Криворізька загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №130

Програма просвітницьких занять « Психологія +»

Підготувала:
практичний психолог
Криворізької загальноосвітньої школи І – ІІІ ступенів № 130
Шолом Юлія Володимирівна

м. Кривий Ріг

2021р.

Шолом Ю. В.

Програма просвітницьких занять « Психологія +»

У програмі запропоновані заняття : майстер - класи, квести, інтерактивні ігри, практичні заняття з елементами тренінгу, арт - студії для популяризації знань щодо діяльності психолога. Тематика є універсальною та вдало може бути адаптована до змісту та щоденного плану роботи психолога. Запропоновані розробки занять можуть бути використані у роботі з колективами групи подовженого дня, спортивними командами та іншими колективами відповідно до запиту.

Програма рекомендована для практичних психологів, соціальних педагогів, педагогів – класних керівників, педагогів - вихователів.

Шановні колеги!

Запропонована програма, спрямована на підвищення культури психологічних знань. Різноманітні майстер - класи, квести, інтерактивні ігри, практичні заняття з елементами тренінгу, арт - студії розроблені для популяризації знань щодо діяльності психолога, включають вправи різнобічної тематики.

Програма може бути використана під час організації діяльності практичного психолога на дозвіллєво – розважальному майданчику закладу освіти, рекомендована для практичних психологів, соціальних педагогів, педагогів – класних керівників, педагогів - вихователів .

Організацією змістовного дозвілля, відпочинку та оздоровлення дітей та учнівської молоді влітку займаються дозвіллєво – розважальні майданчики організовані на базі закладів освіти. Щорічно майданчик працює й на базі Криворізької загальноосвітньої школи І – ІІІ ступенів № 130.

Діяльність дозвіллєво – розважального майданчика організовується з метою зміцнення здоров'я, активного відпочинку, задоволення інтересів і духовних потреб дітей і підлітків.

Робота практичного психолога у змісті діяльності майданчика включає поєднання відпочинку та розвитку з пізнавальною, естетичною, просвітницькою діяльністю.

Організація діяльності практичного психолога під час залучення до роботи на дозвіллєво – розважальному майданчику закладу має ряд специфічних особливостей:

1. Всі види діяльності практичного психолога здійснюються в тимчасових різновікових колективах, з різним соціальним досвідом дітей, умовами життя і виховання.
2. Робота будується на принципах добровільної участі дітей у різних справах, у вільному виборі ними занять.
3. Планування просвітницько - профілактичних занять здійснюється у єдиній змістовій роботі майданчика.
4. Процес взаємодії з дітьми здійснюється в сприятливих умовах природного і соціального оточення, тобто є можливість організовувати заняття на свіжому повітрі..
5. Робота з дітьми повинна забезпечити дотримання режиму дня, виконання дітьми санітарно-гігієнічних вимог, особливо у період карантинних обмежень.

Діяльність практичного психолога невідривна від роботи інших педагогічних працівників, задіяних у роботі дозвіллєво – розважального майданчика, та спрямована на досягнення основної мети:

- збереження життя та здоров’я дітей, створення у них емоційно піднесеного настрою, внесення настрою гри, романтики в їх повсякденне життя;
- виявлення інтересів, захоплень дітей, розвинення бажання отримати нові знання, вміння, навички;
- формування вміння взаємодіяти в колективі;
- залучення до творчих справ, виявлення та розвиток здібностей.

Під час роботи практичні психологи мають справу з різновіковими колективами, тобто такими, які об'єднують дітей різного віку однією цікавою для всіх справою. Тому організація та проведення просвітницьких занять обов'язково має спиратися на віковий підхід у формуванні особистості.

Здійснення вікового підходу до процесу взаємодії в умовах дозвіллєво – розважального майданчика передбачає:

- постійну увагу до вікових особливостей формування особистості дітей і підлітків, своєрідності їхнього духовного світу, піклування про гарний емоційний і фізичний стан кожного вихованця;

- побудова системи роботи відповідно до психологічних особливостей дітей кожного вікового періоду і концепції їх розвитку.

Різновікові дитячі колективи мають широкі виховні можливості: це пряма передача досвіду від старших до молодших, це реалізація вікових потреб (у молодших - мати друга і бути схожим на нього, у старших -утвердитися в ролі лідера). Важливо, що в майбутньому діти зможуть підтримувати дружні зв'язки, розширять коло найближчого спілкування.

Для практичного психолога організація просвітницьких занять на базі дозвіллєво – розважального майданчика - це додаткова можливість для презентації психологічної служби закладу, неформальної взаємодії з учасниками освітнього процесу, залучення учнів до співпраці.

Опис просвітницької програми « Психологія +»

Просвітницька програма включає 6 розробок занять. Форма роботи різноманітна: майстер - класи, квести, інтерактивні ігри, практичні заняття з елементами тренінгу, арт - студії.

Програма просвітницьких занять практичного психолога «Психологія +» включає методичні розробки різної тематики. Тематика є універсальною та вдало може бути адаптована до змісту та щоденного плану роботи майданчика. Крім того, запропоновані розробки занять можуть бути використані у роботі з колективами групи подовженого дня, спортивними командами та іншими колективами відповідно до запиту.

Заняття є абсолютно автономними, не пов'язані між собою, послідовність проведення може бути визначена практичним психологом самостійно.

Зміст програми
просвітницьких занять « Психологія +»

1.	Психологія + природа	Психологічний квест « Психологія + природа»
2.	Психологія + команда	Інтерактивна гра «Детектив»
3.	Психологія + ейдетика	Практичне заняття «Запам'ятовуємо граючись»
4.	Психологія + арт - терапія	Арт - студія « Малювання плямами»
5.	Психологія + антистрес	Майстер – клас «Іграшка - антистрес»
6.	Психологія +креатив	Психологічний квест « Креатив»

Психологічний квест
«Психологія + природа»

Мета: ознайомити із методами саморегуляції та самоконтролю на природі, формувати вміння взаємодіяти з природними матеріалами за для покращення емоційного стану, розвивати творчі здібності та креативність.

Хід квесту

1. Об'єднаємось у 8 команд та доберемо 8 ведучих для станцій.
2. Кожен ведучий ознайомиться із завданнями станції.
3. Команда визначає капітана та переглядає маршрутний лист, за яким буде рухатись.
4. Завдання для команд - відвідати кожну станцію за тим порядком, за яким вони записані у вашому маршрутному листі. Пропускати станції заборонено.

