

## Современные подходы к проведению школьных перемен в начальной школе

**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;

**Актуальность.**

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

*Введение.*

Особое внимание в начальной школе на себя обращает «новое пополнение». Это наши первоклассники, которые с особым волнением и тревогой переступают порог школы. Для успешного обучения малышам необходимо как можно быстрее адаптироваться к новой жизни: привыкнуть к учителю, коллективу класса и другим новым вещам, что оказывает большое влияние на развитие и рост, и даже на здоровье ребенка. Начиная работу в 1 классе, передо мной всегда стояла проблема: как организовать перемену так, чтобы дети не были

предоставлены сами себе, не бегали по коридору, по лестнице, чтобы ничто не угрожало их здоровью

Чтобы раскрыть особенности поведения и деятельности ребенка в условиях школьных перемен, проводилось наблюдение за младшими школьниками. Опираясь на результаты наблюдений были сделаны следующие выводы:

Дети стремятся к игровой деятельности. Игра для них – смысл жизни, они не могут жить без активности, испытывают её дефицит. В свободное время предпочтение отдается игре, но игр дети знают очень мало. Дети играют постоянно в «вольные игры» - игры «в кого-то», «во что-то». Источником этих игр в настоящее время является телевидение, компьютер. Получая наглядные зрительные примеры поступков, дети подражают им, порой не всегда положительно.

Для начала на классном часе были приняты **ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ НА ПЕРЕМЕНЕ:**

1. На перемене должен отдохнуть весь организм, все мышцы (если не играешь, то выполни физкультминутку).

2. Не шуми громко. Помни, с тобой рядом отдыхают твои товарищи и друзья.

3. В игре соблюдай все правила, уважай товарищей.

4. Умей уступить, не ссорься.

5. Если кого – то обидел, нечаянно толкнул – извинись.

6. узнавай новые игры и учи одноклассников.

7. Подготовься к следующему уроку, повтори стихотворение, правило и т.д.

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.

В ходе наблюдения за особенностями поведения детей младшего школьного возраста было выделены 3 группы учащихся:

**1 группа:** включает детей *подвижных, эмоциональных*, которые большую часть свободного времени занимают подвижными играми: спонтанный бег соревновательного характера, выявление самого сильного, заигрывание между мальчиками и девочками, выливающееся в «догонялки».

**2 группа:** дети, предпочитающие игры *средней подвижности*. Они более серьезно относятся к учебной деятельности. Дети этой группы играют в игры, связанные с умственной деятельностью

**3 группа:** дети, которые заняты игрой *с малой подвижностью*. В эту группу входят, практически, только девочки. Они проводят почти всю перемену сидя за партой, обычно бывают очень спокойны.

Таким образом, для каждой группы был создан определенный перечень игр. На сегодняшний день в каждой группе можно увидеть своего лидера, который и детей соберет, и игру новую разучит.

### ***Особенности методики использования подвижных игр***

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.

Особое значение приобретает достаточное наличие **четких правил**. Они упорядочивают взаимодействия играющих,

устраняют случаи излишнего возбуждения, благоприятно влияют на проявление положительных эмоций у игроков.

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: чтение художественной литературы, игры, требующие умственного напряжения (шашки, шахматы, электронные игры). Но если учитель видит, что небольшая кучка ребят занята другим делом, не надо отрывая их от этого, так как принуждение при отказе детей от игры

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».**

### **«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 позыми.

*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

недопустимо, важны доброжелательность, двигательный и эмоциональный «комфорт», желание детей участвовать в игре.

Наблюдения показали некоторую закономерность:

- после первого урока детям не требуется организация перемены, потому что в это время они еще не успели устать от учебной деятельности;

- после второго урока школьники посещают столовую, а оставшееся время они используют по своему усмотрению;

- к концу третьего урока дети устают больше всего и им необходимо сбросить физическое утомление, эмоционально «зарядиться».

