Олекминский район

С. Дабан

Социально- значимый проект

«Зона игр и отдыха для младших школьников на переменах»

Работа: Егоминой М.А

Учитель начальных классов

Введение

Школа призвана дать подрастающему поколению глубокие и прочные знания основ наук, выработать необходимые навыки и умения, сформировать мировоззрение, обеспечить всестороннее развитие личности. Одновременно школа должна выполнить и оздоровительную роль, так как обществу становится небезразлично, какой ценой для здоровья подрастающего поколения приобретаются знания, так как здоровье – это главная человеческая ценность.

Актуальность

Большинство взрослых ошибочно считают, что для ребенка самое важное – это хорошо учиться. А как учиться, если он устал, а впереди еще много работы? А как быть ребенку, если его переполняют отрицательные эмоции?

Ввиду определенных причин организация двигательной активности не всегда выполнима в урочное время. В связи с чем, актуальным может быть проведение подвижных игр во время перемен, чтобы раскрыть особенности поведения и деятельности ребенка в условиях школьных перемен, а также выявить влияние перемен на работоспособность во время урока.

Проблема

Проблемы укрепления здоровья подрастающего поколения средствами физических упражнений волнуют специалистов уже очень давно. Результаты исследования заболеваемости детей подтверждают подверженность хроническим заболеваниям, ухудшение общего состояния здоровья. И не зря современная педагогика значимое место определяет здоровьесберегающим технологиям на уроке. Выходом из сложившегося положения является введение различных форм телесно-двигательной практики на переменах.

Практическая значимость: Улучшение игровой зоны начальной школы; организация игр на переменах как механизм реализации двигательной активности младших школьников.

Научная новизна:Новизна моего проекта заключается в раскрытии особенностей поведения и деятельности ребенка в условиях школьных перемен, а также выявление влияния перемен на работоспособность во время урока, проведения наблюдений за младшими школьниками на перемене.

Гипотеза: Можно предположить, что если отдых хорошо и грамотно организован то:

- прогнозировать положительный эффект;
- используя игру, можно воздействовать на здоровье учащихся, воспитывать, влияя на их поведение.
-дети станут более организованными;
-сокращение конфликтных ситуаций между детьми;
- уменьшение двигательной пассивности детей;
-улучшение работоспособности на уроке (как следствие).

Цель: Создание условий, способствующих сохранению и укреплению здоровья младших школьников через организацию школьных перемен.

Задачи:

- подготовить зоны для активного отдыха детей;
- создать банк игр для детей с разным уровнем подвижности;
- научить детей организованно проводить свободное время;
- организовать сотрудничество педагогов, родителей и детей.

Особенности методики использования подвижных игр

Типичными формами физической активности в школе с целью оздоровления и профилактики заболеваний являются подвижные перемены, которые носят релаксационный и оздоровительный характер (направленный на преодоление утомления) В то же время игра требует от ребенка сообразительности, внимания, учит выдержке, вырабатывает умение быстрее ориентироваться и находить правильные решения.

В режиме учебного дня необходимо более рационально использовать перемены между уроками, которые имеют важное значение для профилактики утомления у детей. Следует подбирать наиболее эффективные методы и методические приемы в организации игровой деятельности учеников, принимая во внимание уровень их физической подготовленности, функциональные особенности организма младших школьников, их дисциплинированность. Важным условием организованной двигательной активности является ее регулярность, систематичность, так как только регулярные упражнения повышают функциональные возможности системы дыхания, увеличивающий общий кровоток, повышают эффективность транспорта кислорода, при этом активизируется работа легких, сердца, сосудов, обеспечивающих доставку кислорода с током крови, то есть повышается работоспособность организма. Для эффективной организации динамической перемены необходим педагогический контроль за её проведением, определенный эмоциональный подъем. Известно, что только при наличии положительных эмоций улучшаются реакции организма: двигательная, зрительная, слуховая. При разработке и проведении подвижных перемен необходим дифференцированный подход к мальчикам и девочкам, к детям с разной физической активностью. Обязательным условием является окончание игр за 3 минуты до звонка на урок.

Учащихся надо **учить играть**: практически показывать им наиболее целесообразные и экономные игровые приемы, наиболее выгодные тактические действия, применяемые в различных игровых ситуациях. В ходе каждой игры ученикам надо разъяснять ее значение для укрепления здоровья. Ознакомление детей с новой игрой проводится четко, лаконично, образно, эмоционально. **Алгоритм** объяснения игры может быть следующим:

- название игры;
- роли играющих и их расположение;
- содержание игры;
- цель игры;
- правила игры.