1. **Станція 1« Гармонія та рівновага»**
   Мета : розвивати саморегуляцію та самоконтроль, вміння знаходити рівновагу.
   Учасникам пропонується зробити мобіль із гілки, на яку підвішуються різні предмети дотримуючись рівноваги.
2. **Станція 2 « Емоційний листопад»**
   Мета :досягти емоційної розрядки, сприяти позитивному емоційному стану.
   Завдання для учасників зібрати у паросольку листя або квіти та , розкрутивши її, зробити «листопад».
3. **Станція 3 « Розфарбовка антистрес»**
   Мета : сприяти розвитку емоційної рівноваги, вмінню керувати власними емоціями.
   На мольберті запропоновані розфарбовки антистрес, які необхідно розмалювати.
4. **Станція 4 « Land - art»**
   Мета : розвиток творчих здібностей
   Учасникам пропонується виконати «малюнок» на асфальті з природних матеріалів.
5. **Станція 5 « Хрестики - нулики»**
   Мета : розвиток вміння знаходити альтернативу, формування ситуації успіху, взаємодії з однолітками.
   Команді пропонується зіграти у відому гру «хрестики – нулики», але природними матеріалами.
6. **Станція 6 «Знайди предмет»**
   Мета : розвиток спостережливості, пам'яті, уваги

Команда отримує кошик та чек – лист з предметів, які необхідно знайти та покласти до кошику.

7. **Станція 7 «Веселка»**

   Мета: розвиток вміння нестандартно мислити

   Команда отримує підготовлену форму, яка містить сім відділів (це може бути частина упаковки від яєць або сім поєднаних разом паперових стаканчиків). Дно кожного відділу має певний колір. Завдання для учасників – зібрати веселку - заповнити кожен відділ предметом того кольору, яке дно він має (наприклад жовте дно - квітка кульбаби, зелене - травичка, сіре - камінь та ін.)

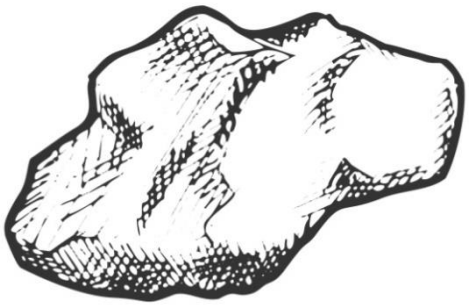
8. **Станція 8 «Вежа»**

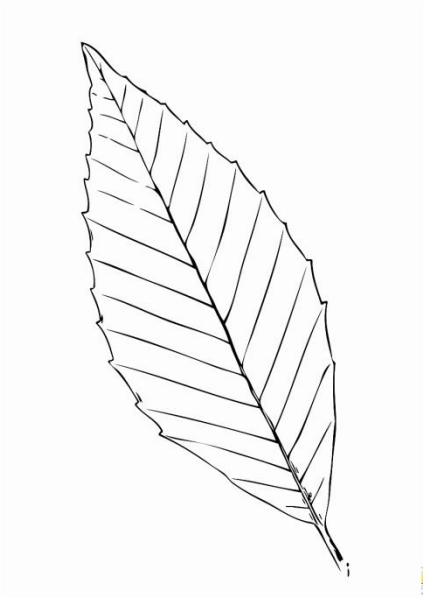
   Мета : розвиток самоконтролю, координації рухів.

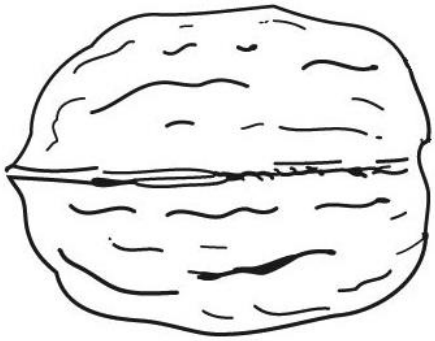
   Учасникам пропонується з природного матеріалу скласти якомога вищу вежу.

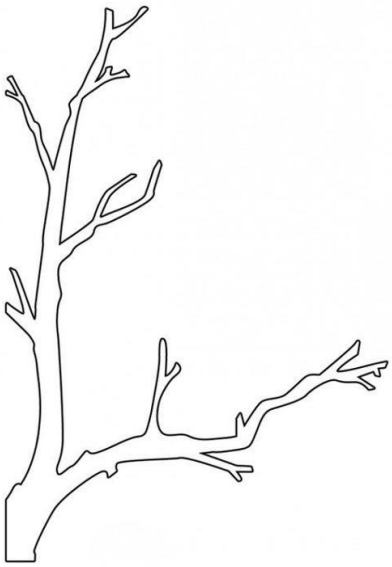
Додаток 1 до станції «Розфарбовка антистрес»

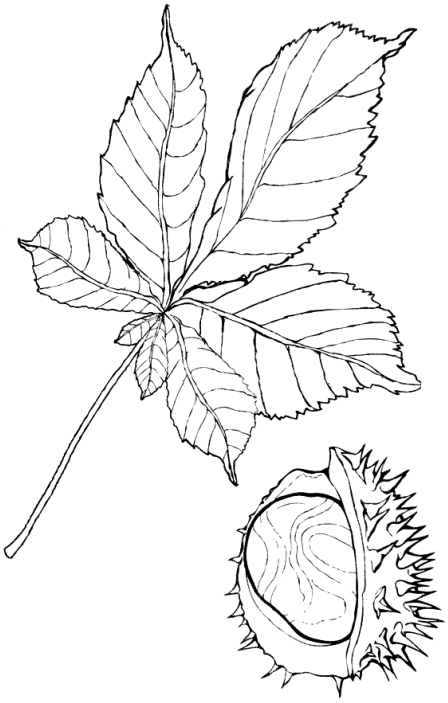
Додаток 2 до станції «Знайди предмет»











Просвітницьке заняття
Психологія +команда
Інтерактивна гра «Детектив»

Мета: розвивати комунікативні здібності учасників; стимулювати пізнавальну активність ; сприяти розвитку почуття єдності колективів.

Умови гри

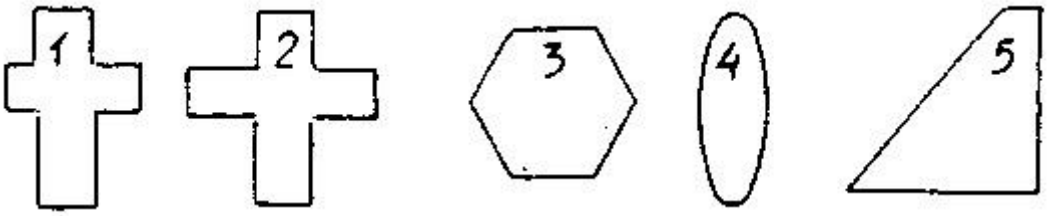
Гра розрахована на різновікові групи.
Командири команд запрошуються до практичного психолога для отримання завдання. Протягом 40 хвилин необхідно дати відповіді на 20 запропонованих питань та виконати творче завдання.
Кожна правильна відповідь оцінюється – 1 бал; максимальна оцінка за творче завдання – 10 балів.
Відповіді необхідно внести до бланку відповідей та після завершення часу передати практичному психологу разом із виконаним творчим завданням.
Після завершення гри відбувається підведення підсумків та вручення дипломів та сертифікатів.

