

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
«ЧЕРНІГІВСЬКИЙ КОЛЕГІУМ» імені Т.Г. ШЕВЧЕНКА**

**ФАКУЛЬТЕТ
ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ**

**Кафедра педагогіки, психології
та методики фізичного виховання**

АРТЕМ СИНИЦЯ

**ФОРМУВАННЯ SOFT SKILLS
У ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ
НА УРОЦІ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ**

**Навчально-методичний посібник
для формування soft skills у дітей молодшого шкільного віку
на уроці фізичної культури для педагогів (вчителів ЗЗСО)
та здобувачів педагогічних спеціальностей**

**Чернігів
2024**

УДК 373.3.017:796(072)

С 38

Рецензенти: кандидатка педагогічних наук, доцентка кафедри педагогіки, психології та методики фізичного виховання НУ «ЧК» імені Т.Г. Шевченка *Воєділова О.М.*;

вчитель вищої категорії, методист з фізичної культури Чернігівської гімназії #3 Чернігівської міської ради *Шаповаленко В.І.*

Синиця А.О.

С38

Формування soft skills у дітей молодшого шкільного віку на уроці фізичної культури: навчально-методичний посібник.
Чернігів : Чернігів: Десна поліграф, 2024. 52 с.

УДК 373.3.017:796(072)

Друкується за рішенням кафедри педагогіки, психології та методики фізичного виховання (протокол № 3 від 30 вересня 2024 р.) та Вченої ради факультету фізичного виховання Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка (протокол № 2 від 30 вересня 2024 р.).

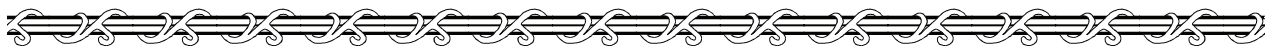
© Синиця А.О., 2024

ЗМІСТ

Вступ	4
Рухлива гра «Качка, качка, КАЧУР»	6
Рухлива гра «Капітан корабля»	8
Рухлива гра «Будівельна команда»	10
Рухлива гра «Захоплення фортеці»	12
Рухлива гра «Мисливці за скарбами»	15
Рухлива гра «Мозаїка з рухів»	17
Рухлива гра «Командний лабіринт»	19
Рухлива гра «Таємне повідомлення»	21
Рухлива гра «Переправа через річку»	23
Рухлива гра «Секретний сигнал»	25
Рухлива гра «Магічний квадрат»	27
Рухлива гра «Павутина»	29
Рухлива гра «Ланцюжок ідей»	31
Рухлива гра «Друже, друже ти для нас»	33
Рухлива гра «Перешкода»	35
Рухлива гра «Полювання за хвостом»	38
Рухлива гра «Живий ланцюг»	40
Рухлива гра «Швидкі пари»	42
Рухлива гра «Хто тут?»	44
Рухлива гра «Спіймай»	46
Загальні поради для вчителів фізичної культури	48
Список рекомендованої літератури	49
Інформація про автора	50

*«У кожній дитині ~ сонце,
тільки дайте йому світити»*

В. Сухомлинський



ВСТУП

В умовах сучасного світу, який характеризується стрімкими змінами та постійною необхідністю адаптації до нових викликів, особливе значення набуває формування в дітей не лише академічних знань, але й так званих «м'яких навичок» або soft skills. Ці навички є необхідними для успішного функціонування в суспільстві, адже вони допомагають дітям вирішувати складні життєві завдання, ефективно комунікувати, співпрацювати з іншими та приймати обґрунтовані рішення. У контексті сучасної освіти дедалі більше уваги приділяється інтеграції розвитку soft skills у навчальні програми, зокрема у фізичному вихованні молодших школярів.

Фізична культура, як складова частина шкільної освіти, відкриває широкі можливості для формування soft skills у дітей молодшого шкільного віку. Через активну діяльність, командні ігри та різноманітні фізичні вправи учні не лише розвивають свої фізичні якості, але й отримують можливість працювати над критичним мисленням, адаптивністю, креативністю, лідерськими якостями та командною роботою. Важливо розуміти, що формування цих навичок на уроках фізичної культури відбувається органічно, адже діти вчаться долати перешкоди, знаходити рішення у різних ситуаціях, співпрацювати з однолітками та приймати відповідальність за власні дії.

Критичне мислення - це здатність аналізувати ситуацію, оцінювати різні варіанти рішень та робити обґрунтовані висновки. На уроках фізичної культури воно формується через необхідність швидко орієнтуватися в умовах гри, приймати рішення, які впливають на хід подій, а також оцінювати власні дії та дії команди.

Адаптивність, як здатність швидко пристосовуватися до змін, розвивається через ситуації, коли діти опиняються з новими правилами гри, змінами у командному складі або неочікуваними умовами.

Креативність, яка є важливою складовою soft skills, сприяє здатності дітей знаходити нестандартні рішення та підходи до виконання завдань. На уроках фізичної культури діти можуть проявити креативність у виборі тактики гри, використанні інвентарю або створенні нових вправ.

Лідерські якості, які проявляються у здатності організовувати роботу команди, приймати рішення та брати на себе відповідальність, також активно формуються під час фізичних занять, особливо у командних іграх та групових завданнях.

Командна робота, як ще одна важлива навичка, формується через участь у спільних іграх, де кожен учасник має внести свій вклад у загальний результат. На уроках фізичної культури діти вчаться співпрацювати, довіряти одноліткам, а також розуміти значення командного духу та підтримки.

Таким чином, уроки фізичної культури є надзвичайно важливим інструментом для всебічного розвитку дітей молодшого шкільного віку, адже вони дозволяють не лише покращувати фізичний стан, але й сприяють формуванню важливих soft skills, які стануть запорукою успіху в майбутньому житті.

Вчителі, не забувайте, що кожную гру ви можете видозмінювати під власні запити, їх слід змінювати разом з дітьми, трансформуйте разом з ними правила, адже від цього процес стає більш цікавим.

Враховуючи актуальність і значимість розвитку м'яких навичок школярів у сучасному суспільстві, дані методичні рекомендації для вчителів фізичної культури можуть стати важливим інструментом у їх професійній діяльності, спрямованій на підготовку учнів до повноцінного життя в сучасному суспільстві.

В умовах сучасного освітнього процесу розвиток м'яких навичок (soft skills) у дітей молодшого шкільного віку набуває особливого значення. Одним із ефективних способів інтеграції таких навичок у навчання є використання різноманітних ігор. Саме через гру діти вчаться комунікувати, співпрацювати, проявляти ініціативу та лідерство, розвивати критичне мислення й адаптивність.

Отже, фізична активність стає не лише засобом для покращення фізичного стану учнів, але й ефективним інструментом для розвитку соціальних і емоційних навичок.

Нижче ми наводимо перелік ігор, які при систематичному використанні можуть не лише позитивно вплинути на фізичний розвиток школярів, а й сприяти формуванню їх м'яких навичок. Ці ігри можна адаптувати до конкретних умов та потреб класу, дозволяючи вчителям індивідуально підійти до розвитку кожної дитини.

РУХЛИВА ГРА «КАЧКА, КАЧКА, КАЧУР»

■ **Розвиток soft skills:** адаптивність, критичне мислення, креативність.

■➡ **Місце проведення:** проводиться гра на будь-якій місцевості (спортивна зала, спортивний майданчик і т.д.).

📌 **Опис гри:** всі гравці сідають в одне коло уявляючи себе качками. Ведучий ходить по колу і кожному гравцю, котрий сидить як качка в колі кладе руку на голову та промовляє слово «КАЧКА». В будь-який момент ведучий поклавши руку на плече гравцю може промовити слово «КАЧУР», після чого качур та ведучий повинні бігти навколо гравців. Завдання качура - наздогнати ведучого та доторкнутись до нього до того, як він займає вільне місце. Якщо ведучий встигає зайняти місце в колі, то качур стає новим ведучим.



Рис. 1. Рухлива гра «КАЧУР»

Правила гри

1. Ведучий чітко та розбірливо вимовляє слово «КАЧУР».
2. Заборонено штовхатися.
3. Якщо ведучий встигає зайняти місце в колі, то качур стає новим ведучим.
4. Якщо качур встигає доторкнутися до ведучого до того, як він займе місце, то ведучий залишається на своїй позиції, і гра продовжується з того ж ведучого.

Вчителю: кожного разу слід нагадувати, що качки можуть змінювати свої фігури, для більшого розвитку креативності слід надавати дітям завдання змінювати ключове слово та фігури (змінювати з качура на слона, сову, чайник та інше, тоді креативність буде більше розвиватись, бо діти мають можливість приймати різні пози).

Варіанти видозмінення гри

1. Замість бігу можна використовувати інші способи пересування для ведучого та «качура», наприклад, стрибки на одній нозі, біг спиною вперед, або рухи «качиними кроками». Такий підхід не лише підвищить динаміку гри, але й сприятиме різноманітності фізичних вправ, що допоможе учням адаптуватися до нових умов.

2. Гравців можна розділити на пари або невеликі групи. У цьому випадку ведучий вибирає не одного «качура», а кількох гравців, які повинні працювати разом, щоб наздогнати ведучого. Це стимулюватиме розвиток командної роботи, а також вимагатиме від учасників креативності у пошуку спільної стратегії переслідування.

3. Під час гри можна додати додаткові завдання, які ведучий і «качур» повинні виконати перед тим, як продовжити переслідування. Наприклад, вони можуть зробити присідання або швидкий обхід певної перешкоди. Це ускладнить гру, додаючи елемент фізичних вправ та розвитку креативності.

4. Замість того, щоб ведучий вибирав «качура», можна запропонувати гравцям самим обирати ведучого або «качура» в залежності від виконаних у грі дій. Це допоможе учасникам навчитися ухвалювати рішення та відчувати більшу відповідальність за свої дії.

Розвиток Soft skills Адаптивність в даній грі розвивається через ситуації, коли діти зіштовхуються з новими фігурами та фразами, котрі ви придумаете або пропонують діти.

Під час гри гравці розвивають навички критичного мислення, оскільки повинні швидко оцінювати ситуацію та приймати рішення. Наприклад, ведучий мусить вирішити, коли краще сказати слово «КАЧУР», щоб забезпечити собі найкращі шанси на втечу і зайняття місця в колі. Зі свого боку, «качур» має обирати оптимальну траєкторію бігу та швидко реагувати на дії ведучого.

Гра спонукає гравців до пошуку нестандартних рішень для досягнення перемоги. Ведучий та «качур» мають змогу використовувати різні тактики для уникнення переслідування або для переслідування. Крім того, варіанти видозмінення гри, такі як додаткові завдання або зміна способу пересування, ще більше стимулюють учасників мислити творчо та знаходити нові підходи для вирішення ігрових завдань.

Якщо бачите, що ведучий довго не змінювався, можна замінити його самому або разом з дітьми обрати нового ведучого; гра закінчується, коли всі гравці отримують можливість бути ведучим або за бажанням учасників.

РУХЛИВА ГРА «КАПІТАН КОРАБЛЯ»

■ **Розвиток soft skills:** критичне мислення, адаптивність, креативність, командна робота, лідерські якості.

►► **Інвентар:** картки морських тварин.

■► **Підготовка гри:** кожному гравцю заздалегідь роздаються картки з зображеннями морських тварин, котрі діти тримають в руках. Гравці стають в коло обличчям до центру.

📌 **Опис гри:** гравці ознайомлюються зі своїми фігурами на картках. За сигналом ведучого («Капітана корабля») гравці розбігаються по майданчику. Кожен гравець повинен, використовуючи тільки пантоміму, показати, яка морська тварина йому дісталася.

За другим сигналом ведучого гравцям надається певний час (30 секунд або 1 хвилина) для того, щоб знайти свою «пару» – іншого гравця з такою ж морською твариною.

Гравці повинні знайти свою пару, використовуючи невербальні підказки (наприклад рухатись як ця тварина, або прийняти позу, вказавши на її особливості). Кожна «морська тварина» повинна віднайти свого гравця та створити пару (восьминіг-восьминіг; акула-акула і т.д.). Коли два гравці виявляються «подібними морськими тваринами», вони об'єднуються. Гра триває до тих пір, поки всі гравці не знаходять свою пару.



Рис. 2. Рухлива гра «Капітан корабля»

Правила гри

1. Гравці не мають права дивитись на зображення інших гравців.
2. Звуки або слова забороняються.

Варіанти видозмінення гри

1. Замість простих морських тварин можна використовувати складніші або фантазійні образи (наприклад, різні види акул або вигадані морські істоти), що ускладнить завдання та змусить дітей креативно підходити до пантоміми.

2. Можна змінювати час на пошук пари, щоб тренувати швидкість мислення та адаптивність гравців.

3. Один з учасників може виконувати роль «Капітана корабля», координуючи процес та додатково розвиваючи лідерські якості. Цей учасник може давати додаткові завдання для пари або змінювати умови пошуку.