Особое значение приобретает достаточное наличие **четких правил**. Они упорядочивают взаимодействия играющих, устраняют случаи излишнего возбуждения, благоприятно влияют на проявление положительных эмоций у игроков.

Особенность использования подвижных игр заключается в том, что **самостоятельность действий** учащихся включает кроме выполнения двигательных действий, обусловленных правилами игры ещё и **самостоятельный контроль**, и **оценку** своих игровых **действий**, так как перед игрой осуществлялся разбор игровых правил, распределялись роли. После окончания

игры **обязательно** подведение итогов, в которое включается коллективный разбор выполнения игровых действий, и ученик **может проверить** не только **правильность своего выбора** игровых действий, но и **способы контроля**, а также **объективность** своей **оценки** своего **участия** в игре. При использовании подвижных игр как вида контроля можно выделить *7 уровней выполнения игровых заданий:*

- **первый уровень —** учащийся *не может сам* выполнить игровое действие, поэтому, в этом случае, он выбирает коллективный вид взаимодействия в игре. Задача ребенка—отделить правильный выбор игрового действия от неправильного;
- **второй уровень —** ученик *в состоянии верно выполнить* двигательные действия, предусмотренные игровыми правилами, как коллективно, так и самостоятельно;
- **третий уровень —** ученик в состоянии организовать подвижную игру *по заданию учителя;*
- **четвёртый уровень—** умение учеником *совершать самостоятельный выбор* игровых действий, но на этом уровне у школьника есть несколько вариантов выполнения правил игры;
- **пятый уровень -** ученик в состоянии сам организовать подвижную игру;
- **шестой уровень —** учащийся в состоянии придумать подобную подвижную игру по заданию учителя:
- **седьмой уровень —** учащийся *в состоянии провести* подобную подвижную игру по заданию учителя.

Нежелательным вариантом проведения перемен является любой вид умственной деятельности: подготовка к следующему уроку, чтение художественной литературы, игры, требующие умственного напряжения (шашки, шахматы, электронные игры). К лучшим вариантам перемен относятся танцы, ритмические движения под музыку, игры.

Ход реализации проекта.

Создаваемая в нашей школе предметно-развивающая среда должна соответствовать правилам охраны жизни и здоровья детей, требованиям гигиены и эстетики, отвечать анатомо-физиологическим особенностям ребенка, быть доступной, многофункциональной, практичной, экономичной и привлекательной для школьников.

При организации двигательной активности детей на перемене в качестве предметно-развивающей среды разработаны игры с использованием рисунков в коридоре..

Игры не требуют специального оборудования и дополнительного места. Их легко организовать там, где есть пол.

Количество участников не ограничено, правила предусматривают одновременное участие в игре всех детей без выбывания.

Игры и упражнения многофункциональны и вариативны. Одну и ту же игру можно организовывать каждый день, но через разные виды двигательной активности и использование других рисунков. Меняющаяся игровая ситуация вносит разнообразие в процесс, развивает физические качества и навыки детей: быстроту реакции, ловкость, равновесие, координацию движений, выносливость, пространственную ориентировку, глазомер.

Занятия с использованием рисунков активизируют умственную деятельность, закрепляя полученные знания (прямой и обратный счет, формы геометрических фигур), кругозор детей, пополняют их словарный запас.

Игры содействуют обогащению нравственного опыта школьников. Организуя соревновательную деятельность, учитель учит их вежливому, внимательному отношению к товарищам по команде, умению управлять своим поведением в коллективе ровесников. Необходимость подчиняться правилам и реагировать на сигнал дисциплинирует детей, развивает у них сообразительность и самостоятельность.

Еще игры способствуют формированию волевых черт характера ребенка. Они основаны на продолжительном и многократном повторении однообразных действий, при выполнении

которых возникает необходимость проявлять усилия для преодоления физического и эмоционального напряжения.

Игры на переменах являются хорошим дополнением к традиционной физкультуре, делая процесс каждодневных занятий эмоциональнее и разнообразнее.

Этапы:

I. Организационный

- подбор игр разноуровневой подвижности; (Приложение 1)

- подготовка помещения;

- обсуждение и представление проекта на родительских собраниях в классе; анкетирование.