Назва команди_____
Загін_____

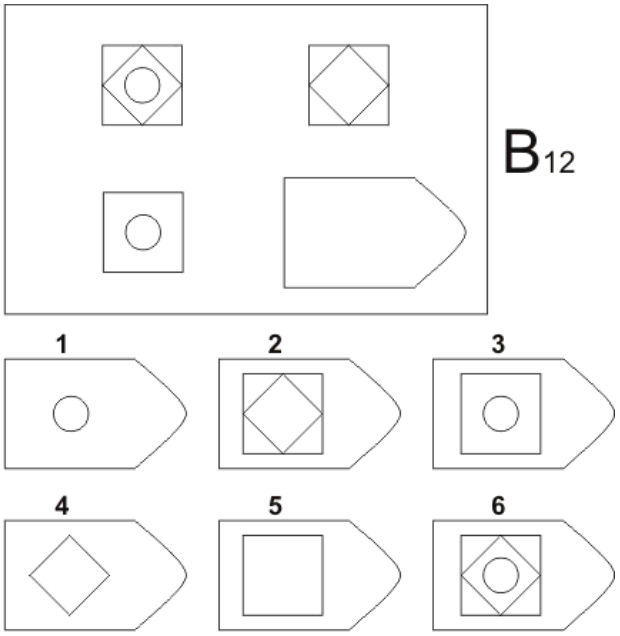
№ з\п	Зміст завдання	Відповідь
1.	У відомому мультфільмі довжину удава вимірювали папугами. Яка ширина коридору від кабінету музики до актової зали , якщо її вимірювати кепками?	
2.	Назвіть улюблену книгу шкільного бібліотекаря	
3.	Скільки інформаційних стендів розташовано на стінах першого поверху?	
4.	Скільки ялинок росте на подвір'ї школи?	
5.	Улюблені квіти вихователя вашого загону.	
6.	Як звуть домашню тваринку секретаря школи?	
7.	Скільки геометричних фігур має змія, намальована на підлозі біля 105 кабінету?	
8.	Скільки вікон у холі на І поверсі?	
9.	Яких домашніх тваринок має соціальний педагог?	
10.	Скільки столів у їдальні?	
11.	Якого кольору крісла у бібліотеці?	
12.	За якою адресою розташована школа?	
13.	Якого кольору двері приймальні?	
14.	Скільки сходинок має шкільний поріг?	

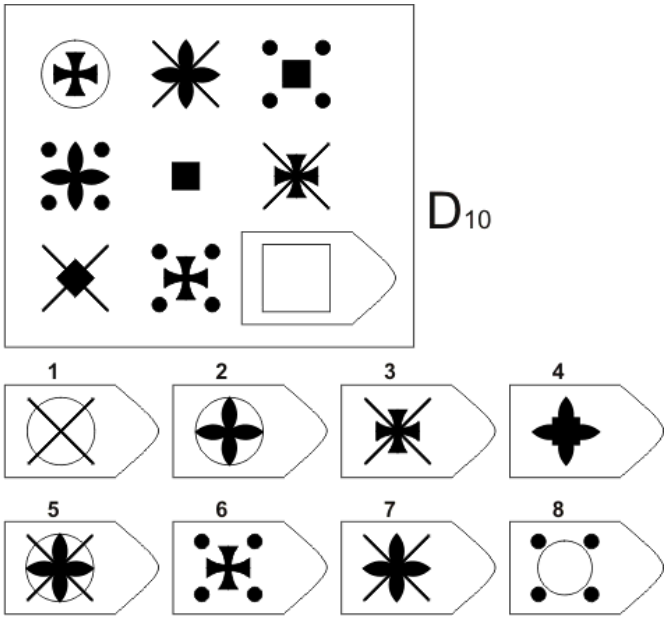
Інтелектуальне завдання

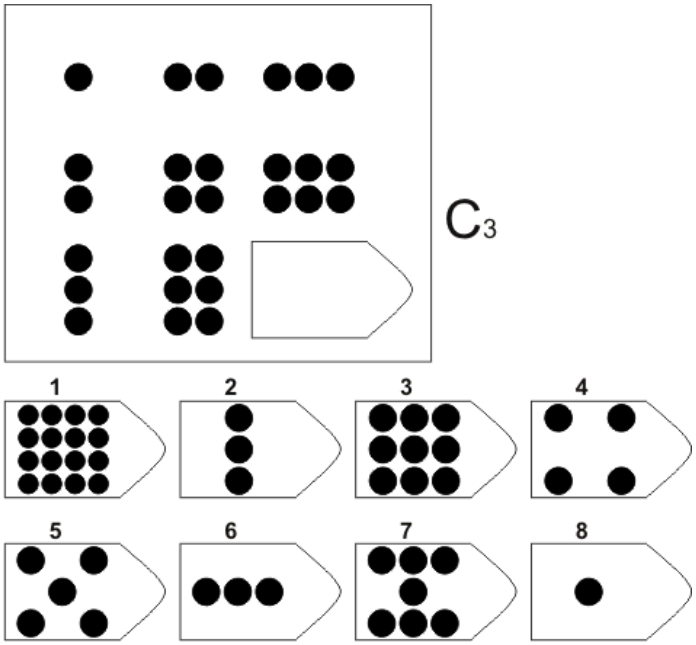
15.Який з приведених п’яти малюнків найбільш відрізняється від інших?

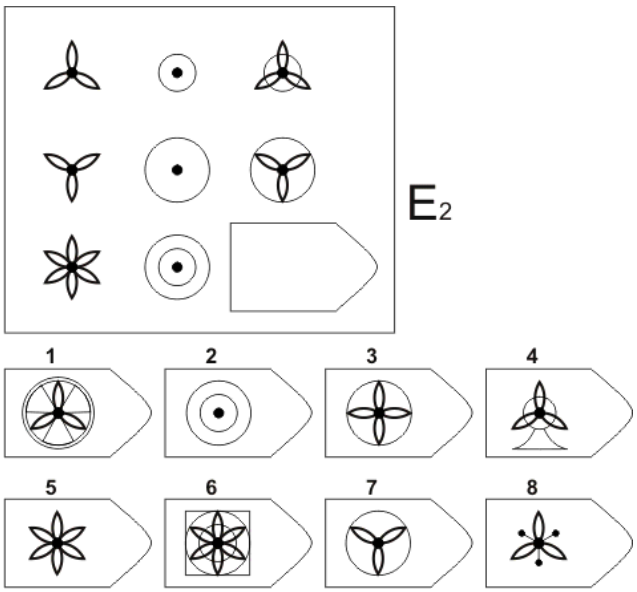


16– 19 Заповни вільний фрагмент!