4. Гру можна ускладнити, розширивши завдання до створення невеликих груп (наприклад, з 3-4 осіб), де всі гравці мають спільну тему (наприклад, морський ланцюг).

Розвиток Soft skills: критичне мислення розвивається за рахунок того, що гравці повинні аналізувати жести і пантоміму своїх товаришів, щоб зробити правильні висновки про те, яка у них тварина. Вони вчаться швидко оцінювати інформацію та приймати рішення.

Оскільки кожна гра може відрізнятися залежно від карток, партнерів та змін у правилах, діти вчаться гнучко адаптуватися до нових умов. Вони вчаться змінювати свою стратегію в залежності від ситуації, що підвищує їх рівень адаптивності.

Креативність розвивається за рахунок пантоміми, що вимагає від гравців оригінальних та нестандартних способів вираження своїх ідей. Вони розвивають уяву, шукаючи способи зобразити тварину без використання слів.

Коли гравці формують пари, вони починають працювати разом, об'єднуючи свої зусилля для досягнення спільної мети. Вони вчаться співпрацювати та довіряти один одному, що підвищує вміння комунікувати та працювати у команді.

Якщо один із гравців виконує роль ведучого («Капітана корабля»), він розвиває навички організації процесу гри, прийняття рішень та взяття на себе відповідальності за хід гри і розвитку своїх лідерських якостей.

РУХЛИВА ГРА «БУДІВЕЛЬНА КОМАНДА»

■ **Розвиток soft skills:** лідерські якості, креативність, командна робота.

►► **Інвентар:** м'які блоки, інвентар, з якого діти можуть будувати.

🔧 **Опис гри:** кожна команда отримує однакову кількість будівельних блоків та завдання побудувати щось креативне та унікальне. Лідер кожної команди виступає як координатор і веде обговорення щодо плану будівництва. Кожен учасник команди має можливість внести свою ідею та взаємодіяти з іншими членами команди. Лідер відповідає за вислуховування ідей, розв'язання конфліктів та забезпечення гармонійної співпраці.

Третя команда, відповідальна за те, аби сховати будівельні блоки, нашкодити цілісності будівлі, або забрати будівельні блоки. Гравець, котрий забрав будівельний блок повинен втекти від захисника команди, котра будує. Якщо учасник наздоганяє гравця третьої команди, блок повертається.

Після завершення часу на будівництво, команди представляють свої творіння та обговорюють, як їхні лідерські навички вплинули на результат.

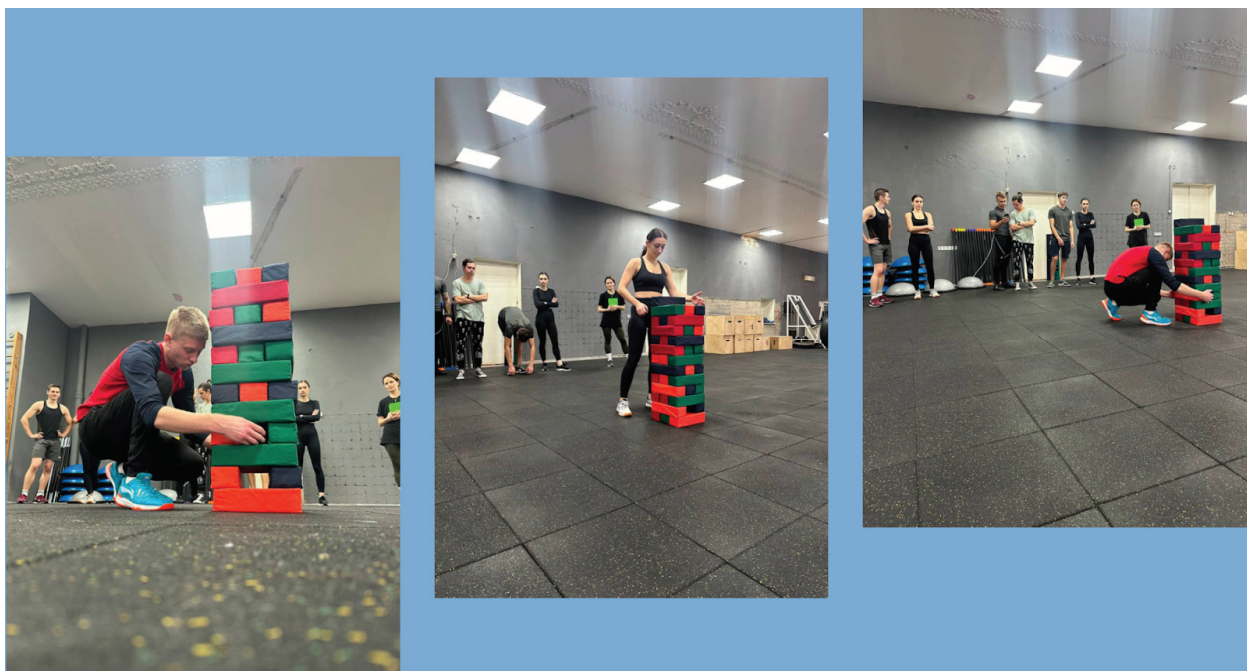


Рис. 3. Рухлива гра «Будівельна команда»

Правила гри

1. Кожна будівельна команда обирає лідера, який координує процес будівництва, веде обговорення ідей і забезпечує гармонійну співпрацю.
2. Лідер вислуховує ідеї всіх учасників команди, розв'язує конфлікти та приймає остаточні рішення щодо плану будівництва.
3. Кожна будівельна команда має захисників, які повинні захищати свою будівлю та переслідувати гравців команди-перешкоди.
4. Якщо захисник наздоганяє гравця команди-перешкоди, блок повертається будівельній команді, і гра триває.
5. Заборонено штовхатись, виривати блоки та наносити травми учасникам іншої команди.

Вчителю: гра є чудовим інструментом для розвитку таких важливих м'яких навичок, як лідерські якості, креативність та командна робота. Вона поєднує в собі фізичну активність, стратегію та співпрацю, що робить її дуже корисною для всебічного розвитку дітей молодшого шкільного віку.

Варіанти видозмінення гри

1. Вчитель може зменшити кількість блоків або додати «умовні ресурси» (наприклад, використовувати лише певну кількість елементів), що стимулюватиме дітей до пошуку нестандартних рішень у побудові.
2. Команди можуть отримувати різні теми для своїх будівель, наприклад, «морська фортеця», «база на Марсі», що допоможе спрямувати їхню креативність в певне русло.
3. Крім ролі лідера, можна запровадити ролі «архітектора», «захисника» та «дослідника», щоб кожен гравець мав конкретну відповідальність у команді. Це розвине у дітей почуття відповідальності та навички організації командної роботи.
4. Вчитель може варіювати завдання для третьої команди-перешкоди, наприклад, дозволити їм використовувати різні тактики, щоб ускладнити будівництво. Це також сприятиме розвитку стратегії та тактичного мислення.
5. Можна додати правило, за яким команди, що будують, можуть «займати» територію, збільшуючи складність для команди-перешкоди в спробах захопити блоки.
6. Введення часових обмежень стимулюватиме команди швидко приймати рішення, що розвине навички роботи в умовах стресу і покращить адаптивність до швидкозмінних обставин.

Розвиток Soft skills: для розвитку лідерських якостей у всіх дітей рекомендується регулярно міняти лідерів між раундами гри, щоб кожен мав можливість спробувати себе в цій ролі. Лідер кожної команди відповідає за координацію процесу будівництва, тому важливо

забезпечити, щоб лідер не тільки приймав рішення, але й умів вислуховувати свою команду. Діти вчаться приймати відповідальність за дії команди, вирішувати конфлікти та мотивувати інших до співпраці.

Оскільки гра передбачає креативне будівництво, учасники повинні мислити нестандартно, придумуючи оригінальні форми, які вони можуть створити з обмеженої кількості блоків. Цей процес заохочує дітей експериментувати, знаходити нові способи використання ресурсів і покладатися на свою уяву. Вчитель може видозмінити гру, додаючи тематичні обмеження (наприклад, побудувати «форт», «замок», «мостик»), щоб стимулювати різні напрямки креативного мислення.

Для досягнення успіху командам потрібно працювати разом, підтримувати одне одного та враховувати думки кожного учасника. Гра допомагає дітям навчитися слухати своїх товаришів, обмінюватися ідеями і разом знаходити найкращі рішення для досягнення спільної мети.

Вчитель може наголосити на важливості ефективної комунікації в команді та сприяти тому, щоб кожен учасник отримував можливість висловити свої ідеї.



РУХЛИВА ГРА «ЗАХОПЛЕННЯ ФОРТЕЦІ»

■ **Розвиток soft skills:** критичне мислення, адаптивність, командна робота.

►► **Інвентар:** фортеця, конуси або інші маркери для позначення фортеці, м'ячі або м'які предмети для «захисту» та «нападу», стрічки або мотузки для позначення меж поля.

📌 **Опис гри:** діти діляться на дві команди. Одна команда захищає «фортецю», яка позначена конусами, а інша команда намагається її захопити або вибити. Команда захисників повинна обмірковувати та адаптувати свою тактику, аби захистити фортецю. Команда нападників, у свою чергу, повинна співпрацювати, щоб знайти найкращий спосіб для проникнення до фортеці та її захоплення.



Рис. 4. Рухлива гра «Захоплення фортеці»

■➡ **Правила гри**

1. Гравці діляться на дві рівні команди: захисники і нападники.
2. Захисники стають навколо фортеці (позначеної конусами) і мають завдання захистити її від нападників.
3. Нападники намагаються зайти у фортецю, доторкнувшись до одного з конусів або зруйнувавши її. Якщо їм це вдається, вони захоплюють фортецю.
4. Захисники можуть «заморозити» нападника, доторкнувшись до нього, і тоді нападник повинен вийти з гри на 10 секунд.
5. Гра триває, доки нападники не захоплюють фортецю або час не вичерпається.
6. Час визначає ведучий.

Вчителю: гра «Захоплення фортеці» є багатофункціональним засобом для розвитку важливих soft skills у дітей молодшого шкільного віку. Вона навчає їх мислити критично, швидко адаптуватися до нових умов та працювати в команді. Видозмінення гри дозволяє зробити її більш цікавою і корисною для учнів, стимулюючи розвиток їхніх соціальних, емоційних та когнітивних навичок.

Варіанти видозмінення гри

1. Після кожного раунду гри можна міняти команди місцями – захисники стають нападниками і навпаки. Це дозволить дітям розвивати обидва види навичок – як оборонні, так і атакуючі.
2. Можна додавати ролі котрі пропонує вчитель або учень, наприклад: «Шпигун» у команді нападників: один гравець з команди нападників може виконувати роль «шпигуна», який заздалегідь проникає в зону захисників і передає своїй команді інформацію про їхню тактику.

Це додасть елементу стратегічного планування і розвине навички спостереження та передачі інформації або «Інженер» у команді захисників: один із захисників може відповідати за відновлення фортеці (наприклад, встановлювати конуси назад), що додає команді новий аспект тактичної гри.

3. Для ускладнення гри можна запровадити завдання, де нападники повинні не тільки торкнутися фортеці, але й, наприклад, захопити певний предмет усередині фортеці або перенести його в свою зону.

4. Зменшення часу на кожен раунд підвищить динаміку гри та змусить команди швидше приймати рішення, що сприятиме розвитку навичок адаптивності та критичного мислення.

5. Замість стандартної фортеці з конусів, можна використовувати інші конструкції або форми, наприклад, зробити фортецю із кубиків або надувних об'єктів. Це ускладнить завдання як для нападників, так і для захисників, що стимулюватиме розвиток креативності.

6. Щоб покращити командну роботу і розвивати невербальні комунікаційні навички, можна запровадити правило, за яким команди не можуть спілкуватися словами, а мають використовувати жести або інші невербальні знаки.

Розвиток Soft skills: гравці захисників повинні постійно оцінювати ситуацію і змінювати свою тактику захисту фортеці. Це розвиває у дітей здатність до аналізу ситуації, передбачення дій суперника та прийняття рішень під тиском, що розвиває їх критичне мислення.

Оскільки хід гри може швидко змінюватися, як захисники, так і нападники повинні швидко адаптуватися до нових умов. Наприклад, якщо один із нападників тимчасово вибуває з гри, інші гравці мають змінити свою стратегію. Це допомагає дітям вчитися гнучко реагувати на зміну обставин.

І нападники, і захисники повинні працювати як єдине ціле, щоб досягти своєї мети. Нападники співпрацюють, щоб координувати свої атаки на фортецю, а захисники – щоб її захистити. У процесі діти вчаться ефективної комунікації, підтримки одне одного та розподілу завдань.