2. Реализующий

- проведение активного отдыха учащихся на переменах (игр);

- проведение игр регулярно и систематично.

3. Заключительный

— обобщение и теоретическое осмысление полученных данных о состоянии двигательной активности школьников. (Приложение 2)

Составленный проект должен способствовать принятию детьми правильных решений в отношении сохранения здоровья и поможет:

- проводить воспитательную работу до начала приобретения негативных привычек;

- научить воспитанников ответственному поведению по отношению к своему здоровью;

Участники проекта:

Классные руководители, родители, учащиеся 2,3,4 классов.

Предполагаемый результат:

- Включение во время перемен новых игр и привлечение к ним детей,

-Образование в школе совершенно иной атмосферы: дети станут более организованными;

-Сокращение конфликтных ситуаций между детьми;

- Уменьшение двигательной пассивности детей;

-Улучшение работоспособности на уроке.

Заключение

Организация перемены показывает, что ученики учатся проводить своё свободное время весело, продуктивно, легко входят в четвертый урок, положительно влияет на работоспособность учащихся в течение урока.

Стало меньше наблюдаться распаренных лиц и детей, смахивающих капельки пота после перемены, возбудимость которых мешала работе во время урока.

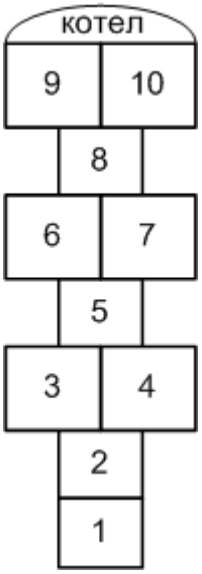
Подвижная игра на переменах сплачивает детский коллектив.

Использованная литература

1. Арсенина Е. Н., Кислова Л.Б «Внеклассные мероприятия в начальной школе.»
2. Г. П. Попова «Классные часы»
3. И. В. Персидская., Г.А. Фонова «Классные часы 1-4 классы»
4. Научно-методический журнал «Классный руководитель. Выпуск №2»
5. Научно-методический журнал «Классный руководитель. Выпуск №3»
6. Научно-методический журнал «Классный руководитель. Выпуск №6»
7. Научно-методический журнал «Классный руководитель. Выпуск №11»
8. Интернет – ресурсы.

Приложение 1

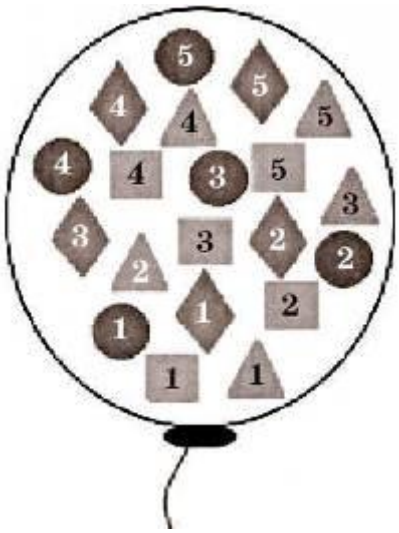
Описание игр



Вариант 1. Обычный.

"Простые" классики. Прыгаем на одной ноге на 1, потом 2, потом сразу двумя ногами на 3-4, одной на 5, двумя на 6-7, одной на 8, двумя на 9-10, поворачиваемся на 180%, при этом оказываясь вновь двумя ногами на 9-10, и обратно тем же ходом.

Дальше кидаем на 2 квадрат (это - "второй класс") и снова прыгаем сначала. И так далее, кидая биту все дальше и дальше, но всегда начиная прыгать с первого квадрата. На "обратном пути" нужно наклониться и поднять свою биту (если в этот момент игрок стоит на одной ноге, нужно все равно наклониться - тут главное не потерять равновесие). Если не попадаем битой в нужный квадрат, происходит переход хода - прыгает следующий игрок. Выигрывает тот, кто первый "осилит" 10 (десятку). Если бита вдруг попадает в "котел", то сгорает один "класс" (надо будет кидать биту на 1 квадрат меньше, чем до этого "набрали").