20 Творче завдання – намалюйте портрет вашого загону.

Психологія + ейдетика
Практичне заняття
«Запам’ятовуємо граючись»

Мета : розвивати пізнавальні процеси учасників, ознайомити із поняттям «ейдетика»; навчити використовувати на практиці різні способи запам’ятовування.

Хід заняття

1. **Інформаційне повідомлення**

Що таке ейдетика ?
Ейдетика - це прийоми розвитку пам'яті через образне і асоціативне мислення. Методика заснована на запам'ятовуванні інформації за допомогою зорових вражень, які допомагають утримувати і відтворювати в деталях образ сприйнятого раніше предмета або явища. Ейдетика збільшує творчий потенціал. Вправи виконуються у форматі простих і захоплюючих ігор.

2. **Гра « Словникові слова»**

Завдання : Створюємо в уяві мультфільм із словниковими словами.

1. Криниця — заросла очеретом.
2. Очерет — розцвів як.
3. Черемха — відцвіла і на ній вродили.
4. Абрикоси — які всі з'їв.
5. Депутат — у якого висипалися з.
6. Кишені.
7. Апельсини— а підібрав їх.
8. Лелека — він полетів далеко за.
9. Горизонт — в якому заховалися два слова гори, зонт.

(Кількість слів може бути довільною.)

3. **Гра з числами за методом Цицерона**

9, 38, 77, 14, 20, 6, 2, 100, 88, 5.
(Діти в уяві розміщують, пишуть, малюють запропоновані числа у класі, а потім відтворюють весь ланцюжок чисел.)

4. Гра «Запам’ятай слова»

   Читаємо 12 слів (ведмідь, диван, дятел, портфель, береза, кошеня, медаль, метелик, клоун, океан, телефон, лелека, желе) і пропонуємо їх відтворити в тій самій послідовності. Після першого читання більшість дітей записують 5−6 слів. Потім за методикою ейдетики знову читаємо слова, при цьому пропонуючи уявити образ кожного слова та уявно зв'язати з образом наступного, малюючи в уяві мультфільм. Наприклад:

   Ведмідь – маленький та лисий несе
   Диван – великий твердий, з-під якого виглядає
   Дятел – який відкриває
   Портфель – а в ньому виросла червона
   Береза – на самому її вершечку сидить
   Кошеня − а на шиї в нього шоколадна
   Медаль – яку приніс
   Метелик – на якому вмостився сумний
   Клоун – котрий вискочив з
   Океану – де плаває
   Телефон – його тримає у дзьобі
   Лелека – той, що дуже любить
   Желе.

5. **Метод колажів.**

   Колаж (від франц. «наклеювання») – аркуш картону, на якому наклеєні або намальовані від 7 до 50 малюнків. Малюнки повинні бути різноманітними, не повторюватися, різні за змістом та розмірами. В деяких колажах можна використати цифри, букви.

   Мета цієї гри – запам’ятати якомога більше назв зображених предметів.
   Дітям пропонують вибрати головного героя і скласти казку про його пригоди. Незвичайні асоціації роблять образи яскравими, незабутніми і дитина легко відтворює в уяві ланцюжок слів.

Психологія + арт- терапія

Арт - студія « Малювання плямами»

Мета : розвивати творчі здібності учасників; сприяти самовираженню; корегувати емоційний стан за допомогою творчості.

Хід заняття

1. **Вправа «Кольорові загадки»**
   Мета : розвивати уяву, фантазію, прослідковувати наслідки власних дій.

- Якщо червону полуницю змішати з жовтою грушою, то сік буде?

-Якого кольору буде сік, якщо змішати червоне яблуко і синю сливу? Жовту сливу і червоний кавун?

- Якщо подивитися на жовту квітку через червоне скло, то якою буде ця квітка?

- Який колір вийде якщо змішати жовту грушу, червоне яблуко, синю сливу?

- Червону полуницю і жовту сливу? Синю сливу і червоне яблуко?

Додатково діти можуть проводити експерименти, змішуючи названі кольори.

2. Казка про фарби

Жили – були фарби. Вони були дуже веселі, яскраві, радісні і мріяли подарувати свою радість світу, почути завзятий сміх навколо себе. Але життя їх проходило спокійно і тихо у рідному будиночку - маленькій баночці. Одного ранку двері їх дому відчинились - до них завітав старий добрий друже пензлик і запросив фарби до прогулянки. Просяяла жовта фарба ласкавою посмішкою і виплеснулась плямою на середину білого поля. За нею зареготала червона фарба і через мить біля них опинилась духмяна зелень – це було справжнє свято. Кольорові плями замислили перетворитись на щось дивне і подарувати радість своєю виставою, тому попрохали аркуш скластись удвоє. А коли відкриється завіса – розпочнеться весела вистава.—
Розкрийте свої аркуші і розгляньте відбиток плями, домалюйте фломастером і пензликом, щоб вийшов завершений образ.

3. Вправа «Дмухавки»

На чистому аркуші зробіть ляпку. Дмухайте на ляпку фарби через соломинку в різних напрямках в залежності від задуму. Домалюйте необхідне пальчиком, пензлем, жмаканим папером. Уважно розгляньте малюнок, який вийшов.

4. Вправа «Ляпкографія»

Для того щоб нам почати малювати, треба щоб фарби стали рідкими. Беремо побільше водички на пензлик і розмішуємо фарбу, щоб вона стала ріденька. Аркуш паперу складаємо навпіл і проглажуємо пальцями лінію згину.Потім знаходимо середину паперу і ставимо декілька плям із яскравих кольорів. Знову складаємо аркуш, прогладжуючи його в різних напрямках. Домальовуємо пензлем необхідні елементи.

5. **Вправа «Малюнок по колу»**

   Учасники стають навколо великого аркуша паперу (бажано використовувати шпалери) по центру розташовані баночки з фарбами, кожен із учасників має у руках пензлик і починає малювати свій настрій.

   Учасники рухаються навколо аркуша за годинниковою стрілкою, по черзі даючи відповідь на питання: « Мій настрій сьогодні схожий на …». Після того, як учасник дає відповідь на питання , він робить крок вліво та стає на місце сусіда, продовжуючи малювати та доповнюючи його малюнок. Завершується робота, коли всі учасники проходять повне коло та повертаються на свої місця. Аналізують, що змінилось у малюнку, на скільки група відчула настрій кожного учасника та доповнила задум.

6. **Зробити виставку отриманих робіт**

Психологія + антистрес
Майстер – клас
«Іграшка - антистрес»

Мета : розвивати емоційний інтелект учнів молодшого шкільного віку,мілку моторику; розширити знання про емоції;удосконалювати вміння демонструвати та розпізнавати емоції за допомогою міміки, жестів, голосу;ознайомити із методами, які сприяють подоланню стресу .