РУХЛИВА ГРА «МИСЛИВЦІ ЗА СКАРБАМИ»

■ **Розвиток soft skills:** критичне мислення, лідерські якості, креативність.

►► **Інвентар:** картки з завданнями, м'ячі, конуси або інші предмети для позначення «скарбів».

👤 **Опис гри:** Діти діляться на кілька команд, кожна з яких має лідера. Завдання команд - знайти «скарби», розташовані на майданчику, і виконати завдання на кожній картці. Лідери повинні координувати команду, приймати рішення щодо пошуку та розподілу завдань.

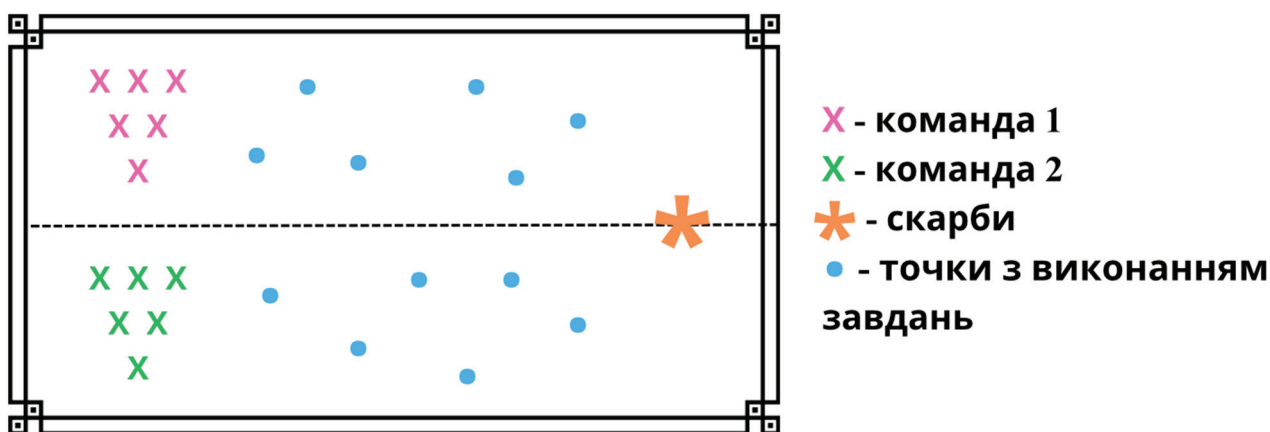


Рис. 5. Рухлива гра «Мисливці за скарбами»

►► Правила гри

1. Команди отримують карту або підказки щодо місця знаходження «скарбів».
2. Лідер кожної команди організовує роботу групи, розподіляє завдання та контролює виконання.
3. На кожному місці знаходження «скарбу» команда виконує певне завдання (наприклад, фізичну вправу, розгадати загадки, відповісти на запитання пов'язане з фізичною культурою).
4. Команда, яка швидше та ефективніше виконає всі завдання, виграє гру.

Вчителю: гра «Мисливці за скарбами» є ефективним інструментом для розвитку в учнів молодшого шкільного віку таких м'яких навичок, як критичне мислення, лідерські якості та креативність. Ця гра об'єднує

фізичну активність із рішенням завдань, що стимулює когнітивний розвиток учнів і покращує їхні соціальні навички.

Варіанти видозмінення гри

1. Додайте елементи сюжету, де команди стають піратами, що шукають скарби, або археологами, які розкопують стародавні артефакти. Це підвищить залученість дітей і посилить розвиток їхньої уяви та креативності.

2. Для того, щоб кожен мав можливість проявити лідерські якості, рекомендується змінювати лідерів між раундами. Це дозволить усім учасникам розвивати навички керування командою та прийняття рішень.

3. Додайте завдання, що вимагають тіснішої співпраці між командами (наприклад, об'єднання зусиль для виконання певного виклику). Це підвищить комунікаційні навички та здатність до взаємодії з різними групами.

4. Встановлення ліміту часу на виконання кожного завдання або на всю гру загалом стимулює учасників до швидкого прийняття рішень і розвиває навички управління часом.

5. Додайте можливість отримати додатковий час за особливо швидке або креативне вирішення завдання. Це стимулюватиме дітей шукати ефективні рішення і підтримувати високу мотивацію.

6. Можна створити кілька зон для пошуку скарбів з різними рівнями складності завдань (наприклад, прості завдання для одних «скарбів» і складніші для інших). Це допоможе дітям розвивати свої аналітичні навички та креативність.

7. Крім фізичних вправ і загадок, можна додати завдання на командну взаємодію, наприклад, побудувати якусь структуру з доступних матеріалів або створити певний візуальний образ.

Розвиток Soft skills: діти повинні аналізувати підказки, що ведуть до скарбів, а також розробляти стратегії для виконання завдань. Лідери повинні розподілити ролі та ресурси в команді так, щоб досягти найкращого результату, що розвиває їх критичне мислення.

Лідери команд мають координувати своїх товаришів, приймати рішення в умовах обмеженого часу та мотивувати свою команду до співпраці. Це дозволяє дітям навчитися відповідальності за результати команди, а також комунікувати ефективно.

Креативність розвивається за рахунок підхода до виконання завдань по-різному, що заохочує дітей шукати нестандартні рішення та розвивати творчий підхід до завдань. Наприклад, можна створювати власні способи вирішення загадок або нові стратегії для пошуку скарбів.

РУХЛИВА ГРА «МОЗАІКА З РУХІВ»

■ **Розвиток soft skills:** креативність, командна робота, критичне мислення.

►► **Інвентар:** картки з різними рухами або позами (можна створити самому або взяти найпростіші пози з йоги), конуси або стрічки для позначення простору (спортивний майданчик).

📌 **Опис гри:** діти поділяються на кілька команд. Кожна команда отримує набір карток з рухами або позами, які вони повинні виконати у певному порядку, створюючи «мозаїку» з рухів. Завдання полягає в тому, щоб придумати креативний спосіб об'єднати ці рухи в єдину хореографію або комбінацію, яка буде представлена всій групі.

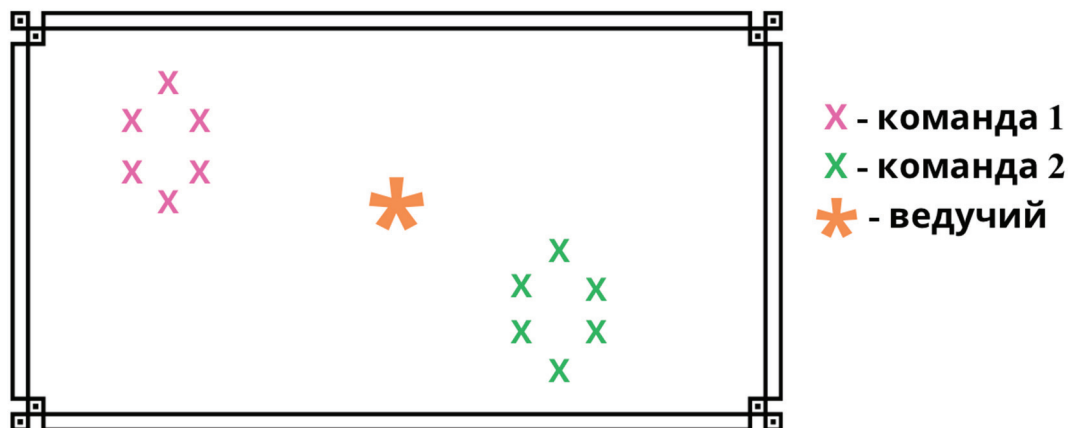


Рис. 6. Рухлива гра «Мозаїка з рухів»

►► Правила гри

1. Команди отримують картки з рухами і обговорюють, як найкраще їх об'єднати в хореографію.
2. Кожен учасник має внести свій вклад, запропонувавши ідею або виконуючи певний рух.
3. Після завершення обговорення команда демонструє свою «мозаїку» з рухів іншим командам.
4. Оцінюється креативність, злагодженість виконання і здатність працювати разом.

Вчителю: гра «Мозаїка з рухів» є чудовим засобом для розвитку у дітей молодшого шкільного віку таких важливих м'яких навичок, як креативність, командна робота та критичне мислення. Вона поєднує фізичну активність із творчим процесом, що дозволяє дітям розвиватися як фізично, так і інтелектуально. Дана гра допомагає дітям навчитися мислити нестандартно, співпрацювати в команді та знаходити ефективні рішення.

Варіанти видозмінення гри

1. Додайте тематику для хореографій, наприклад, «природа», «світ тварин», «подорожі». Це дозволить дітям креативно виражати свої ідеї через рухи, пов'язані з певними образами чи історіями.

2. Додайте музику, яка відповідатиме темі або настрою хореографії. Це допоможе дітям синхронізувати свої рухи та створити більш динамічну та захоплюючу презентацію.

3. Встановіть обмежений час на обговорення та створення хореографії, щоб стимулювати дітей до швидшого прийняття рішень. Це допоможе розвивати в них здатність працювати в умовах тиску часу.

4. Додайте додаткові виклики, наприклад, «використати всі рухи за 2 хвилини» або «виконати хореографію без звуків», що додатково стимулює критичне мислення і креативність.

5. Після кожного раунду міняйте картки з рухами між командами або створіть умови, за яких кожна команда повинна додати новий рух до своєї хореографії. Це підвищить складність гри і заохотить дітей до нових креативних рішень.

6. На завершальному етапі можна об'єднати дві або більше команди для створення загальної хореографії. Це дозволить дітям навчитися співпрацювати з новими учасниками та інтегрувати свої ідеї в більш масштабну комбінацію.

Розвиток Soft skills: розвиток креативності відбувається за рахунок того, що діти мають проявити фантазію, придумуючи способи об'єднання рухів у логічну послідовність або цікаву хореографію. Заохочуйте команди використовувати нестандартні підходи, створювати унікальні комбінації та додавати елементи сюрпризу або імпровізації.

Командна робота полягає в тому, щоб усі члени команди брали активну участь у процесі. Поясніть дітям, що успіх команди залежить від їхньої здатності працювати разом, вислуховувати ідеї один одного та приймати рішення спільно. Команди повинні розподілити ролі та відповідальність, забезпечуючи гармонійну взаємодію.

Критичне мислення розвивається за рахунок того, що діти повинні аналізувати кожен рух і шукати найкращі способи для його інтеграції у загальну комбінацію. Це стимулює їх до логічного мислення, прийняття рішень і вирішення проблем у процесі створення хореографії.

РУХЛИВА ГРА «КОМАНДНИЙ ЛАБІРИНТ»

■ **Розвиток soft skills:** адаптивність, командна робота, лідерські якості.

►► **Інвентар:** конуси або стрічки для побудови лабіринту, зав'язки для очей.

📌 **Опис гри:** діти діляться на пари або невеликі команди. Один учасник з кожної команди зав'язує очі, а інші повинні провести його через лабіринт, використовуючи тільки словесні підказки. У процесі проходження лабіринту може знадобитися змінювати тактику через непередбачувані перешкоди.



Рис. 7. Рухлива гра «Командний лабіринт»

► **Правила гри**

1. Лабіринт створюється на майданчику за допомогою конусів або стрічок, які позначають шляхи та перешкоди.
2. Один учасник з команди зав'язує очі, а інші направляють його через лабіринт за допомогою словесних підказок.
3. Команди повинні працювати разом, щоб безпечно провести свого гравця до виходу з лабіринту.
4. Якщо гравець зіштовхнується з перешкодою, команда отримує штрафний бал, і гравець повертається до початку.
5. Перемагає команда, яка найшвидше і найефективніше проведе свого учасника через лабіринт.

Вчителю: гра «Командний лабіринт» ідеально підходить не тільки для розвитку координації рухів, а і розвитку таких soft skills у дітей молодшого шкільного віку, як адаптивність, командна робота та лідерські якості. Вона допомагає дітям вчитися діяти в умовах невизначеності, ефективно співпрацювати в команді та брати на себе відповідальність за досягнення результату.

Варіанти видозмінення гри

1. Щоб кожен мав можливість спробувати себе у різних ролях, можна міняти гравців з зав'язаними очима після кожного раунду, або ділити клас на пари, трійки. Це дозволить кожному учаснику як проявити лідерські якості, так і випробувати себе в умовах обмеженої видимості.

2. Дозвольте різним учасникам команди по черзі виступати головними провідниками, які дають основні вказівки, щоб кожен мав можливість розвивати навички лідерства.

3. Додайте до лабіринту більше перешкод, таких як невеликі бар'єри, які потрібно обійти або перестрибнути, що зробить гру більш динамічною і складною. Це стимулюватиме команду до постійного перегляду тактики.

4. На деяких точках лабіринту можна додати додаткові завдання (наприклад, відповісти на запитання або виконати фізичну вправу), щоб змусити команду враховувати не тільки фізичні, але й інтелектуальні виклики.