«Воздушный шарик»

- На асфальте нарисован огромный воздушный шар, внутри которого находятся 4 вида геометрических фигур с порядковыми номерами Рисунок используется для игр, упражнений и эстафет в организованной и самостоятельной деятельности детей при фронтальном и поточном способе. С целью повышения двигательного компонента и плотности физкультурно-оздоровительных мероприятий можно нарисовать два или три воздушных шарика
- **«Кто быстрее?»** *(эстафета).*Участвуют одновременно 2–4 команды, каждая из которых выстраивается с одной стороны «шарика» напротив определенной геометрической фигуры. По сигналу ведущего первые участники команд начинают передвигаться прыжками на одной или двух ногах с мячом между коленями по «фигурам» от цифры «1» до цифры «5» по порядку номеров.
  Выполнив задание, они выпрыгивают из «шарика» с противоположной стороны, в то время как в соревнование включаются следующие участники команды, и т.д. Закончив эстафету, команды выстраиваются на противоположной стороне «шарика». Эстафета повторяется, выполняются прыжки в обратном порядке.
- **«Донеси – не урони»** *(эстафета).*Дети передвигаются по «фигурам» по порядку номеров, стараясь удержать мешочек на голове.
- **«По местам».** Ребята встают на любую «фигуру». По сигналу ведущего «синие!» начинают бег вокруг «шарика» дети, стоящие на «фигурах» синего цвета, по сигналу «зеленые!» к ним присоединяются дети, стоящие на зеленых «фигурах», по сигналу «оранжевые!» – те, кто находится на «фигурах» оранжевого цвета, и т.д. Участники двигаются вокруг «шарика», отбивая мяч одной или двумя руками (попеременно правой и левой). По команде «по местам!» ребята стараются найти «фигуру» своего цвета.

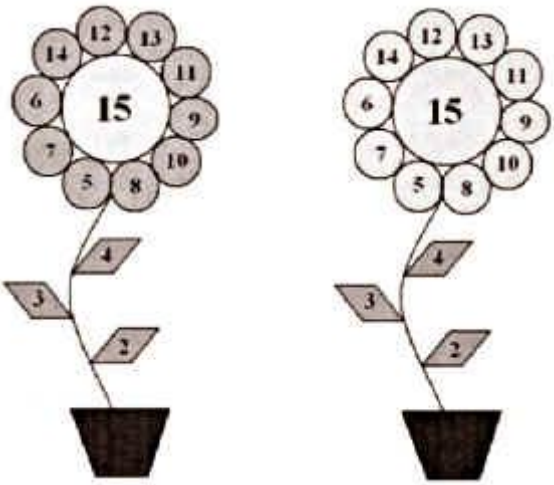
«Гусеница» («Паровозик»)

Две-три одинаковые «гусеницы» *(рис. 6)* или «паровозика» подходят для соревнования 2–3 команд. Рационально использовать поточный способ организации детей.

- **«Кто быстрее?»** *(эстафета).*

1-й вариант.Дети строятся в две команды. По сигналу ведущего первые участники команд начинают прыжки по следам «гусеницы» (стрелкам «вагончиков») и остаются на противоположной стороне рисунка. Затем задание начинают выполнять следующие участники и т.д. Побеждает команда, которая быстрее построится с другой стороны.
2-й вариант. Прыжки на одной, двух ногах с мешочком между коленями.

- **«Баскетболисты».** Ведение мяча «змейкой» между «вагонами».



«Цветок»

Рисунок интересен для организации индивидуальной и соревновательной деятельности детей *(рис. 7).* Количество цифр определяется программными задачами обучения с учетом зоны ближайшего развития детей

- **«Кто быстрее?»** *(эстафета).*

1-й вариант. Дети строятся в команды. По сигналу первый участник начинает передвигаться прыжками от цифры 1 до цифры 15. Как только он достигает цифры 15, стартует следующий игрок. Эстафета заканчивается, когда вся команда добирается до последней цифры.
*2-й вариант.*Участники команд передвигаются по цифрам по порядку номеров, стараясь удержать мешочек на голове.
*3-й вариант.*Задание выполняется с мешочком (мячом) между коленями.

Приложение 2

Возможные игры.

<u>«Море волнуется»</u>

Море волнуется - увлекательная игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Она нацелена на проявление фантазии ребенка и отчасти помогает развитию усидчивости.

<u>Описание игры</u>

Перед началом игры выбирается водящий. Водящий отворачивается от остальных участников и громко говорит:

«Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три,

Морская фигура на месте замри!»

В этот момент игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Водящий поворачивается, обходит всех играющих и осматривает получившиеся фигуры. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место ведущего, либо выбывает из игры (в этом случае победителем становится наиболее дольше продержавшийся игрок).

