Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества»

Методическая разработка
для педагогов дополнительного образования

Игровые тренинги для младших школьников (игры и упражнения)

Смагина С.А., методист

г.о.г. Тамбов, пос. Строитель
2026

Игровые тренинги для младших школьников
(игры и упражнения)

Игровые тренинги помогают детям развивать коммуникативные навыки, сплочённость коллектива, эмоциональную саморегуляцию и другие важные качества.

1. «Мячик»

Цель: знакомство детей друг с другом, создание доброжелательной атмосферы.
Ход игры: дети становятся в круг. Один получает мяч, называет своё имя и пере даёт мяч соседу. Тот тоже представляется и отдаёт мяч дальше.
Варианты заданий (можно использовать в разные дни):
назвать имя и фамилию;
сказать имя и любимое занятие (игрушку, животное, цвет);
произнести имя и имена родителей.
Рекомендации: игра подходит для первых недель обучения, её можно повторять несколько раз.

2. «Мы идём в поход»

Цель: запоминание имён одноклассников, развитие ассоциативного мышления.
Ход игры: детям говорят, что они собираются в поход и должны взять с собой в ещи. Каждый произносит: «Меня зовут…, и я беру с собой…», выбирая предмет, название которого начинается с той же буквы, что и его имя.
Варианты: вместо похода можно «отправиться» в библиотеку, на море, в школу и т.д.

3. «Граница»

Цель: узнать больше об одноклассниках, выявить общие интересы и особеннос ти.
Ход игры: дети выстраиваются в шеренгу. Учитель проводит границу на рассто янии 2–3 метров. Затем озвучивает задания:
«У кого есть брат — перейдите через линию»;
«Кому 7 лет — перейдите»;
«Кто недавно ходил в кино — перейдите» и т.д.
Рекомендации: игра помогает увидеть, у кого из детей есть схожие черты или увлечения.

4. «Корабли и скалы»

Цель: развитие навыков взаимодействия и взаимопомощи.
Ход игры: класс делится на две группы. Одни («скалы») приседают в разных местах комнаты. Другие («корабли») закрывают глаза и начинают двигаться по классу. Если «кораблик» приближается к «скале», тот должен зашипеть, и митируя звук морского прибоя. Задача «кораблей» — избежать столкновения.
Обсуждение после игры: поговорить о том, как поддержка товарищей помог ает избежать неприятност**ей.**

5. «Волшебные картинки»

Цель: показать, что общий результат зависит от вклада каждого участника.

Ход игры:
Дети делятся на команды.
Каждый получает лист бумаги и фломастеры.
Задание — нарисовать семью инопланетян (волков, зайцев и т.д.).
Сначала рисуют маму, затем обмениваются листочками и рисуют папу, пото м снова меняются и продолжают рисовать других членов семьи.
Листочки возвращаются к хозяевам.
Рисунки рассматривают и выбирают лучшие. Авторы называют, кого именно они рисовали.

6. «Строим цифры»
Цель: развить организаторские способности, координацию и умение работать в команде.
Ход игры: ученики хаотично двигаются по классу. По команде ведущего «Строим цифру …»дети должны быстро выстроиться в фигуру изображающую указанную цифру.

7. «Что я люблю делать»
Цель: узнать друг о друге что-то новое, развить невербальную коммуникаци ю.
Ход игры: один участник жестами и движениями «рассказывает» о своём лю бимом занятии (чтение, рисование, танцы и т.д.). Остальные угадывают. Пос ле выступления нужно сказать, догадался ли кто-нибудь.

8. «Мне нравится…»
Цель: формирование позитивного отношения друг к другу, развитие умения делать комплименты.
Ход игры: дети встают в круг. Первый поворачивается к соседу слева и гово рит: «Коля (Миша, Соня и т.д.), мне нравится…», добавляя комплимент («… твои глаза», «…как ты рисуешь» и т.д.). Игра продолжается по кругу.

9. «Дракоша, кусающий свой хвостик»
Цель: снятие напряжения и страхов, развитие координации и командного вза имодействия.
Ход игры: под весёлую музыку дети выстраиваются цепочкой, держась за пл ечи впереди стоящего. Первый («голова дракона») пытается поймать последн его («хвостик»), который должен ловко увернуться.

10. «Паутинка»
Цель: сплочение группы, развитие навыков командной работы.
Ход игры:
Дети встают в круг и протягивают руки вперёд.
По сигналу ведущего берутся за руки так, чтобы в каждой руке участника бы ла только одна рука другого.
Задача — не разнимая рук, распутаться и вернуться в круг.
Обсуждение: спросить, что мешало выполнить задание, а что помогло

Общие рекомендации по проведению игровых тренингов:

Длительность: 1–1,5 часа (с перерывами на отдых).
Частота: 2– раза в неделю или по мере необходимости (например, при формировании нового коллектива).
Пространство: достаточно места для движения (класс, спортзал, игровая пло щадка).
Атмосфера: доброжелательная, без критики и оценок.
Рефлексия: после каждой игры полезно обсудить с детьми, что им понравил ось, что было сложно, какие навыки они развили.
Адаптация: игры можно усложнять или упрощать в зависимости от возраста и особенностей детей.