5. Можна обмежити кількість підказок, які команда може дати своєму гравцеві з зав'язаними очима, що змусить дітей планувати свої дії заздалегідь і точніше формулювати свої команди.

6. Для розвитку невербальних комунікаційних навичок можна додати варіант гри, де частина підказок дається тільки за допомогою жестів або інших невербальних сигналів.

Розвиток Soft skills: оскільки діти стикаються з непередбачуваними перешкодами, їм доводиться змінювати тактику на ходу. Вони вчаться швидко адаптуватися до нових умов і підлаштовувати свої дії відповідно до ситуації, що виникає у лабіринті і це стимулює до розвитку адаптивності.

Усі учасники команди повинні спільно працювати для того, щоб ефективно провести свого гравця через лабіринт. Вони вчаться довіряти один одному, чітко комунікувати та підтримувати командну стратегію.

Лідерські якості розвиваються за рахунок того, що один із учасників команди може взяти на себе роль лідера, організуючи процес і координуючи дії інших гравців. Це допомагає розвивати навички керування командою та відповідальність за результат.

РУХЛИВА ГРА «ТАЄМНЕ ПОВІДОМЛЕННЯ»

■ **Розвиток soft skills:** командна робота, критичне мислення, адаптивність.

►► **Інвентар:** паперові смужки або картки з написаними завданнями, конуси або маркери для позначення зон.

👤 **Опис гри:** діти діляться на команди. Кожна команда отримує набір завдань або загадок, які вони повинні вирішити, рухаючись від однієї зони до іншої. На кожному етапі потрібно знайти «таємне повідомлення», яке вкаже на наступне місце або завдання. Учасники повинні співпрацювати, використовуючи критичне мислення для вирішення завдань і адаптуючись до змін у ситуації.

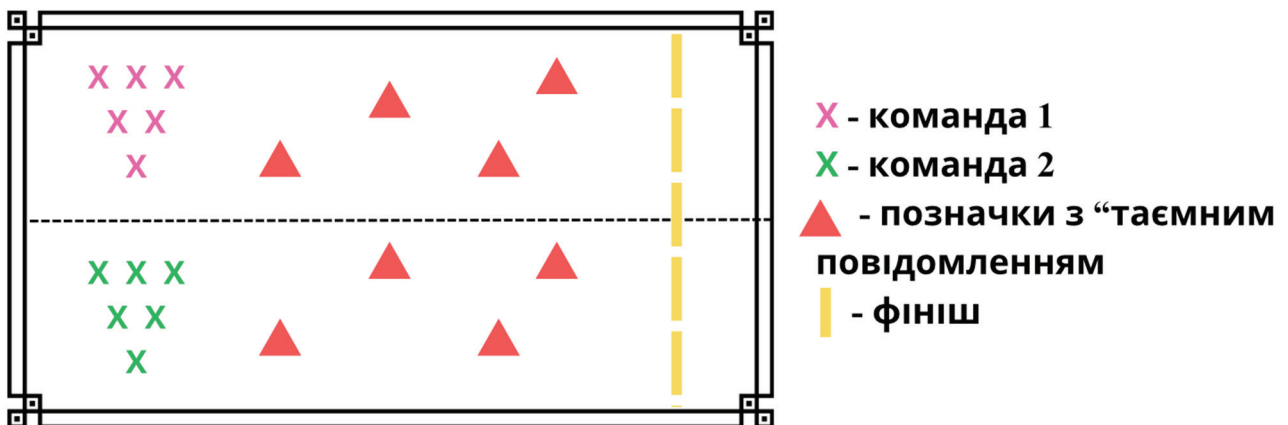


Рис. 8. Рухлива гра «Таємне повідомлення»

► **Правила гри**

1. Команди отримують перше завдання або загадку і повинні вирішити її, щоб знайти місце наступної підказки.
2. Після кожного успішного виконання завдання команда отримує наступне «таємне повідомлення», яке веде їх до нової зони.
3. Завдання можуть бути різного типу: фізичні вправи, головоломки, ребуси тощо.
4. Перемагає команда, яка найшвидше вирішить всі завдання і знайде всі «таємні повідомлення».

Вчителю: гра «Таємне повідомлення» – це відмінний спосіб розвинути у дітей навички командної роботи, критичного мислення та адаптивності. Вона поєднує фізичну активність із вирішенням

інтелектуальних завдань, допомагаючи дітям навчитися співпрацювати, аналізувати інформацію та швидко адаптуватися до нових умов.

Варіанти видозмінення гри

1. Кожен учасник може виконувати певну роль у команді (наприклад, лідер, розвідник, аналітик), що допоможе дітям розвивати специфічні навички.

2. Завдання можуть бути фізичними (стрибки, біг, балансування), інтелектуальними (загадки, головоломки), творчими (намалювати карту, придумати короткий танець) або координаційними (побудувати щось із наявного інвентарю). Це допоможе розвивати різні навички дітей, зокрема їхню креативність та вміння швидко адаптуватися.

3. Включайте завдання, які вимагають координації зусиль усіх учасників команди (наприклад, одночасне виконання вправи або складання пазла), що посилить командну роботу.

4. Для підвищення динаміки гри можна додати часові обмеження на виконання кожного завдання або на весь квест загалом. Це стимулюватиме дітей швидко приймати рішення та діяти ефективніше.

5. Якщо команда не може виконати завдання або робить помилки, можна запровадити штрафні санкції, такі як додаткові фізичні вправи або повернення до попередньої зони. Це заохотить учасників бути більш зосередженими та обдумувати свої рішення.

6. Після декількох раундів гри можна об'єднати дві команди в одну, щоб вони разом виконали фінальне завдання. Це допоможе дітям навчитися співпрацювати з новими учасниками і покращить їхні навички комунікації.

7. У кожній команді можна змінювати «капітана» або ведучого, щоб кожен мав можливість розвивати лідерські якості.

Розвиток Soft skills: у грі діти вчаться працювати разом, обмінюватися ідеями та приймати спільні рішення, що підвищує їх рівень командної роботи. Для досягнення успіху команда повинна діяти злагоджено та підтримувати одне одного. Вчитель може підкреслити важливість комунікації всередині команди, щоб кожен учасник мав можливість висловити свої думки.

Гра «Таємне повідомлення» включає завдання на логічне мислення, що змушує дітей аналізувати інформацію, шукати рішення та використовувати логіку для розгадування «таємних повідомлень». Це допомагає дітям розвивати критичне мислення, здатність до вирішення проблем та аналізу ситуацій.

Завдання у грі можуть бути непередбачуваними, тому діти повинні швидко адаптуватися до нових умов або змінювати свою стратегію, якщо їхні початкові плани не спрацювали. Це вчить їх бути гнучкими та відкритими до нових викликів.

РУХЛИВА ГРА «ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕЗ РІЧКУ»

■ **Розвиток soft skills:** лідерські якості, командна робота, креативність.

►► **Інвентар:** аркуші паперу або картки для позначення «плотів», конуси для позначення меж «річки».

👤 **Опис гри:** діти повинні «переправитися через річку» за допомогою обмеженої кількості «плотів» (аркушів паперу), не торкаючись землі.

Команди повинні співпрацювати, щоб придумати стратегію переправи всіх учасників через річку. Лідери команд координують дії та допомагають в ухваленні рішень.

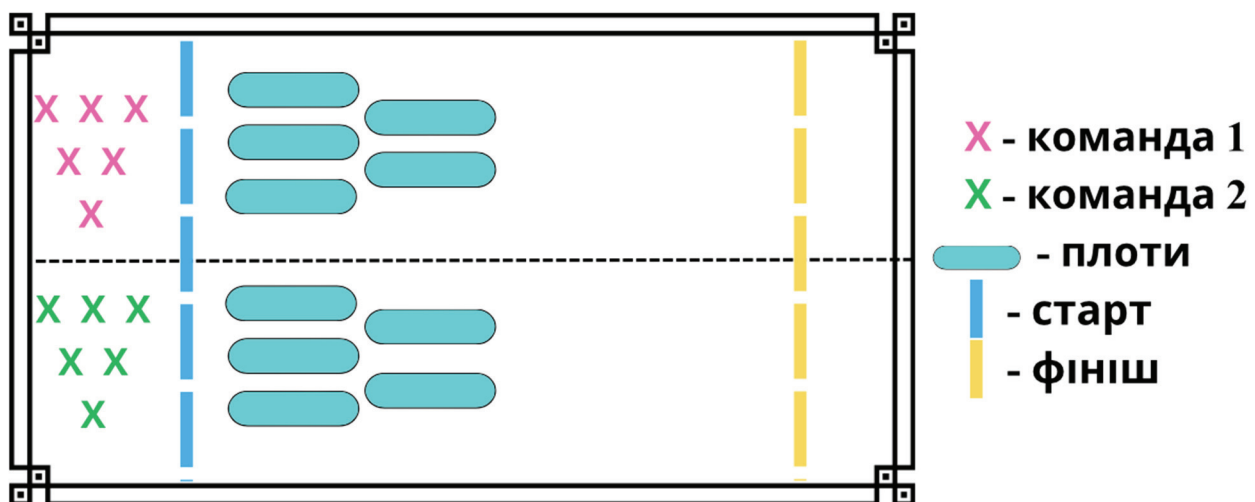


Рис. 9. Рухлива гра «Переправа через річку»

Правила гри:

1. Команди отримують певну кількість «плотів» (аркушів паперу), на яких вони можуть стояти.
2. Завдання полягає в тому, щоб вся команда переправилася через «річку» (від однієї межі до іншої), використовуючи тільки плоти.
3. Землі торкатися не можна; якщо хтось торкнеться землі, вся команда повертається на початок.
4. Лідер команди координує процес переправи, приймає рішення щодо порядку руху та розподілу плотів.
5. Перемагає команда, яка найшвидше переправить усіх своїх учасників через річку.

Вчителю: гра «Переправа через річку» є чудовим інструментом для розвитку таких важливих м'яких навичок у дітей молодшого шкільного віку, як лідерські якості, командна робота та креативність. Вона спонукає дітей співпрацювати, думати стратегічно та проявляти креативний підхід у вирішенні завдань.

Варіанти видозмінення гри

1. Можна додати умови, за яких деякі учасники можуть рухатися лише певним чином (наприклад, на одній нозі або спиною вперед). Це ускладнить завдання і змусить команду переглянути свою стратегію.

2. На певних етапах переправи можна додати міні-завдання (наприклад, відповісти на питання або виконати вправу), які команда повинна виконати, щоб продовжити рух. Це додасть елемент інтелектуального виклику.

3. Введіть обмеження часу на виконання завдання або проведіть гру у вигляді змагання на час між командами. Це підвищить динаміку гри та стимулюватиме дітей швидше приймати рішення.

4. Після кожного раунду можна змінювати лідерів у командах, щоб кожен учасник мав можливість проявити свої лідерські якості та спробувати себе в ролі керівника.

5. Замість паперових аркушів можна використовувати різні матеріали для плотів, наприклад, мати, шматки тканини або невеликі платформи. Це внесе нові виклики та можливості для креативних рішень.

6. Зменшення або збільшення кількості плотів змусить команди переглянути свої стратегії та адаптуватися до нових умов.

7. Зробіть межі «річки» нерівними або додайте звивини, що потребуватиме більш ретельного планування і координації.

Розвиток Soft skills: лідерські якості проявляються саме тим, що у кожній команді є лідер, який координує процес переправи, приймає рішення щодо стратегії руху та розподілу плотів. Лідер вчиться керувати командою, слухати думки інших учасників та ухвалювати рішення, беручи на себе відповідальність за успіх команди.

Успішне виконання завдання можливе лише за умови злагодженої роботи всієї команди. Діти вчаться співпрацювати, підтримувати одне одного та враховувати ідеї кожного учасника. Це розвиває навички ефективної комунікації та командної роботи.

Гра вимагає від дітей пошуку нестандартних рішень для переправи. Вони можуть придумувати різні способи використання плотів, комбінувати їх або знаходити інноваційні підходи до вирішення проблеми. Це сприяє розвитку креативності, уяви та творчого мислення.

РУХЛИВА ГРА «СЕКРЕТНИЙ СИГНАЛ»

■ **Розвиток soft skills:** критичне мислення, лідерські якості, командна робота.

►► **Інвентар:** тенісний м'яч або будь-який інший предмет, що можна передавати, конуси для позначення зон.

📌 **Опис гри:** обирається один водячий, інші гравці стають в одну лінію. Гравцям дається м'яч, який вони повинні передавати між собою за спиною, намагаючись приховати від ведучого, хто тримає м'яч. Ведучий повинен визначити, хто володіє м'ячем, використовуючи спостережливість. У грі важливу роль відіграє лідер команди, який координує дії та комунікацію.