Правила игры

Запрещается использовать дополнительные предметы для устойчивости (деревья, лавочки, стулья и т.д.)

Ведущий не имеет права смешить игроков, чтобы расшевелить их. Также ему не резрешенодокасаться до играющих.

Примечания

Количество участников игры не ограничено.

Можно использовать другой вариант игры, когда ведущий осматривает все фигуры и выбирает наиболее ему понравившуюся. В этом случае победителем становится игрок, наиболее ярко проявивший свою фантазию.

«Пустое место»

Пустое место – веселая, подвижная игра для школьников, хорошо развивающая реакцию детей и рассчитанная на большое количество игроков.

Описание игры

Участники игры встают в круг, а водящий остается за кругом. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до одного из игроков, касаясь плеча или руки. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Водящий бежит за кругом в одну сторону, а вызванный — в противоположную. Встретившись, они здороваются и продолжают бежать дальше, стараясь наперегонки занять свободное место (оставленное вызванным игроком). Тот, кому удалось занять это место, там и остается, а оставшийся без места становится водящим, и игра продолжается.

Правила игры

1. Игроки встают в круг, а водящий остается за кругом
2. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до одного из игроков, касаясь плеча или руки – это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование
3. Водящий бежит за кругом в одну сторону, а вызванный — в противоположную
4. Встретившись, они здороваются и продолжают бежать дальше, стараясь наперегонки

занять свободное место

5. Кому первому это удается – остается на этом месте, а второй становится водящим

Игры на премене для второй группы

<u>«Отгадай, чей голосок»</u>

Отгадай, чей голосок – веселая игра для детей младшего школьного возраста, развивающая слуховое восприятие и способствующая более раскрепощенному общению детей.

<u>Описание игры</u>

Играющие встают в круг и берутся за руки. Водящему, который стоит внутри круга, завязывают глаза шарфом или надевают на голову бумажный колпак, закрывающий глаза. Все идут по кругу, напевая:

Вот построили мы круг,

Повернемся вместе вдруг.

(Поворачиваются и идут в обратную сторону)

А как скажем: «скок-скок-скок»,

Отгадай, чей голосок?

Слова «скок-скок-скок» говорит только один игрок, указанный руководителем.

Задача водящего - догадаться по голосу, кто произнес эти слова. Если ему это удалось, он становится в общий круг, а водящим вместо него становится тот, чей голос он угадал. Игра продолжается.

<u>Правила игры</u>

1. Играющие, взявшись за руки, встают в круг
2. Стоящему в кругу водящему, завязывают глаза шарфом
3. Все идут по кругу в одну сторону, напевая: «Вот построили мы круг, Повернемся вместе вдруг.»
4. Все поворачиваются и идут в другую сторону, говоря: «А как скажем: «скок-скок-скок», Отгадай, чей голосок?»
5. Слова «скок-скок-скок» говорит только один игрок
6. Если водящему удастся отгадать чей это голос, он меняется местами с этим игроком

Игры на премене для третьей группы

<u>«Земля, вода, огонь, воздух»</u>

Играющие становятся в круг, в середине которого стоит ведущий. Он бросает мячик кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, огонь, воздух.

Если ведущий сказал слово «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее животное. На слово «вода» играющий отвечает названием рыбы. На слово «воздух» названием птицы. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему.

Правила игры: ошибающийся выбывает из игры

«Стая уток»

Играющие становятся в шеренгу на таком расстоянии, чтобы не мешать друг другу. Они слегка сгибают ноги в коленях и кладут на них руки. По сигналу все начинают в полуприседе быстро продвигаться вперед до обозначенной черты – «озера» (10-15м), не меняя положения руки ног. Побеждает та утка, которая первой достигает озера (перейдет черту).

Правила игры: тот, кто начал движение до сигнала или нарушил установленное положение рук или ног, считается проигравшим.

«Послушай, поверь и себя проверь»

Ведущий предлагает игрокам сделать следующие упражнение: положить руки на колени, по команде хлопнуть в ладоши, потом правой рукой взяться за нос, а левой- за правое ухо. Потом опять хлопнуть и сделать все то же другой рукой.

Вариант упражнения: по команде отдать честь (как военные) правой рукой, а левой показать «ВО!» (рука в кулак, большой палец вверх), потом по команде сделать то же другой рукой.