План

1. Знайомство «Вдома мене називають…»
2. Вправа – експеримент «Три настрої»
3. Вправа «Мій настрій»
4. Практична робота «Кольорова кулька настрою»
5. Презентація «Наші емоції»
6. Психологічний етюд «Різний настрій»
7. Вправа «Зміни голос»
8. Створення іграшки – антистрес
9. Обмін враженнями

Знайомство «Вдома мене називають…»
Мета: познайомити учасників один з одним в активній ігровій формі.
Учасникам по черзі пропонується назвати своє ім'я та продовжити речення «Вдома мене називають…».
Наприклад : «Мене звуть Юля, але вдома мене чоловік називає кошеня»

Вправа – експеримент «Три настрої»
Мета: встановити асоціативний кольоровий ряд, який відображав би емоції, які відчувають учасники.
Дитині пропонується розфарбувати воду в різні кольори. Разом з учасниками визначаємо, як зробити «сердиту воду», «добру», «веселу», «радісну», «сумну» воду.
Можна розфарбовувати воду в найрізноманітніші настрої.Доводимо, що можна за допомогою однієї і тієї ж фарби отримати різні відтінки іяк при цьому зміниться «настрій» води. Наприклад, чорна вода була «сердитою», а сіра стала вже «задумливою».

Вправа «Мій настрій»
Мета : діагностувати емоційний стан групи.
Учасники по черзі дають відповідь на питання : «Якого кольору їх настрій та на що він схожий?».
Наприклад : «Мій настрій сьогодні жовтого кольору і схожий на яскраве сонечко»

Практична робота «Кольорова кулька настрою»

Мета: відобразити кольорову гаму власного настрою.
Учасникам пропонується розфарбувати паперові кульки, тим кольором, який відображає їх настрій (Додаток А).

Презентація «Наші емоції»
Мета : ознайомити учасників із емоціями, які вони відчувають.
Перегляд відеопрезентації.

Психологічний етюд «Різний настрій»
Мета : розвивати вміння демонстрації емоцій за допомогою міміки та жестів.
Учасники зображують за допомогою міміки та жестів текст.

Наш Сашко бува веселий,
коли друзі всі в оселі.
Наш Сашко бува сердитий,
коли лоб його набитий.
Наш Сашко сумний буває,
коли іграшки не має.
Наш Сашко, буває, плаче,
коли хтось відніме м'ячик.
Наш Сашко, бува, хитрує,
коли фокуси майструє.
А як чогось злякається –
у кущі ховається.

Вправа «Зміни голос»
Мета : розвивати вміння демонстрації емоцій за допомогою голосу.

Дітям пропонується уявити собі і, змінивши голос, зобразити ситуацію, коли:

Їжачок вітає Ведмедя, якого боїться;
Ведмідь зустрічає Вінні - Пуха, який не хоче ділитися медом;
Вовк зустрів Лисицю-подружку;
Лисичка вітає Зайця, якого хоче з`їсти;
Зайчик зустрічає Бембі , який загубився;
Мавпочка, яка розповідає смішні історії Слонику.
Створення іграшки – антистрес
Мета: створити іграшку – антистрес.
Учасники беруть участь у створенні іграшки – антистрес.
Для створення іграшки нам необхідні наступні матеріали:

- повітряна кулька;
- крохмаль;
- воронка,
- олівець;

- кольорові стрічки або нитки;
- ручка.

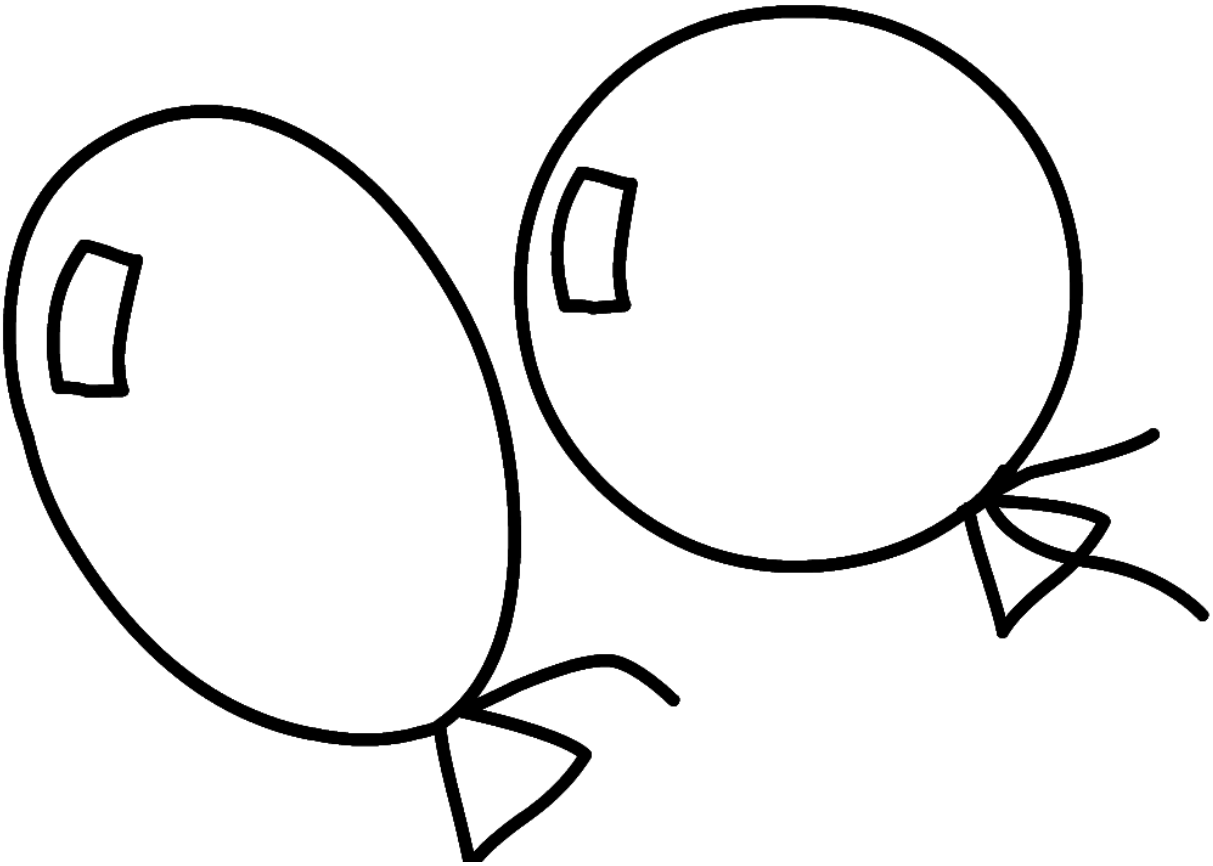
Кулька одягається на воронку. У воронку насипається крохмаль та обережно проштовхується олівцем . Після наповнення, кулька зав'язується та прикрашається стрічками. Можна із ниток зробити волосся для іграшки. Потім учасники малюють на кульці очі, ніс, рот – обличчя, яке відображає настрій дитини.