Рис. 10. Рухлива гра «Секретний сигнал»

► **Правила гри:**

1. Гравці котрі отримали м'яч і передають його між своїми гравцями, намагаються приховати його, і не показати хто саме тримає м'яч.
2. Ведучий повинен визначити, хто володіє м'ячем, спостерігаючи за діями і виразами обличчя гравців.

3. Якщо ведучий правильно вгадує, хто володіє м'ячем, він отримує бал і ведучий змінюється.

Вчителю: гра «Секретний сигнал» є чудовим засобом для розвитку у дітей молодшого шкільного віку навичок критичного мислення, лідерства та командної роботи. Вона вчить дітей бути уважними, аналізувати поведінку інших і співпрацювати в команді для досягнення спільної мети.

Варіанти видозмінення гри

1. Встановіть обмеження на час, за який ведучий має вгадати, хто тримає м'яч. Це зробить гру більш динамічною та стимулюватиме гравців приймати рішення швидше.

2. Перед тим, як передати м'яч, гравці можуть виконувати короткі завдання (наприклад, підняти руку або змінити позицію), щоб ще більше заплутати ведучого.

3. Замість однієї лінії можна організувати гру в парах або малих групах, де кожна група отримує свій м'яч. Це ускладнить завдання ведучого, оскільки він буде змушений одночасно стежити за кількома групами.

4. Щоб кожен учасник мав можливість спробувати себе в ролі ведучого, можна встановити правило, що ведучий змінюється після кожного раунду незалежно від того, вгадав він чи ні.

5. Замість м'яча можна використовувати інші предмети, які легко приховати, наприклад, невеликий мішечок або паличку. Це додасть гри нових викликів.

6. Якщо у грі бере участь велика група дітей, можна використовувати більше одного м'яча, що зробить гру ще складнішою та цікавішою.

7. Можна ввести роль помічника ведучого, який може давати додаткові підказки або спостереження. Це підвищить рівень інтриги та допоможе учасникам розвивати командні навички.

Розвиток Soft skills: гра стимулює дітей уважно спостерігати за іншими і аналізувати отриману інформацію, що стимулює розвиток критичного мислення. Ведучий повинен використовувати логічні міркування для того, щоб зробити правильний вибір, базуючись на поведінці та реакціях гравців.

У команді важливу роль відіграє лідер, який допомагає координувати передачу м'яча. Лідер відповідає за стратегічне планування, вказівки та підтримку інших учасників, що розвиває навички керування групою і відповідальність.

Успішне приховування м'яча можливе лише при злагодженій роботі команди. Гравці повинні разом обирати момент для передачі м'яча, підтримувати один одного і діяти як одне ціле, що сприяє розвитку довіри та ефективної комунікації в команді.

РУХЛИВА ГРА «МАГІЧНИЙ КВАДРАТ»

■ **Розвиток soft skills:** креативність, адаптивність, командна робота.

►► **Інвентар:** великий аркуш паперу або картон для створення квадрата, малярний скотч, маркери або крейда для позначення зон на підлозі.

📌 **Опис гри:** діти об'єднуються у команди, і кожна команда отримує «квадрат» (аркуш паперу або картон), на якому намальовано кілька зон. Завдання команди — створити всередині квадрата певну форму або візерунок, при цьому кожен учасник має право зайняти лише одну зону. Команда повинна адаптуватися до умов, враховуючи ідеї всіх учасників.



Рис. 11. Рухлива гра «Магічний квадрат»

■► **Правила гри**

1. Кожна команда отримує квадрат з розподіленими зонами і завдання створити певний візерунок або форму.
2. Усі учасники команди повинні взаємодіяти та пропонувати свої ідеї щодо розташування на квадраті.
3. Важливо, щоб кожен гравець зайняв одну з зон, і команда повинна враховувати всі пропозиції.
4. Після завершення завдання кожна команда презентує свій результат іншим групам.
5. Оцінюється креативність, здатність адаптуватися до умов та робота в команді.

Вчителю: гра «Магічний квадрат» є чудовим інструментом для розвитку у дітей молодшого шкільного віку навичок креативності, адаптивності та командної роботи. Вона допомагає дітям вчитися співпрацювати, враховувати думки всіх учасників команди та розвивати творчий підхід до виконання завдань. Після гри обговоріть, як команда впоралася з викликами і що було найбільшим досягненням.

Варіанти видозмінення гри

1. Замість одного візерунка або форми, яку повинні створити діти, можна запропонувати кілька різних варіантів на вибір. Це підвищить рівень креативності та дасть можливість командам проявити свою індивідуальність.

2. Після завершення першого завдання можна змінити умови або додати нові елементи (наприклад, зробити форму асиметричною або додати кольорові позначки), що змусить команду швидко адаптуватися до нових вимог.

3. Можна ввести правило, за яким гравці повинні змінювати свої зони після кожного етапу гри. Це додасть елемент непередбачуваності та змусить команду переглянути свою стратегію.

4. Замість картону можна використовувати інші матеріали (наприклад, тканину або стрічки), які вимагають від команди нових підходів до створення форм і візерунків.

5. Після створення форми на квадраті, кожна команда може отримати додаткове завдання, наприклад, придумати історію або короткий виступ, що пояснює їхній візерунок. Це додасть грі елементи творчої презентації та розвине уяву дітей.

6. Можна додати завдання, де команди повинні взаємодіяти між собою, наприклад, об'єднати свої візерунки в один великий малюнок. Це сприятиме розвитку міжкомандної співпраці та комунікації.

7. Змінюйте лідера всередині команди після кожного завдання. Це дозволить кожному учаснику спробувати себе в ролі координатора та розвинути навички лідерства.

Розвиток Soft skills: креативність у даній грі проявляється в тому, що гра спонукає дітей використовувати уяву для створення візерунків або форм у межах обмеженого простору. Діти вчать знаходити нестандартні рішення, комбінувати ідеї та творчо підходити до виконання завдання.

Оскільки умови гри можуть змінюватися (наприклад, зміна завдання або додавання нових обмежень), діти повинні бути готові швидко змінювати свої плани та адаптуватися до нових обставин. Це допомагає розвивати гнучкість мислення та вміння адаптуватись.

Для успішного виконання завдання команда повинна співпрацювати, обговорювати ідеї та знаходити компроміси. Гравці вчать слухати одне одного, підтримувати та враховувати думки всіх учасників, що сприяє розвитку ефективної комунікації та роботи в групі.

РУХЛИВА ГРА «ПАВУТИНА»

■ **Розвиток soft skills:** командна робота, лідерські якості, креативність.

►► **Інвентар:** майданчик, мотузка, стрічка або резинка для створення «павутиння», конуси або інші предмети для позначення меж.

📌 **Опис гри:** діти повинні пройти через «павутиння» – переплетені мотузки (еластична стрічка), не торкаючись їх. Лідер команди організовує порядок проходження та стежить за безпекою учасників. Гравці повинні працювати разом, допомагаючи один одному пройти через павутиння.



Рис. 12. Рухлива гра «Павутина»

► **Правила гри**

1. Створюється «павутиння» з переплетених мотузок, стрічок або резинки, яке розташоване між учасниками або іншими фіксованими предметами.

2. Завдання кожного учасника – пройти через павутиння, не торкаючись мотузок або стрічок.

3. Команда працює разом, допомагаючи одне одному пройти через перепону.

4. Лідер команди організовує порядок проходження і стежить за тим, щоб усі учасники дотримувалися правил.

Вчителю: гра «Павутина» є чудовим інструментом для розвитку у дітей молодшого шкільного віку таких м'яких навичок, як командна робота, лідерські якості та креативність. Вона сприяє розвитку вміння працювати в команді, приймати рішення та мислити нестандартно.

Варіанти видозмінення гри

1. Можна створити кілька павутин з різними рівнями складності, де одна частина буде легшою для проходження, а інша – складнішою. Це дозволить дітям поступово переходити від простих до більш складних завдань.

2. Якщо ввести часові обмеження для проходження павутиння це додасть грі динаміки та стимулюватиме гравців приймати рішення швидше, підвищуючи складність і інтерактивність гри.

3. Після кожного раунду гри можна міняти лідера, щоб кожен учасник мав можливість проявити лідерські якості. Це забезпечує рівномірний розвиток навичок у всіх дітей.

4. Слід організувати змагання між командами на швидкість проходження павутиння. Це підвищить мотивацію дітей і стимулюватиме їх до швидкої, але обережної роботи.

5. Можна додавати нові елементи до павутиння або змінювати його форму, що вимагатиме від команди постійного перегляду стратегії та адаптації до нових умов.

6. Додайте завдання або перешкоди на різних ділянках павутиння (наприклад, гравець повинен зробити присідання або виконати певну вправу перед тим, як продовжити рух), що підвищить складність і залученість у гру.

Розвиток Soft skills: командна робота у грі вимагає від учасників тісної співпраці. Вони повинні підтримувати одне одного, наприклад, допомагаючи проходити через складні ділянки павутиння або плануючи стратегію проходження. Це сприяє розвитку навичок ефективної комунікації та спільного вирішення завдань.

Лідер команди відіграє ключову роль у грі, організовуючи порядок проходження, підтримуючи команду та стежачи за безпекою. Лідер навчається брати відповідальність за команду, приймати рішення і забезпечувати їхнє виконання, що розвиває навички керування та лідерства.

Діти повинні проявляти креативність, шукаючи нестандартні способи проходження через павутиння, особливо на складних ділянках. Це може включати придумування нових методів переміщення або використання підручних засобів для спрощення завдання.

РУХЛИВА ГРА «ЛАНЦЮЖОК ІДЕЙ»

■ **Розвиток soft skills:** креативність, критичне мислення, адаптивність.

►► **Інвентар:** папір і ручки або маркери для запису ідей.

👤 **Опис гри:** гра починається з того, що діти стають у колону один за одним. На фініші знаходиться аркуш паперу, на якому учасники будуть записувати свої ідеї для вирішення певної проблеми або завдання, яке запропонував учитель (наприклад, «як побудувати найвищу вежу з кубиків»). Кожен гравець повинен добігти до фінішу, або досягти його іншим способом – стрибками на одній нозі, на двох ногах, з флітболом, або будь-яким іншим запропонованим методом.

Коли гравець досягає фінішу, він записує свою ідею на аркуші паперу, потім повертається до команди, передаючи естафету наступному учаснику. Наступний гравець повинен доповнити ідею або розвинути її, використовуючи свою креативність та критичне мислення. Процес продовжується, поки кожен учасник не доповнить ідею на аркуші.

Після завершення раунду всі обговорюють отримані «ланцюжки» ідей і вирішують, яка з них є найкращою для вирішення проблеми. Ведучий може додати елемент адаптивності, змінюючи умови гри після кількох раундів (наприклад, зміна способу пересування до фінішу).

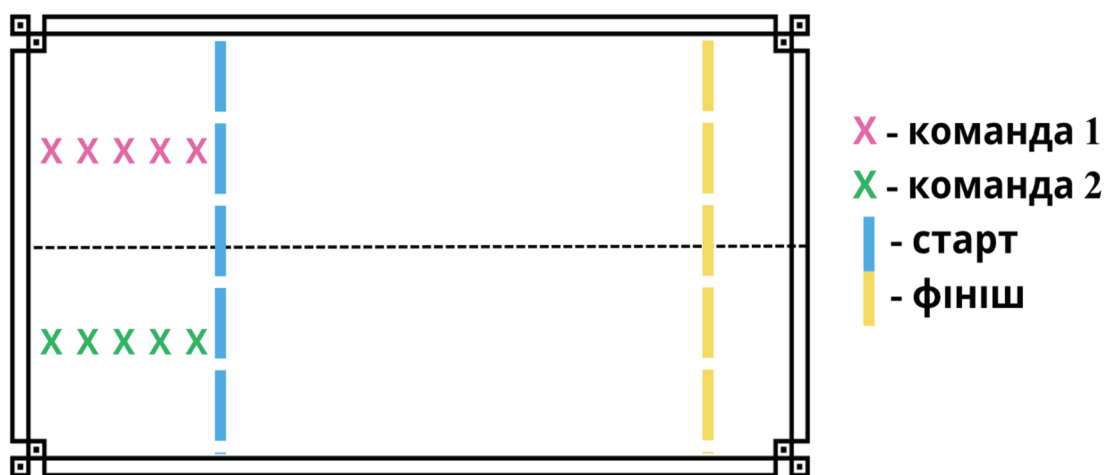


Рис. 13. Рухлива гра «Ланцюжок ідей»

►► **Правила гри**

1. Учасники стають у колону один за одним.
2. Ведучий пропонує тему або завдання для обговорення (наприклад, «як побудувати найвищу вежу з кубиків»).

3. Кожен учасник по черзі повинен добігти або досягти фінішної лінії іншим способом (стрибками на одній нозі, з фідболом тощо).