Подвижные игры на переменах Е.И. Геллер предлагает классифицировать по психофизической нагрузке, оказываемой игрой. Выделяются три степени нагрузки: малую, среднюю, большую. К первой степени относятся игры, в процессе которых отличается повышение частоты сердечных сокращений до 140% ударов в минуту, ко второй степени – до 180%, к третьей – свыше 180% ударов в минуту. Активная работа по организации разноуровневых игр показали, что часть детей, которым были свойственны совсем неорганизованные действия, переключились в группу детей, которые заняты организованной деятельностью.

### **Выводы.**

Проделанная работа по организации школьных перемен подтвердила необходимость создания условий, способствующих сохранению и укреплению здоровья младших школьников. 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.

В шумной возне, в своих играх дети создают сами себя, строят свои характеры, но и конечно игра сплачивает детский коллектив.

## ПРОГРАММА

### «Современные подходы к проведению школьных перемен»

**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.

Этап	Сроки	Содержание работы	Ожидаемые результаты
<b>I. Диагностический</b>	сентябрь	<ul style="list-style-type: none"> <li>- анализ состояния психического и физического здоровья учащихся;</li> <li>- анализ организации физической</li> </ul>	- выявление проблемы

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.

*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 водителю, школьники руками крутят воображаемый руль 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,

		активности в школе;  - изучение проведения перемен младшими школьниками через наблюдение.	
<b>II. Прогностический</b>	октябрь	- разработка развернутой программы	- программа
<b>III. Организационный</b>	октябрь ноябрь	- выбор методики работы	- создание банка данных с играми;
<b>IV. Практический</b>	ноябрь декабрь	- организация активного отдыха учащихся на переменах;  - разучивание игр разной подвижности в отдельных классных коллективах;	- разработанные методические рекомендации по проведению перемен;  - осознание личной причастности к состоянию ребенка во время

		- организация массового отдыха.	перемены;  - включение в деятельность ученика по приобретению навыков и опыта в формировании положительного отношения к организации активного отдыха во время перемен
<b>V. Обобщающий</b>	январь	- обобщение и теоретическо е осмысление данных, определение выводов	- методическое пособие
<b>Литература</b>  Алексеев А.А. Игры на школьных переменах Оса: Росстани, 1992			

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!



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.

Безруких М.М., Сонькин В.А. Организация и оценка здоровьесберегающей деятельности образовательных учреждений. М., 2004

Бескоровайная Л.С. и др. Настольная книга учителя начальных классов. Ростов-на-Дону «Феникс», 2002

Бриедис А.А. Подвижные игры для 1 – 4 классов Ленинград, 1961

Волчок И.П. Подвижные игры младших школьников Минск, Полымя, 1988

Детские подвижные игры народов СССР. Пособие для воспитателя д/с Под.ред Осокиной Т.И. М. Просвещение, 1989

Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии в начальной школе. М. «Веко», 2004

Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры М., Просвещение, 1986

Семенова И. Учусь быть здоровым, или как стать Неболейкой. М., Педагогика, 1991

Тимофеева Е.А. Подвижные игры с детьми дошкольного возраста, М., Просвещение, 1986

Шитик С.М. Подвижные игры М., Физ. и спорт, 1955

Шмаков С.А. Игры – шутки, игры – минутки М., Новая школа, 1993

Шмаков С.А. От игры к самовоспитанию М., Новая школа, 1993

Яковлев В.Г. Подвижные игры в 1 – 4 классах Асвета, 1970

Яковлев В.Г. и др. Подвижные игры. М., 1977

ПРИЛОЖЕНИЕ

**Игры на перемене в начальной школы.**

## «Море волнуется»

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

### *Описание игры*

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 разрешено дотрагиваться до играющих.

### *Примечания*

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

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*

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 удастся – остается на этом месте, а второй становится водящим.

### **Игры на перемене для второй группы**

#### **«Отгадай, чей голосок»**

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

#### *Описание игры*

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.

8. За каждое название, которое ни у кого не встретилось ставится 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.

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 ставится 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.

#### *Правила игры*

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 перемене для третьей группы**

##### **«Земля, вода, огонь, воздух»**

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 упражнения: 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 школьников (детей младших классов школы). 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».