Обмін враженнями

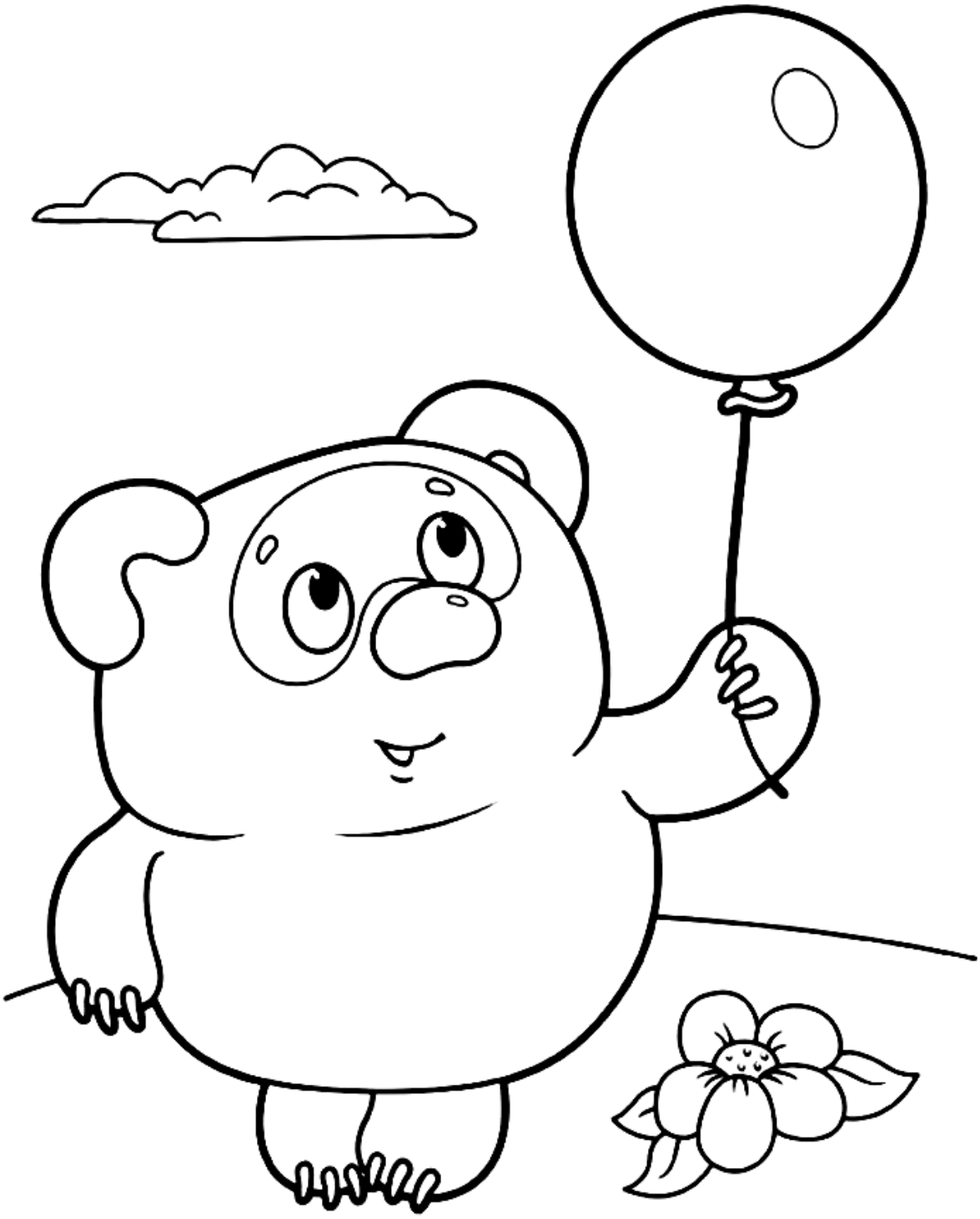
Мета : отримати враження від проведеної роботи.

Кожен з учасників демонструє обличчя власної іграшки та розповідає , який настрій переважає на даний момент.

Додаток 1



Додаток 2



« Психологія + розвиток»
Психологічний квест «Креатив»

Мета: поширення знань про психологічні поняття; сприяти формуванню в учнів пізнавального інтересу до психології, розвитку сприйняття, уваги, мислення, пам’яті, творчих здібностей через активні форми роботи. формування культури спілкування та взаємодії у групі.

Хід квесту

Шановні учасники! Пропонуємо вам долучитись до просвітницького квесту. У процесі взаємодії ви дізнаєтесь про методи роботи психолога, спробуєте, виконуючі завдання розвивати мислення. Пам'ять, увагу та спостережливість, попрактикуєтесь у вправах на розвиток координації рухів.

Квест - це інтерактивна гра, у процесі якої ви переходите командою від однієї станції до іншої та виконуєте певні завдання, Зараз кожна команда отримає маршрутний лист Після цього, кожна команда буде рухатись за марщрутним листом, переходячі від одної станції до іншої.

З команди обираються вісім осіб, які будуть виконувати роль ведучих. Проводиться інструктаж з ведучими щодо виконання завдань квесту.

Інші учасники об’єднуються у пари або можуть проходити квест індивідуально за бажанням. Ведучий вітає учасників психологічного квесту, пропонує командам оригінально представити свою назву, після чого знайомить з правилами гри.

Правила гри

Кожна команда отримує маршрутний лист, де позначені станції. Учасники пересуваються від станції до станції, на яких їх чекають чергові по станції із завданнями.

На станціях команди виконують завдання. Чергові по станції слідкують за правильністю виконання і роблять відмітку у маршрутному листі.

Закінчується гра, коли всі команди пройдуть всі станції. Після завершення можна змінити ролі – ведучі стають учасниками , а учасники черговими по станціях.

Психологічний квест складається з 8 станцій:

1. Станція « Танграм»
2. Станція «Рівновага»
3. Станція « Лабіринт наосліп»
4. Станція «Скельця»
5. Станція «Домальовки»
6. Станція « Пошук скарбів»
7. Станція «Влучай»
8. Станція «Знайди слова»

Станція « Танграм»

Мета : розвивати логічне та образне мислення, вміння діяти за зразком, співвідносити частини та ціле.
Завдання: діти отримають танграм, необхідно із запропонованих частин скласти фігуру.
У маршрутному листі черговий по станції робить відмітку про виконання.

Станція « Рівновага»

Мета : розвиток координації рухів, вміння тримати рівновагу, розвивати самоконтроль.

