливо для комфортної взаємодії всіх дітей у класі.

«Монетка для тиші»

Тривалість — 3-7 хвилин

Діти розсідаються в невеличкі групи по 5-7 осіб. Вчитель попереджає, що основна умова для цієї гри — цілковита тиша. Не можна перемовлятися чи підказувати.

Перша дитина кладе монетку на будь-який палець. Завдання сусіда — забрати цю монетку та передати її далі по колу, використовуючи тільки один палець. У тій групці, де порушили тишу, монетку повертають до першої дитини і починають заново. Перемагає група, яка найшвидше передала монетку по колу.

Навіщо?

Вправа допоможе дітям самоорганізуватися і діяти як команда. Однак за рахунок тиші кожен усвідомлює, що навіть у команді часто потрібно думати і приймати рішення самотійно. А ще — розуміти один одного без слів. Після закінчення гри дозвольте дітям кілька хвилин обговорити свої успіхи та невдачі. Однак слідкуйте, щоб обійшлося без взаємних образ, а критика була об'єктивною.

«Кого я бачу?»

Тривалість — 5 хвилин

Вчитель ділить дітей на дві групи, які стають по різні боки кімнати. Між ними вішаємо простирadlo або тканину. Обидві групи мають стати так, щоб взагалі не бачити суперників.

Кожна група тихо домовляється, який учасник стане найближче до заслони. Вчитель опускає тканину. Учасники, які стоять першими у своїх групах, повинні якомога швидше назвати ім'я того, хто стоїть навпроти, у іншій групі.

Той, хто називає ім'я суперника першим, виграє і забирає учня до себе в команду.

Граємо до моменту, поки всі не опиняться в одній команді.

Навіщо?

Якщо грати в цю гру на початку навчального року, то такі активності допомагають вивчити чи пригадати імена всіх дітей у класі. У інший час гра розвиває уважність, вчить швидко реагувати на будь-яку ситуацію. Фінал гри допомагає дітям зрозуміти, що насправді вони — не суперники один одному, а колектив.