«**Я знаю пять имен»**

"Я знаю пять имен" - игра на развитие памяти. Память - это основной навык, который необходим для обучения в школе, поэтому игры на развитие памяти особенно полезны для детей этого возраста.

Описание игры

Дети подбрасывают мяч вверх или бьют им по земле со словами: «Я знаю пять имен мальчиков (девочек, названий городов, животных, цветов и т.д.): Слава – раз, Петя – два, Миша – три, Гена – четыре, Ваня - пять». Когда кидается мяч – произносится только одно имя (название). Если игрок делает большую паузу, долго думает или произносит уже названное имя, то мяч передается другому игроку.

Побеждает игрок, который дольше всех играл с мячом и ни разу не ошибся.

Правила игры

1. Участники подбрасывают мяч вверх или бьют им по земле со словами: «Я знаю пять имен мальчиков (девочек, названий городов, животных, цветов и т.д.)
2. Когда кидается мяч – произносится только одно имя (название)

3. Если игрок ошибается или долго думает – мяч передается другому участнику

4. Побеждает игрок, который дольше всех играл с мячом и ни разу не ошибся

Примечание

Количество названий можно менять.

«**Города-реки»**

Города-реки - настольная игра, способствующая развитию логики и мышления ребенка, что особенно полезно для школьников младших классов школы.

Описание игры

В игре может участвовать любое количество игроков. Всем раздают листки бумаги и ручки. Листок делится на шесть колонок под названиями: «Город», «Река», «Животное», «Растение», «Имя» и «ОЧКИ».

По сигналу один из играющих (ведущий) начинает произносить про себя алфавит – кто-нибудь останавливает его, и он называет букву, на которой остановился. Все быстро начинают заполнять колонки словами на эту букву. Как только один из игроков заполнит все колонки, он кричит «Стоп», все останавливаются и начинают подсчитывать очки. Кто первый заполнил колонки, зачитывает свои слова – за каждое название, которое ни у кого не встретилось ставиться 20 очков; если совпало, то очки делятся между игроками поровну. Если у кого-то слова вообще не оказалось, то 10 баллов записываются ведущему, а остальные 10 делят игроки, у которых есть слово в этой колонке.

Выигрывает тот, у кого больше всего очков по итогам игры.

Правила игры

1. Всем раздают листки бумаги и ручки

2. Листок делится на шесть колонок под названиями: «Город», «Река», «Животное», «Растение», «Имя» и «ОЧКИ»

3. По сигналу ведущий начинает произносить про себя алфавит

4. Его останавливают, и он называет букву, на которой остановился

5. Все быстро заполняют колонки словами на выбранную букву

6. Тот, кто заполнил все колонки кричит «Стоп», все прекращают писать и начинают подсчитывать очки

7. Первый заполнивший все колонки читает свои слова

8. За каждое название, которое ни у кого не встретилось ставиться 20 очков

9. При совпадении слов – очки делятся между этими игроками поровну

10. Если у кого-то слова вообще не оказалось, то 10 баллов записываются ведущему, а остальные 10 делят игроки, у которых есть слово в этой колонке

11. Выигрывает, набравший по итогам игры наибольшее количество очков

Примечание

Играть можно пока не будет перебран весь алфавит.

Можно придумать любые другие названия колонок.

«**Повтори-ка»**

Повтори-ка – познавательная игра на развитие у детей памяти и внимательности. Отлично подойдет для всех школьников, но особенно полезна для детей младших классов школы.

Описание игры

Количество играющих не ограничено. Выбирается тема игры, например «Дикие животные».

Один из играющих называет какого-либо зверя, допустим льва. Следующий повторяет «лев» и от себя прибавляет название другого животного «тигр». Третий повторяет «лев, тигр» и прибавляет «носорог». Каждый следующий игрок, перечислив всех ранее названных животных, добавляет от себя ещё одно название.

После достижения последнего игрока - эстафета продолжается с первого игрока и так по кругу, пока не останется один победивший.

Тот, кто не сможет повторить названия всех животных или перепутает их порядок (за этим следит судья – воспитатель, учитель) - выбывает из игры.

Правила игры

1. Выбирается тема игры, например «Дикие животные»
2. Один из играющих называет какого-либо зверя, допустим льва
3. Второй повторяет «лев» и от себя прибавляет название другого животного «тигр»
4. Третий игрок — лев, тигр, и прибавляет «носорог» и т. д.
5. Тот, кто не сможет повторить всех животных или перепутает их порядок – выбывает из игры

Примечание

По желанию играющих слова можно подбирать на любые темы, например: домашние животные, птицы, цветы, города и т.д.