Завдання: на двох паралельно розташованих прямокутниках розміщують п'ять олівців. Необхідно лінійкою перенести олівці на прямокутники розташовані поряд. Важливо тримати рівновагу та не впустити олівець на підлогу.

Станція « Лабіринт на осліп»
Мета : розвиток уваги та спостережливості.
Завдання: команда отримує лабіринт, одному із учасників зав'язують очі та дають олівець, розміщують руку на початку лабіринту. Інші учасники команди підказують, як треба рухатись до виходу з лабіринту - ліворуч - стоп - праворуч - вгору - вниз.

Станція «Скельця»

Мета розвивати вміння співвідносити предмети, розвивати образне мислення.

Завдання: Учасникам пропонується зібрати пари фігур, які розрізані нерівно навпіл, до кожної фігури знайти половинку.

Станція «Домальовки»

Мета : розвиток креативності, творчості, спонукання до неординарних рішень.

Завдання: На пісочному полі ведучий малює початкову фігуру, учаснику необхідно домалювати предмет так, щоб ведучій впізнав що це.
Станція «Пошук скарбів»

Мета6 розвиток вміння діяти за інструкцією, розвиток просторової орієнтації.

Завдання: у пісочниці, в якій розташовані певні орієнтири, ведучий ховає 10 предметів (камінців, бусин чи кристалів), за чіткою інструкцією ведучого команда повинна знайти предмети. Наприклад : предмет знаходиться у верхньому праву кутку; предмет знаходиться між деревом та червоною квіткою; предмет знаходиться праворуч від будинку, нижче за дерево.

Станція «Влучай»

Мета : розвиток координації рухів, розвиток вміння влучати в ціль.

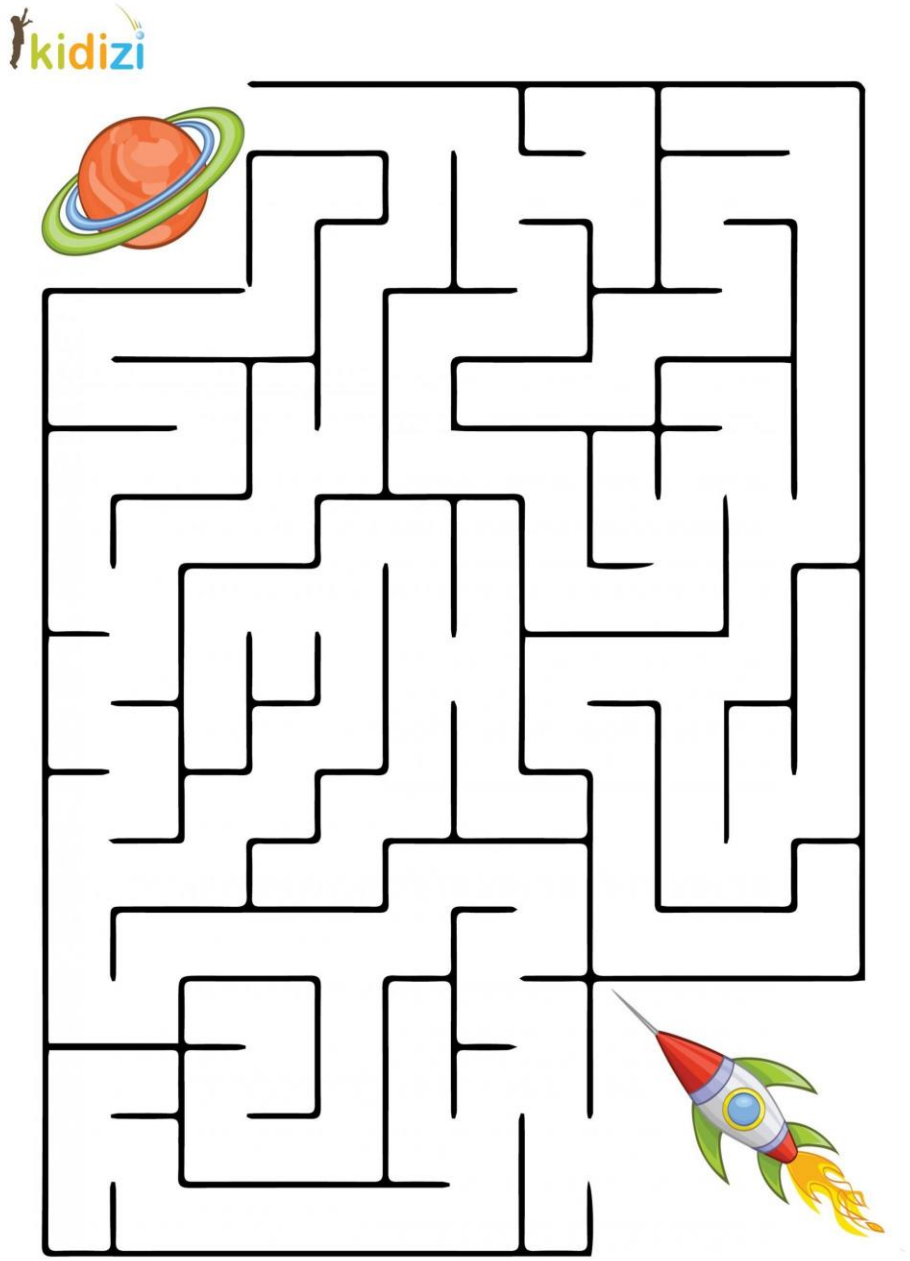
Завдання: паперовими кульками учаснику з певної відстані треба влучити в мішень, кількість кульок обмежена.

Станція «Знайди слова»