4. Діставшись фінішу, учасник записує на аркуші паперу одну ідею для вирішення проблеми або завдання.

5. Після запису ідеї гравець повертається до команди, і естафету продовжує наступний учасник.

6. Наступний гравець доповнює попередню ідею або розвиває її, додаючи нові пропозиції або розширюючи початкову думку.

7. Процес продовжується до тих пір, поки всі учасники не внесуть свої ідеї.

8. Після завершення всіх раундів команда обговорює отримані ідеї та вибирає найкращу для вирішення проблеми.

9. Для додаткової складності учитель може змінювати умови гри після кожного раунду (зміна способу пересування, обмеження часу на запис тощо).

Варіанти видозмінення гри

1. Введіть додаткові обмеження, наприклад, час на запис ідеї або кількість слів, що можна використовувати. Це стимулюватиме дітей мислити швидше та ефективніше.

2. Після кількох раундів можна змінити тему або проблему, яку вирішують діти. Це допоможе розвивати їхню здатність швидко адаптуватися до нових умов.

3. Після кожного раунду можна організувати короткі групові обговорення, де учасники діляться своїми ідеями та обговорюють, як вони можуть бути реалізовані. Це посилить елемент командної роботи та взаємодії.

4. Гра може бути проведена у форматі команд, де кожна команда працює над однією ідеєю, а потім порівнює свої результати з іншими командами.

5. Після завершення ланцюжка ідей можна додати завдання на реалізацію найкращої ідеї на практиці, наприклад, побудувати вежу з кубиків або намалювати план будиночка для тварин. Це допоможе дітям бачити результат своєї роботи та оцінити реалістичність своїх ідей.

6. Введіть несподівані зміни або додаткові умови під час гри (наприклад, нові обмеження або зміну інструментів), щоб діти вчилися швидко адаптуватися до нових обставин.

Розвиток Soft skills: гра сприяє креативності, розвитку уяви та творчого підходу до вирішення проблем. Діти вчаться генерувати оригінальні ідеї та доповнювати їх, комбінуючи з ідеями інших учасників. Гравці повинні критично оцінювати ідеї, які вони отримують, і думати, як найкраще їх розвинути або доповнити. Це вимагає здатності критично мислити, аналізувати інформацію, виявляти слабкі місця в ідеях та шукати способи їх покращення. Діти вчаться швидко адаптуватися до нових ідей та умов гри.

Наприклад, якщо вчитель додає нові умови або змінює тему, гравці повинні змінювати свої підходи та креативно вирішувати нові задачі.

РУХЛИВА ГРА «ДРУЖЕ, ДРУЖЕ ТИ ДЛЯ НАС»

■ *Розвиток soft skills:* критичне мислення, адаптивність.

►► *Місце проведення:* спортивний майданчик або спортивна зала.

📌 *Опис гри:* гравці повинні питати фразу у ведучого та виконувати ту кількість команд, котру він каже. За сигналом ведучого гравці втікають від нього, а його завдання спіймати одного з гравців. Гравцям слід оцінити ситуацію і зробити так, аби їх не спіймали.



Рис. 14. Друже» гра Рухлива, друже ти для нас»

►► *Правила гри*

1. Гравці стають в одну лінію, а вудучий відходить на 5-6 метрів від них.
2. Діти кажуть наступну фразу ведучому: Друже», друже, ти для нас підкажи нам котрий час».
3. Ведучий називає котрий час (цифри від 1-5; фрази з кожною грою можна змінювати). Цифра, котру він називає, пропорційна кількості кроків, котру роблять гравці на зустріч ведучому.
4. Як тільки гравці підходять ближче до ведучого, він після питання в будь-який момент може сказати : «Час обійматись».

5. Завдання гравців втекти від ведучого.
6. Кого спіймають стає ведучим.

Вчителю: гра «Друже, друже ти для нас» є чудовим засобом для розвитку у дітей молодшого шкільного віку таких м'яких навичок, як критичне мислення та адаптивність. Вона вчить дітей аналізувати ситуацію, швидко приймати рішення та адаптувати свої дії в залежності від зміни умов.

Варіанти видозмінення гри

1. Замість того, щоб називати числа від 1 до 5, ведучий може використовувати інші варіанти кроків, наприклад, маленькі кроки (дрібні кроки) або великі кроки (стрибки). Це додасть грі різноманітності та ускладнить завдання для гравців.

2. Ведучий може додати інші команди, такі як «Зроби присідання», «Стрибни на одній нозі» тощо, що змусить гравців бути ще більш уважними та готовими до різних варіантів розвитку подій.

3. Замість одного ведучого можна обрати двох, які будуть діяти спільно, що підвищить складність гри. Гравці повинні будуть враховувати дії двох ведучих одночасно, що підвищить рівень критичного мислення та адаптивності.

4. Збільшіть кількість гравців у лінії та зменшіть відстань між ними. Це створить більше міжособистісної взаємодії між гравцями, що зробить гру більш динамічною.

5. Дозвольте гравцям змінюватися ролями не тільки тоді, коли їх спіймають, а й за власним бажанням після кожного раунду. Це допоможе дітям відчувати різні ролі в грі та навчитися адаптуватися до різних ситуацій.

6. Встановіть певний час для кожного раунду гри. Це додасть грі більше динаміки та змусить гравців діяти швидше та стратегічніше.

Розвиток Soft skills: критичне мислення розвивається та формується за рахунок того, що діти повинні оцінювати дії ведучого та передбачати його наступні кроки. Наприклад, якщо ведучий дає команду «Час обійматись», діти повинні швидко зрозуміти, що настав час втікати, і зробити це максимально швидко. Це розвиває здатність до швидкого аналізу ситуації та прийняття рішень.

Гра вимагає від дітей швидкої реакції на зміну умов. Наприклад, вони повинні бути готовими до того, що ведучий у будь-який момент може змінити свою поведінку і оголосити «Час обійматись». Це розвиває вміння швидко змінювати свою стратегію та адаптуватися до нових умов.

РУХЛИВА ГРА «ПЕРЕШКОДА»

■ **Розвиток soft skills:** критичне мислення, адаптивність, лідерські якості, креативність, командна робота.

►► **Інвентар:** спортивна площадка, м'ячі, еластичні стрічки, конуси, хулахупи, фішки, м'які блоки.

📌 **Опис гри:** діти діляться на команди, перед ними пропонується певний реквізит з котрого їм слід за певний проміжок часу (пропонуємо 3-4 хвилини) побудувати смугу перешкод. Після того, як смуги готові, вчитель каже, що команди міняються місцями, що змушує дітей швидко пристосовуватися до змін. Завдання кожної команди побудувати смугу, проявляючи свою креативність і водночас перевіряючи командну роботу класу.



Рис. 15. Рухлива гра «Перешкода»

Правила гри

1. Клас ділиться на 2 команди. За сигналом вчителя вони починають створювати свою смугу перешкод.
2. По завершенні часу, команди міняються місцями і повинні пройти смугу перешкод, яку для них підготувала інша команда.
3. Яка команда першою пройде смугу перешкод, та менше разів порушить її цілісність, той і перемагає.

Вчителю: гра «Перешкода» є чудовим інструментом для розвитку у дітей молодшого шкільного віку важливих м'яких навичок, таких як критичне мислення, адаптивність, лідерські якості, креативність та командна робота. Вона стимулює дітей до творчого мислення, швидкого прийняття рішень і ефективної співпраці в команді. В цій грі максимально проявляється багато soft skills, тому слід чітко пояснити дітям правила, спостерігати, хто з них проявляє лідерські якості та допомагає команді дійти до перемоги. Обов'язково обговорити з гравцями, що їм вдалось, а що ні, який елемент полоси перешкод був легким, а де було складно і як можна було б його пройти.

Варіанти видозмінення гри

1. Можна додати умову, що кожна команда повинна включити у свою смугу певний тип перешкод (стрибки, балансування, повзання тощо). Це стимулюватиме дітей проявляти ще більше креативності та винахідливості.
2. Введіть більш жорсткі часові обмеження для побудови смуги перешкод або для її проходження. Це підвищить рівень динаміки та змусить дітей працювати швидше і ефективніше.
3. Після кожного раунду можна змінювати лідера команди, щоб кожен учасник мав можливість проявити свої лідерські якості та організаторські здібності.
4. Можна організувати гру у вигляді змагання на швидкість, де команди змагатимуться не тільки за якість перешкод, а й за час їхнього проходження.
5. Додайте завдання, які потрібно виконати під час проходження смуги перешкод, наприклад, відповісти на запитання або виконати певну вправу. Це додасть грі більше складності та заохотить дітей розвивати критичне мислення в динамічних умовах.
6. Використовуйте різні матеріали для побудови перешкод, що допоможе дітям розвивати креативність і шукати нові рішення в різних ситуаціях.

Розвиток Soft skills: під час побудови смуги перешкод діти повинні продумати, як використати наявний інвентар найбільш ефективно. Це вимагає оцінки можливостей та обмежень кожного предмета, а також

стратегічного планування для створення складних, але прохідних перешкод, що формує їх критичне мислення.

Коли команди міняються місцями і стикаються з новою смугою перешкод, діти повинні швидко адаптуватися до нових умов, змінювати свою стратегію і знаходити нові підходи для проходження смуги. Це розвиває здатність діяти в умовах невизначеності та швидко реагувати на зміни та адаптуватись до них.

У кожній команді може бути призначений лідер, який координує дії команди, розподіляє ролі та допомагає ухвалювати рішення. Лідер вчиться організовувати роботу команди, підтримувати мотивацію та брати на себе відповідальність за результат.

Гра стимулює дітей використовувати свою уяву і винахідливість для створення цікавих і різноманітних перешкод. Діти вчать мислити нестандартно і знаходити нові способи використання знайомих предметів.

Для успішного виконання завдання діти повинні тісно співпрацювати, обговорювати свої ідеї та підтримувати одне одного під час створення і проходження смуги перешкод. Це розвиває навички ефективної комунікації та командної роботи.

РУХЛИВА ГРА «ПОЛЮВАННЯ ЗА ХВОСТОМ»

■ **Розвиток soft skills:** креативність, адаптивність, командна робота.

►► **Інвентар:** стрічки або мотузки для створення «хвостів».

📌 **Опис гри:** кожен учасник гри отримує «хвіст» (стрічку або мотузку), який кріпиться до поясу ззаду. Завдання - зібрати якомога більше хвостів у своїй команді, зберігаючи при цьому свій власний хвіст. Гравці повинні бути швидкими, креативними і готовими адаптуватися до змінних ситуацій, щоб захистити свій хвіст і одночасно полювати на хвости інших.



Рис. 16. Рухлива гра «Полювання за хвостом»

Правила гри

1. Кожен гравець прив'язує стрічку або мотузку до поясу так, щоб вона звисала ззаду.
2. За сигналом усі починають гру, намагаючись захопити хвости інших гравців, одночасно захищаючи свій.
3. Якщо гравець втрачає свій хвіст, він виходить з гри або, за домовленістю, може продовжувати без хвоста.
4. Гра триває до закінчення часу або поки не залишиться один гравець із хвостом.
5. Перемагає гравець або команда з найбільшою кількістю зібраних хвостів.

Вчителю: гра «Полювання за хвостом» ефективно розвиває у дітей навички креативності, адаптивності та командної роботи через активну фізичну діяльність та інтерактивну взаємодію з іншими гравцями. Вона вчить дітей швидко приймати рішення, адаптуватися до змінних умов та співпрацювати в команді. Видозміни гри дозволяють адаптувати її до різних рівнів підготовки дітей та зробити процес навчання більш цікавим і викликовим.

Варіанти видозмінення гри

1. Введіть у гру додаткові елементи, такі як «бонусні хвости» або завдання на майданчику (наприклад, взяти певний предмет і принести його в свою зону), що ускладнить гру і зробить її ще цікавішою.

2. Можна використовувати різні матеріали для «хвостів», наприклад, різнокольорові стрічки або мотузки з різними характеристиками (довжина, міцність), що змусить гравців адаптуватися до нових умов.

3. Діти можуть об'єднатися в пари, де один гравець захищає свій «хвіст», а інший допомагає йому, захищаючи свого партнера. Це підвищить рівень співпраці та командної роботи.

4. Після кожного раунду можна змінювати склад команд або ролі гравців (наприклад, атакуючі та захисники), щоб кожен учасник міг спробувати різні підходи та розвинути свої навички.

5. Можна створити спеціальні зони на майданчику, де гравці можуть відпочити та перепочити, не ризикуючи втратити свій «хвіст». Це додасть гри більше тактичного планування.

6. Введіть обмеження часу для кожного раунду гри. Це підвищить динаміку гри та стимулюватиме дітей діяти швидше і стратегічніше.