«**Хлопки»**

Хлопки - веселая игра на внимание и реакцию для большой группы детей. Эта детская игра хорошо подойдет для проведения на переменах в школе в младших классах.

Описание игры

Игроки встают в круг. Каждый игрок получает порядковый номер.

Все игроки вместе начинают ритмично хлопать: два раза в ладоши, два раза по коленям. При этом один из игроков на хлопки в ладоши говорит свой номер, например - «пять-пять», а на хлопки по коленям – номер любого другого игрока.

Игрок, не успевший назвать свой номер или назвавший номер уже выбывшего участника, выходит из игры.

Побеждают два последних оставшихся игрока.

Правила игры

1. Игроки встают в круг.
2. Каждому игроку присваивается порядковый номер.
3. Все вместе начинают ритмично хлопать: два раза в ладоши, два - по коленям.
4. Хлопая в ладоши, игрок называет свой номер, а, хлопая по коленям – номер любого другого участника, стоящего в круге.
5. Не успевший назвать свой номер или назвавший номер уже выбывшего участника, выходит из круга и прекращает игру.
6. Побеждают два последних оставшихся игрока.

"Совушка"

Из числа играющих выделяется "совушка". Ее гнездо в стороне от площадки. Оно может быть очерчено, отгорожено гимнастической скамейкой. Играющие на площадке располагаются произвольно. "Совушка"-в гнезде.

По сигналу ведущего: "День наступает, все оживает!"-дети начинают бегать, прыгать, подражая полету бабочек, птичек, жуков, изображая лягушат, мышек, котят. По второму сигналу: "Ночь наступает, все замирает - сова вылетает!" - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. "Совушка" выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берет его за руку и уводит в свое гнездо, За один выход она может добыть двух или даже трех играющих.

Затем "совушка" опять возвращается в свое гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться по площадке.

После двух-трех выходов совушки" на охоту ее сменяют новые водящие из числа тех, которые ни разу ей не попались.

Правила запрещают "совушке" подолгу наблюдать за одним и тем же игроком, а пойманному вырываться.

"Мы тоже можем так"

Играющие образуют круг и размыкаются на ширину вытянутых рук. Руководитель читает стихотворение С. Михалкова "Так". После слов "мы тоже можем так" ребята вслед за руководителем проделывают те движения, которые он им показывает:

Зимой и летом, круглый год,

Журчит в лесу родник.

В лесной сторожке здесь живет

Иван Кузьмич - лесник.

Стоит сосновый новый дом:

Крыльцо, балкон, чердак.

Как будто мы в лесу живем,

Мы поиграем так:

Смотри скорей, который час!

Тик-так, тик-так, тик-так.

Налево - раз! Направо - раз!.

Мы тоже можем так!

Дети ставят руки на пояс, нагибаются сначала вправо, потом влево.

Чтоб стать похожим на орла

И напугать собак,

Петух расправил два крыла...

Мы тоже можем так!

Играющие вытягивают руки в стороны, плавно поднимают их и опускают.

Пастух в лесу трубит в рожок -

Пугается русак.

Сейчас он сделает прыжок...

Мы тоже можем так!

Все приседают на корточки, поднимают руки к голове, вытягивают указательные пальцы, изображая заячьи уши, прыгают на месте.

Идет медведь, шумит в кустах,

Спускается в овраг...

На двух ногах, на двух руках, -

Мы тоже можем так.

Дети становятся на четвереньки, передвигаются сначала в одну, затем в другую сторону.

Иван Кузьмич сказал:

"Пора! Заждался мой земляк,

Я выезжаю со двора..."

Мы тоже можем так!

Подражая милиционеру, школьники руками показывают путь в одну, а потом в другую сторону.

Иван Кузьмич принес хомут,

И Ласточку запряг,

И вожжи взял, И новый кнут...

Мы тоже можем так!

Играющие становятся парами. В каждой паре кучер и лошадь. Кучера запрягают своих лошадей.

Сначала рысью, а потом

Сменили рысь на шаг,

Конь через мост идет шажком...

Мы тоже можем так

Дети играют в лошадки. Бегут по площадке сначала в одну сторону, затем в другую рысью, а потом шагом.

Теперь пора и отдохнуть:

Устали как-никак!