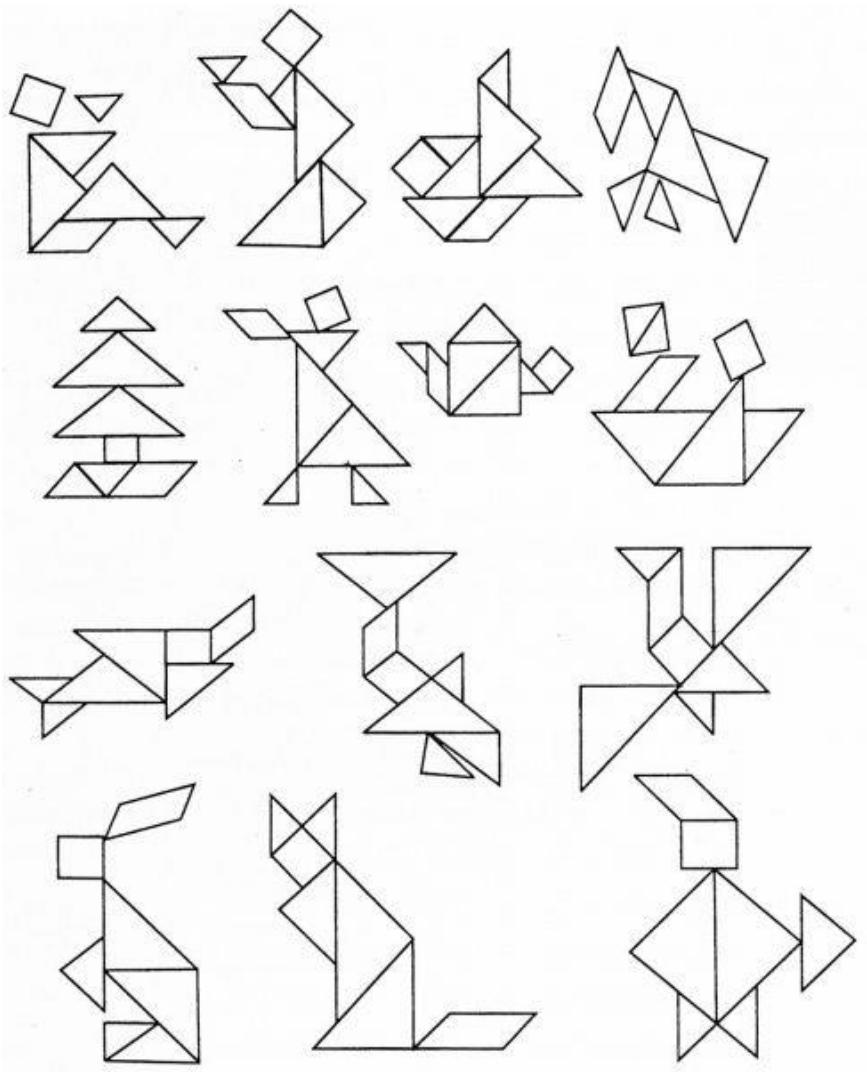
Мета: розвиток словникового запасу, уваги, спостережливості

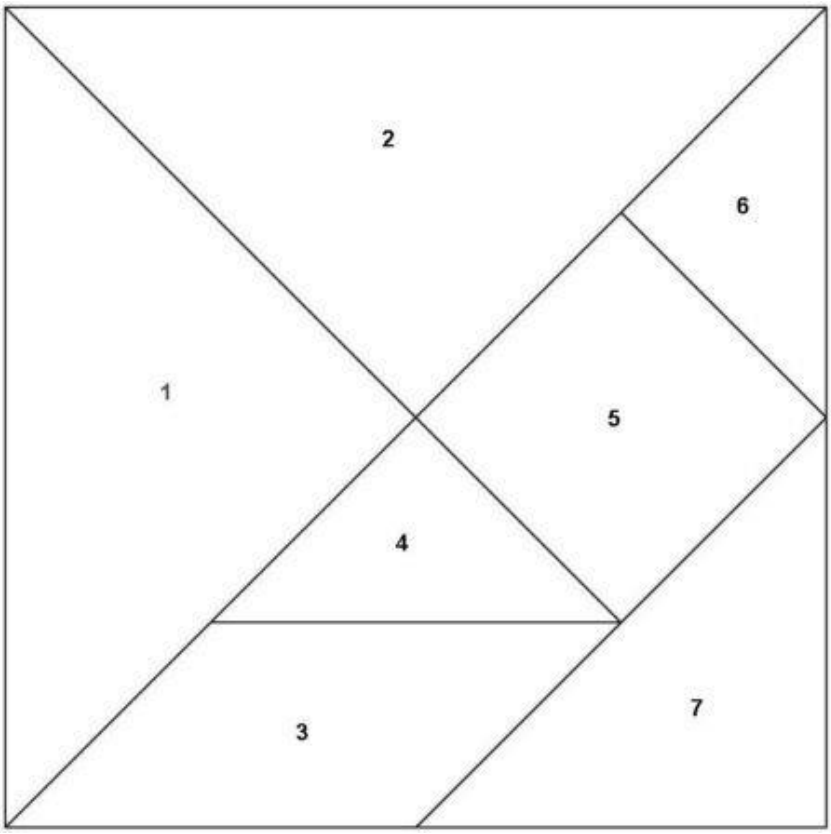
Завдання: на запропонованому додатку необхідно знайти 10 слів, пов'язаних зі школою.

Додаток 1 До станції «Лабіринт»



Додаток 2. До станції «Танграм»





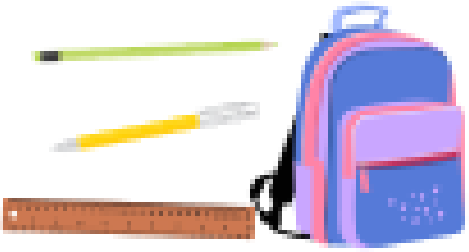
Додаток 3. До станції «Знайди слова»

Розвивах Вигадки

ЗНАЙДИ СЛОВА

Головоломка «Моя школа»

У цій простій головоломці зашифровано 14 слів про школу. У кожному розділу є одне слово, знайди його та обведи олівцем або ручкою. Зверхсли знайдені слова в переліку, що знаходиться внизу сторінки.

Г	Щ	Ф	К	Л	А	С	Ь	С	А	О	Л	Ц	А	Щ	Е
Й	З	В	И	З	О	Ш	И	Т	О	Л	Д	Ь	Щ	О	Л
Ш	Р	У	Ч	К	А	І	В	Ж	И	А	Ф	У	С	Р	Ц
Ц	У	А	Н	Ш	К	О	Л	А	Р	О	Р	Л	Д	Ж	Ф
П	О	Ч	Т	Щ	В	П	О	Р	Т	Ф	Е	Л	Ь	К	Т
Л	Ф	У	И	К	С	П	О	Р	Т	З	А	Л	Ш	Й	О
З	О	Щ	И	М	У	Ч	И	Т	Е	Л	Ь	Н	С	Ц	Ю
Й	Ц	А	М	А	Т	Е	М	А	Т	И	К	А	Е	Р	Я
Е	К	О	М	П	А	Р	Т	А	Р	А	Ш	П	О	Л	Й
Я	П	У	О	Л	І	В	Е	Ц	Ь	Д	А	Ф	О	Ц	У
Ш	Щ	У	А	К	Л	І	Н	І	Й	К	А	М	А	П	Ф
Ю	П	Ф	Д	Н	Щ	О	Д	Е	Н	Н	И	К	И	Ж	Й
О	Р	Ю	К	З	А	К	А	В	У	Р	А	Н	Ц	Л	А
Н	Ш	П	Е	П	Е	Н	А	Л	Щ	И	В	А	І	К	О

ПОРТФЕЛЬ
ПЕНАЛ
РУЧКА
ПІНЬЙКА
ЩОДЕННИК
СПОРТЗАЛ
ПАРТА
КЛАС
ЗОШИТ
ОЛІВЕЦЬ
ШКОЛА
МАТЕМАТИКА
РЮКЗАК
УЧИТЕЛЬ