Розвиток Soft skills: гра стимулює дітей до пошуку нових ідей та стратегій захисту свого «хвоста» і одночасного полювання на хвости інших гравців. Вони можуть придумувати різні тактики, наприклад, діяти несподівано, використовувати маневри або працювати в парах, щоб обдурити суперників.

У процесі гри діти вчаться швидко адаптуватися до змінних ситуацій. Наприклад, якщо їхня початкова тактика не працює, вони повинні швидко змінити підхід, щоб зберегти свій «хвіст» або зловити хвости інших.

Якщо гра проводиться в командному форматі, діти вчаться працювати разом, допомагати одне одному та розробляти спільні стратегії для захисту та нападу. Це розвиває навички співпраці та ефективної комунікації в команді.

РУХЛИВА ГРА «ЖИВИЙ ЛАНЦЮГ»

■ **Розвиток soft skills:** командна робота, лідерські якості, адаптивність.

■■■➡ **Місце проведення:** спортивний майданчик.

▶▶ **Інвентар:** конуси, перешкоди.

📌 **Опис гри:** учасники діляться на команди, кожна з яких формує «живий ланцюг», тримаючись за руки. Завдання команди - пройти через певну дистанцію, не роз'єднуючи ланцюг, подолати перешкоди і впоратися із завданнями, які можуть включати, наприклад, обхід конусів або переміщення під низькою мотузкою.



Рис. 17. Рухлива гра «Живий ланцюг»

Правила гри

1. Команди формують ланцюг, тримаючись за руки.
2. За сигналом команди починають рух до фінішу, подолуючи всі перешкоди на шляху.
3. Якщо ланцюг розривається, команда повинна зупинитися і знову взятися за руки, перш ніж продовжити рух.
4. Лідер команди допомагає організувати рух і вирішує, як краще подолати перешкоди.
5. Перемагає команда, яка першою успішно завершить дистанцію, зберігши цілісність ланцюга.

Вчителю: гра «Живий ланцюг» ефективно розвиває командну роботу, лідерські якості та адаптивність у дітей через фізичну активність і взаємодію в команді. Вона вчить їх працювати разом, ухвалювати рішення та пристосовуватися до змінних умов. Видозміни гри дозволяють зробити її більш цікавою та викликовою, адаптуючи до різних рівнів підготовки дітей.

Варіанти видозмінення гри

1. Додайте до гри нові завдання, які команди повинні виконати, не розриваючи ланцюг, наприклад, перенести невеликий м'яч або предмет через дистанцію. Це підвищить складність гри та змусить дітей ще більше зосередитися на командній роботі.

2. Введіть зміни у траєкторії руху, наприклад, додайте повороти або нові перешкоди. Це змусить команди переглядати свої стратегії та адаптуватися до нових умов.

3. Встановіть часові обмеження на виконання завдання. Команда, яка першою пройде дистанцію за визначений час, виграє. Це додасть гри динамічності та підвищить рівень змагання.

4. Після кожного раунду змінюйте лідера команди, щоб кожен учасник мав можливість проявити свої лідерські якості. Це сприятиме рівномірному розвитку навичок у всіх дітей.

5. Введіть додаткові елементи, такі як питання або загадки, які команда повинна вирішити під час проходження дистанції. Це допоможе розвинути критичне мислення та згуртувати команду.

6. Використовуйте різні матеріали для створення нових перешкод або завдань, які потребуватимуть від команди креативного підходу до їх подолання.

7. Організуйте змагання між кількома командами, де кожна команда проходить свою дистанцію. Переможець визначається за часом або за кількістю правильно виконаних завдань. Це підвищить мотивацію дітей і заохотить їх до активного співробітництва.

Розвиток Soft skills: гра вимагає від дітей тісної командної співпраці. Учасники повинні діяти злагоджено, узгоджувати свої рухи та підтримувати одне одного. Це розвиває навички ефективної комунікації та командної роботи.

Лідер команди відіграє ключову роль у грі, організовуючи дії своєї групи. Він приймає рішення щодо стратегії проходження перешкод, координує рухи команди та допомагає в складних ситуаціях. Це розвиває вміння брати на себе відповідальність і керувати групою.

Учасники повинні швидко адаптуватися до умов гри, наприклад, до зміни траєкторії руху через перешкоди або до нових завдань, що з'являються на шляху. Це вчить дітей гнучкості та здатності до швидкого прийняття рішень у нових ситуаціях.

РУХЛИВА ГРА «ШВИДКІ ПАРИ»

■ **Розвиток soft skills:** критичне мислення, адаптивність, командна робота.

►► **Інвентар:** не потрібен.

📌 **Опис гри:** діти рухаються по майданчику, виконуючи різні завдання (наприклад, біг, стрибки), за сигналом вчителя повинні швидко знайти пару і виконати спільну дію (наприклад, сісти спиною один до одного, стати обличчям до обличчя і підняти руки). Після цього гра продовжується, і учасники знову шукають нові пари при наступному сигналі.

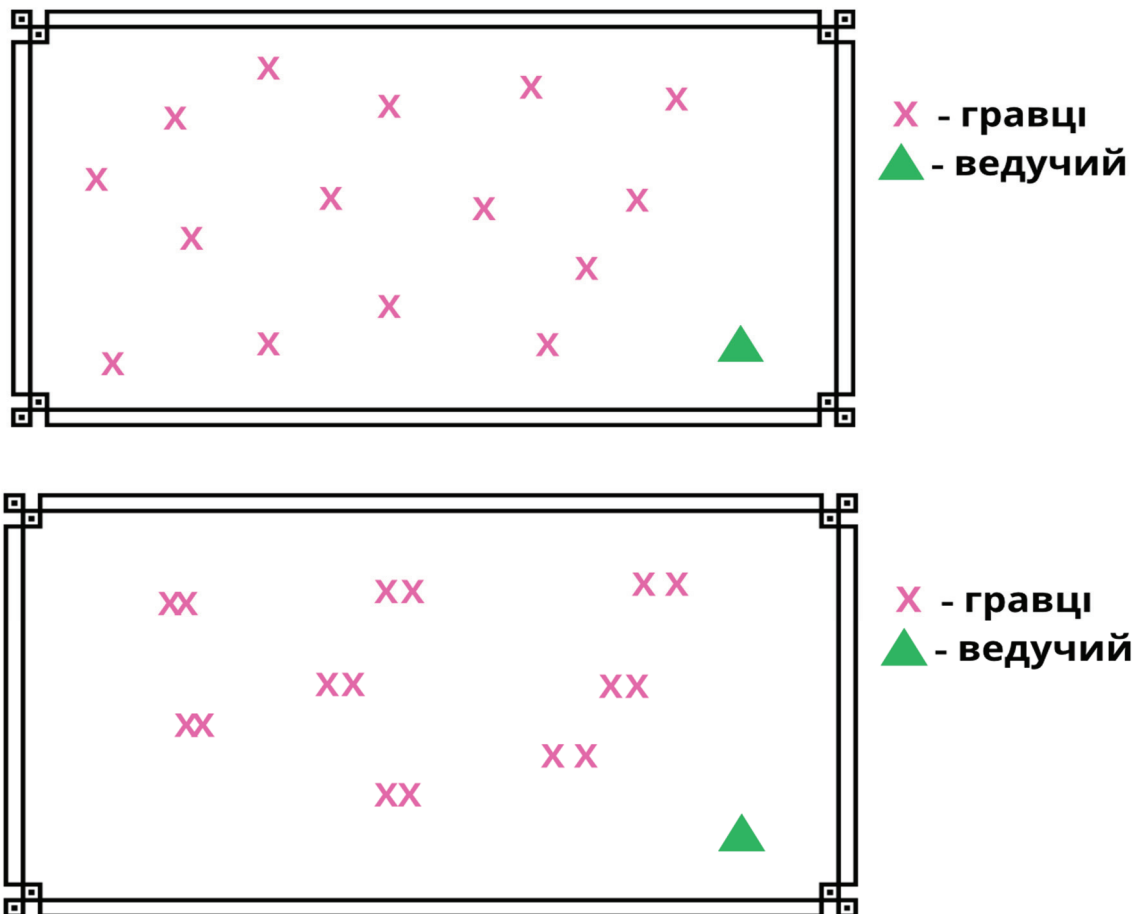


Рис. 18. Рухлива гра «Швидкі пари»

► **Правила гри**

1. Діти вільно рухаються по майданчику, виконуючи завдання, які пропонує вчитель.
2. За сигналом вчителя учасники повинні швидко знайти пару і виконати зазначену дію.

3. Якщо хтось не встигає знайти пару, він вибуває з гри або приєднується до іншої пари, щоб утворити трійцю.

4. Гра триває до завершення всіх раундів або до тих пір, поки не залишиться одна пара.

5. Перемагають учасники, які найкраще виконують всі завдання і вчасно знаходять пари.

Варіанти видозмінення гри

1. Можна додавати різні типи завдань, які повинні виконати пари. Наприклад, завдання можуть бути не лише фізичними, але й розумовими (наприклад, швидко придумати разом слово на задану літеру). Це урізноманітнить гру та розвиватиме різні аспекти критичного мислення.

2. Замість пар можна формувати команди по 3-4 гравці. Це підвищить рівень складності гри і розвине навички командної роботи, оскільки більше учасників повинні координувати свої дії.

3. Після кожного раунду можна змінювати пари так, щоб діти взаємодіяли з різними партнерами. Це сприятиме розвитку соціальних навичок та взаєморозуміння в різних контекстах.

4. Додайте завдання, що вимагають креативності, наприклад, разом виконати певний танець, створити певну фігуру або швидко придумати та виконати невеликий сценічний епізод. Це допоможе розвинути уяву та здатність до творчої співпраці.

5. Можна додати завдання, що вимагають взаємодії між кількома парами, наприклад, створити спільну конструкцію або пройти через певну перешкоду разом. Це посилить аспект командної роботи та навчить дітей координації зусиль у більших групах.

6. Організуйте змагання між парами, де діти змагаються за точність та швидкість виконання завдань. Можна включити елемент оцінювання за критеріями, такими як злагодженість, креативність або точність виконання.

Розвиток Soft skills: діти повинні навчитись швидко оцінювати ситуацію, коли надається сигнал, та вибрати партнера для виконання завдання. Вони мають аналізувати, де знаходяться інші учасники, і як краще розподілити свій час та ресурси для досягнення успіху та розвитку критичного мислення.

У грі діти постійно змінюють партнерів та завдання. Це вимагає швидкої адаптації до нових умов і готовності змінювати свою стратегію залежно від ситуації. Також адаптивність розвивається, коли дитина повинна приєднатися до іншої пари або трійці, якщо не встигла знайти пару вчасно.

Виконання завдань у парі вимагає від учасників ефективної співпраці та командної роботи. Вони вчаться працювати разом, узгоджувати свої дії та підтримувати одне одного для досягнення спільної мети.

РУХЛИВА ГРА «ХТО ТУТ?»

■ **Розвиток soft skills:** критичне мислення, командна робота, адаптивність.

►► **Інвентар:** конуси або стрічки для позначення кола, пов'язка на очі.

📌 **Опис гри:** обирається один ведучий котрий знаходиться з зав'язаними очима та помічник ведучого, роль котрого допомагати ведучому відгадувати гравців. За сигналом вчителя, учні починають рухатись по території, а ведучий разом з помічником стоять на місці. За другим сигналом всі гравці мають зупинитись.

Завдання ведучого на дотик знайти гравця та за допомогою підказок помічника відгадати, хто саме стоїть перед ним.



Рис. 19. тут Хто» гра Рухлива?»

■► **Правила гри**

1. Усі учасники за сигналом рухаються по майданчику, помічник та ведучий стоять на місці.
2. За другим сигналом вчителя всі зупиняються.
3. Ведучий намагається вгадати, хто стоїть перед ним або знаходиться поруч завдяки дотикам та підказкам помічник (наприклад: «Цей гравець має яскраве волосся», «Сьогодні він одягнений в...»).
4. Якщо ведучий правильно вгадає, то той, кого він впізнав, стає новим учасником у центрі.
5. Помічника може замінювати вчитель або по бажанню гравців.
6. Гра продовжується до тих пір, поки всі учасники не побувають у центрі кола.

Вчителю: гра «Хто тут?» ефективно розвиває у дітей критичне мислення, командну роботу та адаптивність через інтерактивну взаємодію і фізичну активність. Вона вчить дітей аналізувати інформацію, ухвалювати рішення і швидко пристосовуватися до нових умов, при цьому сприяючи розвитку навичок співпраці. Видозміни гри дозволяють адаптувати її до різних рівнів підготовки дітей, зробивши процес навчання цікавим і корисним.