Поесть, попить и снова в путь...

Мы тоже можем так!

Все приседают и движениями показывают, как наливают чай, размешивают сахар ложечками, нарезают бутерброды, потом пьют, едят и после этого становятся в круг и уходят строем в класс.

"Западня"

Играющие образуют два круга, Внутренний круг, взявшись за руки, движется в одну сторону, а внешний - в другую сторону. По сигналу руководителя оба круга останавливаются. Стоящие во внутреннем круге поднимают руки, образуя ворота. Остальные то вбегают в круг, проходя под воротами, то выбегают из него. Неожиданно руководитель подает следующую команду, и игроки внутреннего круга резко опускают руки вниз. Игроки, которые оказались внутри круга, считаются попавшими в западню. Они присоединяются к стоящим во внутреннем круге и берутся за руки. После этого игра повторяется.

Игра продолжается до тех пор, пока во внешнем круге останется три игрока. Они и являются победителями.

Вариант. Шесть игроков, оставшихся во внешнем круге, образуют внутренний круг, Игра повторяется.

"Не ошибись!"

На листках картона заранее заготавливают рисунки: мельница, дерево, мяч, дровосек, мост, аист, лягушка, бабочка, кошка и т. п.

Играющие строятся в шеренгу или образуют полукруг. Руководитель поочередно показывает листки с рисунками, а дети изображают их позами.
Мельница: одна рука поднята, другая опущена и прижата к телу. Дети показывают, как мельница работает: меняют положение рук.
Мяч: приседают, спина круглая. Играющие начинают подскоки. Стопы ног соединены, колени при подскоках поднимаются высоко.
Дровосек: играющие соединенные пальцы рук поднимают вверх над головой, ноги прямые. Глубоким взмахом ребята имитируют рубку дров.
Можно договориться, что по первому сигналу дети лишь изображают картинку, а по второму делают соответствующие движения.
После каждого задания руководитель отмечает тех, кто удачнее других выполнил задание.

"Выставка картин"

Руководитель выделяет-"директора выставки" и трех "посетителей". Остальные дети - "картины". По сигналу руководителя: "Подготовить выставку!" - дети (кроме водящих) советуются друг с другом и с "директором", какие картины они будут изображать (лыжника, конькобежца, вратаря, пограничника, пловца, конника и т. д.). Картину можно изобразить вдвоем или втроем: елочка, под ней зайчик, три богатыря, сказку "Репка" и т. п.
Через 20-30 сек. "директор" объявляет; "Открыть выставку!" По этому сигналу дети становятся вдоль площадки и принимают задуманные позы. Когда все готовы, по команде "директора" хором дети дружно произносят: "Выставка открыта!"
"Посетители" осматривают "выставку" не более 15 сек. В это время никто не должен шевелиться, изменять принятую позу. По новой команде "директора": "Три-четыре" - все играющие произносят: "Выставка закрыта!" - и принимают свободные позы, оставаясь на своих местах. Выигрывают те, у которых после закрытия "выставки" соберется больше посетителей. Затем игра начинается сначала.

"У кого длинный хвост?"

Играющие образуют круг. Руководитель предлагает им поднять вверх правую руку, помахать ею, затем опустить. Он говорит детям, что будет называть разных животных. Причем, если у названного животного длинный хвост, дети должны поднять правую руку и помахать ею, если же хвоста нет или он короткий, поднимать руку не нужно. Итак, игра начинается. Руководитель называет животных, например: лошадь (длинный); коза (короткий); норова (длинный); лиса (длинный); заяц (короткий); овца (короткий); тигр (длинный); кот (длинный); медведь (короткий); свинья (короткий); осел (длинный); белка (длинный), Руководитель поднимает руку во всех случаях. Тому, кто ошибается,

начисляется штрафное очко. Побеждает тот, кто за время игры набрал меньше штрафных очков.

“Таняпетрколястаниславмария”.

Эта игра не предполагает никаких особенных действий: это просто развлечение. Эту игру можно отнести к импульсивному жанру. Встаньте в круг. Возьмите секундомер и скажите игрокам, что это игра на время. Назовите свое имя

Приложение 3

Ф.И учащихся	**Поведение на перемене**	**Поведение на уроке**
Ершов Станислав		
Килясов Иннокентий		
Лыткина Саяна		
Пшенников Игорь		
Самсонов Петр		
Чемпосова Алевтина		