Учитель технологии МБОУ СОШ №34 Николаева Т.И.

«Игровые переменки»

ШКОЛЬНАЯ ПЕРЕМЕНА – ОДНА ИЗ ФОРМ ВОСПОЛНЕНИЯ ДЕФИЦИТА ДВИГАТЕЛЬНОЙ и эмоциональной АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.

В начальной школе дети условно разделены на 3 группы:

- подвижные, эмоциональные;

- средней подвижности;

- с малой подвижностью.

С учётом выше перечисленного осуществлялся подбор игр.

Перед игрой необходимо предупредить играющих о соблюдении правил ТБ, в каждой игре проводить пробную разминку, чтобы дети поняли суть игры.

ИГРЫ МАЛОЙ ПОДВИЖНОСТИ.

1. «ЗЕЛЁНЫЙ, КРАСНЫЙ, ЖЁЛТЫЙ».

Дети становятся в круг, водящий в центр круга с тремя разноцветными картонными кругами: красный – остановились, жёлтый – приготовились, зелёный – пошли. Водящий объясняет смысл игры и делает с детьми пробную разминку. Затем, в процессе игры, водящий поднимает кружки, а учащиеся выполняют действия. Те, которые ошиблись, выходят из игры, последний – победитель.

1. «СМЕНА НОМЕРОВ»

Играющие становятся по кругу плечом к плечу и рассчитываются по порядку номеров, в центре – водящий. Он громко называет три любых номера, вызванные должны быстро поменяться местами, а водящий старается занять одно из свободных мест. Оставшийся без места становится водящим.

1. «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»

Считалочка: золотые ворота пропускают не всегда! Первый раз прощается, второй раз запрещается, а на третий раз не пропустим вас!

Двое берутся за руки и поднимают их вверх – «ворота». Остальные взявшись за руки, идут под воротами, произнося считалку. Пойманные тоже становятся «воротами». Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами».

ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ

1. «ХЛОПКИ» ( для 4 классов)

Игроки встают лицом в круг. Каждому игроку присваивается порядковый номер. Водящий, стоящий в центре круга, показывает на любого игрока, тот, хлопая 2 раза в ладоши, называет свой номер и, хлопая 2 раза по коленям, называет номер участника, стоящего в круге(одновременно хлопают все). Не успевший назвать свой номер или назвавший номер выбывшего участника выходит из круга. Побеждают 2 последних игрока.

1. «3,13,30» (можно для 2-3 классов)

Все игроки становятся в шеренгу на расстоянии вытянутой руки, впереди – водящий:

«3» - руки вперёд, «13» - руки вверх, «30» - кисти рук к плечам. Кто ошибся – отходит на один шаг назад и там продолжает игру. Выигрывает тот, кто по окончании игры остаётся на исходной позиции.

ИГРА НА ЛОВКОСТЬ И ОСТОРОЖНОСТЬ

1. «ИГРА СО ЗВОНОЧКОМ»

Все игроки становятся в круг, взявшись за руки. В кругу 2 водящих: один с завязанными глазами, второй со звоночком. Со звоночком убегает, вовремя заглушая его, а с завязанными глазами – ловит его. Если поймал, то сам со звоночком, а выходящий выбирает себе замену.

ИГРА НА СКОРОСТЬ И ЛОВКОСТЬ

1. «ЛОВИШКИ ВПРИПРЫЖКУ»

Водящий стоит посередине круга, 6 игроков одной рукой держат его за плечи. Водящий отсчитывает до 15, после этого игроки отдёргивают руку и отпрыгивают как можно дальше. Водящий ловит, тот кого поймали становится водящим. Выигрывает тот, кого ни разу не поймали. Правило – друг друга не толкать.