Варіанти видозмінення гри

1. Замість використання лише словесних підказок можна додати інші типи підказок, такі як звуки (наприклад, плескання в долоні) або використання інших засобів невербальної комунікації (наприклад, натякнути на якусь характеристику одягу). Це додасть грі нових викликів та розвине у дітей здатність розпізнавати своїх однокласників за різними ознаками.

2. Гравець у центрі може отримати завдання, наприклад, вгадати ім'я учасника або описати його в кілька слів, перш ніж назвати, хто це. Це підвищить рівень складності та розвиватиме пам'ять і уважність.

3. Можливий варіант часових обмежень для кожного раунду. Це змусить ведучого швидше приймати рішення і підвищить динаміку гри.

4. Замість того, щоб був лише один ведучий, можна додати другого, який також буде намагається вгадати, хто стоїть перед ним. Це створить елемент змагання і підвищить рівень залученості дітей.

5. Після того, як гравець в центрі вгадав учасника, можна додати завдання для пари, наприклад, виконати певну вправу разом або придумати коротке привітання. Це зміцнить командну роботу та взаємодію.

6. Також, можна змінювати форму майданчика, наприклад, зробити його овальним або додати перепони на майданчику, через які учасникам доведеться переміщатися.

7. Дітей слід поділити на кілька команд і організувати змагання між ними, де кожна команда намагається зібрати якомога більше балів за правильні вгадування. Що підвищить мотивацію і допоможе розвинути командний дух.

Розвиток Soft skills: ведучий повинен критично вміти аналізувати підказки або використовувати дотик для ідентифікації інших учасників. Це розвиває здатність до аналізу інформації та прийняття рішень на основі зібраних даних.

Помічник може допомогти ведучому, надаючи підказки або спрямовуючи його, але робити це так, щоб підказки не були надто очевидними. Це вчить дітей працювати разом для досягнення спільної мети.

Кожен раунд гри вимагає від дітей пристосовуватися до нових ситуацій, залежно від того, хто опиняється в центрі та як змінюється динаміка групи. Гравці повинні бути гнучкими і готовими змінювати свою стратегію відповідно до нових умов.

РУХЛИВА ГРА «СПІЙМАЙ»

■ **Rozвиток soft skills:** командна робота, адаптивність, лідерські якості, критичне мислення, креативність

►► **Інвентар:** м'ячики, парашут з ручками для перекидання.

📌 **Опис гри:** гравці діляться на команди, завдання команди – зрозуміти, як перекинути м'ячика так, аби інша команда його не спіймала, водночас інша команда повинна зробити зворотню дію, обговорити та згуртуватись так, аби спіймати на свій парашут м'ячик. Команда що програла може виконувати завдання команди, котра виграє. Завдання, котрі пропонує команда що перемогла, обов'язково контролює вчитель.



Рис. 20. Рухлива гра «Спіймай»

Правила гри

1. Гравці діляться на 2 команди, кожна отримує парашут для кидання та ловлі м'яча. Одна з команд починає гру кинувши зі свого парашута м'ячик протилежній команді.

2. Завдання команди - спіймати м'ячик так, аби він не впав на підлогу. Якщо команда спіймала, тоді вона отримує бал.

3. Грати можна як до фіксованої кількості балів або за часом, котрий вказує ведучий (вчитель).

Вчителю: гра «Спіймай» ефективно розвиває у дітей командну роботу, адаптивність, лідерські якості, критичне мислення та креативність через фізичну активність і взаємодію в команді. Вона вчить їх працювати

разом, ухвалювати рішення, швидко адаптуватися до нових умов і творчо підходити до вирішення завдань. Видозміни гри дозволяють зробити її ще більш цікавою та викликовою, адаптуючи до різних рівнів підготовки дітей.

Варіанти видозмінення гри

1. Використовуйте м'ячі різного розміру та ваги. Це ускладнить завдання і змусить дітей адаптуватися до нових умов, розробляючи нові стратегії для ефективного кидання та ловлі м'ячів.

2. Встановіть обмеження часу на кожен раунд. Це додасть грі динамічності та змусить команди діяти швидше й ефективніше.

3. Встановіть систему підрахунку очок, де команда отримує бал за кожен успішний кидок, який суперники не змогли спіймати, або за кожен вдало спійманий м'яч. Грайте до певної кількості очок або за встановленим часом.

4. Після кожного раунду змінюйте лідера команди, щоб кожен учасник мав можливість розвивати свої лідерські навички.

5. Додайте завдання для команд, наприклад, спіймати м'яч, виконавши певну дію (наприклад, підстрибнути або повернутися на 360 градусів), перед тим як кидати м'яч назад. Це підвищить рівень креативності та складність гри.

6. Можна організувати завдання, де команди повинні працювати разом для досягнення спільної мети, наприклад, виконати спільний кидок або зловити м'яч у певному порядку. Це розвиватиме навички співпраці та комунікації між командами.

7. Організуйте турнір між кількома командами, де кожна команда грає з іншими, а переможець визначається за кількістю набраних очок або виграних раундів. Це підвищить рівень мотивації та стимулюватиме дітей до активної участі.

Розвиток Soft skills: гра вимагає від команди узгоджених дій для того, щоб ефективно перекидати і ловити м'яч. Діти вчаться працювати разом, розподіляти ролі і підтримувати одне одного для досягнення спільної мети. У процесі гри команди повинні швидко змінювати свою стратегію залежно від дій суперників. Це розвиває здатність дітей швидко пристосовуватися до нових умов і коригувати свої дії.

Кожна команда може обрати лідера, який буде координувати дії, розробляти стратегію і забезпечувати виконання завдань. Лідер вчиться брати на себе відповідальність за команду і ухвалювати рішення в динамічних умовах.

Гравці повинні аналізувати дії суперників, передбачати їхні наступні кроки і приймати рішення щодо того, як краще перекинути або спіймати м'яч. Це розвиває здатність до стратегічного мислення та аналізу ситуації.

Гра заохочує дітей до пошуку нестандартних способів кидання м'яча, щоб заплутати суперників і зробити так, щоб вони не змогли його спіймати. Діти можуть експериментувати з різними техніками та тактиками.



ЗАГАЛЬНІ ПОРАДИ ДЛЯ ВЧИТЕЛІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ ЩОДО РОЗВИТКУ SOFT SKILLS У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Розвиток soft skills у дітей молодшого шкільного віку є важливим аспектом сучасної освіти, і уроки фізичної культури можуть стати ідеальною платформою для цього. Фізичні активності не тільки покращують фізичні здібності, але й надають можливість для формування таких важливих навичок, як критичне мислення, адаптивність, креативність, лідерські якості та командна робота.

Щоб ефективно інтегрувати розвиток цих навичок у навчальний процес, вчителям фізичної культури варто зосереджуватись на декількох ключових моментах.

По-перше, важливо планувати уроки з акцентом на soft skills. Це можна робити, включаючи в програму командні ігри, де діти мають вирішувати проблеми разом, приймати рішення та співпрацювати, таким чином розвиваючи не тільки фізичні, а й соціальні навички. Крім того, уроки мають створювати умови для взаємодії та співпраці. Робота в командах допомагає дітям навчитися комунікації, відповідальності та вмінню працювати разом для досягнення спільної мети.

Варто також давати учням більше можливостей для самостійного прийняття рішень. Наприклад, під час гри можна дозволити дітям вибрати тактику або роль у команді, що сприятиме розвитку їхнього критичного мислення та лідерських якостей.

Не менш важливим є стимулювання креативності та адаптивності. Слід підтримувати дітей у пошуку нестандартних рішень і допомагати їм адаптуватися до змінних умов, що розвине їхню гнучкість та творчий підхід. Важливо також регулярно давати можливість дітям виконувати роль лідера. Це навчить їх брати відповідальність за команду та приймати рішення.

Необхідно обговорювати з учнями їхній досвід лідерства, підкреслювати важливість командної взаємодії. Також після кожної гри або завдання обговорювати результати з учнями, це допоможе їм краще зрозуміти, які стратегії працювали, та закріпити навички критичного мислення.

І, звичайно, завжди підтримувати позитивну атмосферу на уроках, щоб кожен учень відчував себе важливим. Це створить умови для розвитку впевненості в собі, що є необхідним для ефективного розвитку soft skills.

Таким чином, інтегруючи ці підходи у свої уроки, вчителі зможуть допомогти молодшим школярам не лише розвивати фізичні здібності, але й готуватися до майбутнього життя, де вміння мислити критично, працювати в команді та адаптуватися до змін стануть ключовими елементами їхнього успіху.



СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Боднар О., Твердохліб І. Рухливі ігри для дітей молодшого шкільного віку. Вид-во Львівського національного університету ім. І. Франка, 2015. 113 с.
2. Заболотний О., Сухомлинський В. Ігрові методи у фізичному вихованні школярів. Видавництво «Педагогічна думка», 2016. 167 с.
3. Карасевич С., Карасевич М. Рухливі ігри та ігрові вправи: навчальний посібник. МОН України, Уманський держ. пед. ун-т імені Павла Тичини. Умань: Видавець «Сочінський М. М.», 2019. 146 с.
4. Москаленко Н., Тарасова Н. Ігрові технології у фізичному вихованні дітей молодшого шкільного віку. Видавництво «Освіта України», 2017. 176 с.
5. Теорія і методика спортивних ігор: Навчальна програма з дисципліни / За заг. ред. С.Ф. Кічука. – Тернопіль: ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2008. 32 с.
6. Graham, G., Holt/Hale, S., & Parker, M. (2013). *Children Moving: A Reflective Approach to Teaching Physical Education* (9th Edition). McGraw-Hill Education. 960 с.
7. Dyson, B. P., & Casey, A. (2016). *Cooperative Learning in Physical Education and Physical Activity: A Practical Introduction*. Routledge. 290 с.
8. Pangrazi, R. P., & Beighle, A. (2019). *Dynamic Physical Education for Elementary School Children* (19th Edition). Human Kinetics. 760 с.

ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРА



Прізвище	Синиця	Synytsia
Ім'я	Артем	Artem
email	sunytsiaartem1998@gmail.com	sunytsiaartem1998@gmail.com

Освіта/ Education

Аспірантура. Середня освіта (Фізична культура)	Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка (2022 р. - на теперішній час)	T.H. Shevchenko National University «Chernihiv Colehium» (2022 - present time)
Магістр	Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка (2020 р.) «Викладач закладу освіти. Інструктор-методист з фізичної культури та спорту».	T.H. Shevchenko National University «Chernihiv Colehium» (2020). «Teacher at an educational institution. Instructor- methodologist in physical education and sports».
Бакалавр	Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка (2019 р.) вчитель фізичної культури. (диплом з відзнакою)	T.H. Shevchenko National University «Chernihiv Colehium» (2019). Physical Education Teacher. (Diploma with honors)

Професійна діяльність/ Professional activity

Викладач кафедри фізичної реабілітації	Національний університет «Чернігівська політехніка» (2023 – на теперішній час)	T.H. Shevchenko National University «Chernihiv Colehium» (2023 - present)
Член ЕГ Національного агентства із забезпечення якості вищої освіти України, м. Київ (https://naqa.gov.ua)	Національне агентство із забезпечення якості вищої освіти України (2021 – на теперішній час)	National Agency for Quality Assurance for Higher Education Quality Assurance (Ukraine) (2021 – present time)
Аніматор, власник дитячої студії святкувань дитячих днів народжень «Emotions kids»	Місто Чернігів, дитяча студія святкувань дитячих днів народжень «Emotions kids»	Animator, Chernihiv city, children's celebration studio «Emotions Kids» for children's birthday parties.
Вихователь, культорганізатор	Дитячий оздоровчий табір «Шоколад» (2018-2021)	Children's Recreation Camp «Shokolad» (2018-2021)

Коло наукових інтересів – фізичне виховання школярів, формування sort skills, неформальна освіта, дитячі свята, ігри тощо.

Навчально-методичне видання

СИНИЦЯ
Артем Олексійович

**ФОРМУВАННЯ SOFT SKILLS
У ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ
НА УРОЦІ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ**

Навчально-методичний посібник
для формування soft skills у дітей молодшого шкільного віку
на уроці фізичної культури для педагогів (вчителів ЗЗСО) та здобувачів
педагогічних спеціальностей

Технічний редактор *О. Єрмоленко*

Комп'ютерна верстка
та макетування *О. Клімова*

Комп'ютерний набір *А. Синиця*

Підписано до друку 04.11.2024 р. Формат 60х84 1/16.
Папір офсетний. Друк на різнографі.
Ум. друк арк. 3,02. Обл.-вид. арк. 2,93.
Наклад 50 прим. Зам. № 0077.

Віддруковано ТОВ «Видавництво «Десна Поліграф»
Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи
до Державного реєстру видавців, виготівників
і розповсюджувачів видавничої продукції.
Серія ДК № 4079 від 1 червня 2011 року

14035, м. Чернігів, вул. Карпенко-Карого, 40
Тел. +38-097-385-28-13