

1. Паспорт проекта

Название образовательной организации	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Новоалександровская средняя общеобразовательная школа Ровеньского района Белгородской области»
Название проекта	Организация отдыха младших школьников на переменах

ФИО авторов проекта	Солодун Анастасия Ивановна
ФИО рук. проекта, место работы	Тарабан Ирина Николаевна МБОУ «Новоалександровская сош»

Целевая аудитория	Учащиеся младших классов, дети-наставники, волонтерский отряд, учителя.
--------------------------	---

Срок реализации проекта	Сентябрь 14.09. 2022г – 25.05. 2023г
--------------------------------	--------------------------------------

2. Деятельность по разработке и реализации Проекта	<p>Школа призвана дать подрастающему поколению глубокие и прочные знания основ наук, сохранив и преумножив при этом здоровье обучающихся. А значит, физическая активность должна стать неотъемлемым видом деятельности всего процесса обучения не только на уроках, но и на переменах.</p> <p>Школьная перемена может рассматриваться, как одна из форм восполнения дефицита двигательной активности учащихся младшего школьного возраста. Младший школьник, в силу своих физиологических особенностей, очень подвижен. Малоактивное поведение во время уроков частично компенсируется двигательной активностью в перемены.</p>
---	---

	<p>Поэтому, стремящиеся к движению ученики начальной школы особенно любят бегать на переменах, а это очень опасно, так как в любой момент можно получить травму.</p> <p>Одной из самых полезных и интересных форм работы с учащимися начальных классов являются подвижные игры на переменах.</p>
Анализ ситуации и идея проекта	<p>Игры на переменах являются необходимым элементом режима дня школы. Переключение с малоподвижной деятельности на активные движения повышает гигиеническую ценность перемен и увеличивает эффективность учебных занятий. От содержания и организации активного отдыха во время перемен в значительной степени зависит работоспособность детей на уроках.</p> <p>Все знают, что перемены дети проводят по-разному. Чтобы раскрыть особенности поведения и деятельности ребёнка в условиях школьных перемен, проводилось наблюдение за младшими школьниками на переменах. Сбор и обработка полученной информации показали, что не все дети одинаково проводят свободное время, но общая для них деятельность – это игра. В шумной возне, в своих играх они создают сами себя, строят свои характеры, развивают физические способности.</p> <p>Конечно, не стоит оставлять без внимания и тот факт, что выбор игр чаще всего зависит от психологических особенностей детей, от гендерной принадлежности и влияния окружающей действительности.</p> <p>Проанализировав данную ситуацию, можно предположить, что если отдых на перемене организовать грамотно, то он снимет уровень конфликтности на переменах, поможет удовлетворить потребность целенаправленной двигательной</p>

	активности, расширит поле игровой деятельности обучающихся. А значит, появилась потребность в создании проекта организации школьных перемен «Организация отдыха младших школьников на переменах».
Основная цель проекта	Создание условий, способствующих сохранению и укреплению физического, психологического и социального здоровья обучающихся младшего школьного возраста, а также познавательному и эмоциональному развитию ребёнка через организацию школьных перемен.
Задачи проекта	<ul style="list-style-type: none"> - Изучение литературы по теме проекта(определение понятия “перемена”, какие перемены были в школах раньше). - сформировать представление о рациональной организации учёбы и отдыха, двигательной активности; - анкетирование учащихся и родителей, с целью выяснения, в какие игры они играли в школе на переменах. - подготовить зоны для активного отдыха детей; - создать банк игр для детей с разным уровнем подвижности. - научить детей организованно проводить свободное время.
Анализ ресурсов и рисков реализации проекта	<ul style="list-style-type: none"> - В связи с «жёлтым» уровнем опасности детей могут перевести на дистанционное обучение; - Организация групповых игр станет невозможна дистанционно.

План действий по реализации проекта

Определив проблему, мы решили проанализировать всю возможную информацию, чтобы решить, какие шаги предпринимать в дальнейшем.

Для этого мы разделились на несколько групп и приступили к сбору и анализу информации. Каждая из групп отвечала за свой участок работы.

Группа корреспонденты в ходе наблюдения за особенностями поведения детей младшего школьного возраста на переменах и опроса выявила три группы учащихся с разным уровнем подвижности: дети с высокой подвижностью; дети со средней

подвижностью; дети с малой подвижностью.

Анализ результатов опроса позволил выделить наиболее привлекаемые формы организации досуга на переменах – музыкальные физминутки, подвижные игры, игры в шахматы и шашки, настольные игры. Также группа корреспондентов будет освещать ход реализации проекта на сайте школы.

Кроме того было проведено анкетирование, включающее в себя следующие вопросы:

1. Устраивает ли вас продолжительность перемен?

Большая часть обучающихся ответила положительно.

2. Чем вы занимаетесь на перемене?

Стоит отметить, что под формулировкой «сидим

в классе» подразумевались такие виды деятельности, как: общение с друзьями, рисование, игры в шашки и шахматы, настольные игры, отдых в одиночестве.



3. Чем бы вы хотели заниматься во время перемен?

Заметим, что формулировка «отдыхать» включает

в себя такие занятия, как: чтение, рисование и общение с друзьями в тихом укромном месте.



4. Какие игры Вас привлекают во время перемен?

Результаты анкетирования: компьютерные игры, игры в телефоне - 50% учащихся; настольные игры (лото, домино) - 14% учащихся; конструктор - 23% учащихся; шашки, шахматы - 9% учащихся; монополия - 11% учащихся; морской бой - 9% учащихся.

Была создана анкета для родителей, с целью выяснения, в какие игры они играли в школе на переменах. Результаты анкетирования показали, что все родители в детстве любили играть в различные игры. На переменах, в школе, родители играли в такие игры, как “Резиночка”, “Классики”, “Ручеёк”, “Крестики-нулики”, “Морской бой”, “Салки”, “Колечко”, “Прятки”.

Опираясь на результаты наблюдений и анкетирования, можно сделать следующие выводы:

- на школьных переменах дети часто предоставлены сами себе и не всегда умеют организовывать свое свободное время, что приводит к созданию конфликтных ситуаций, получению травм;

- дети стремятся к игровой деятельности, но игр знают очень мало, особенно игр, из детства своих родителей;
- учащиеся делятся на группы для совместного времяпровождения в зависимости от поведения и своих симпатий.

Проанализировав данную ситуацию, можно предположить, что если совершенствовать отдых на перемене, творчески обогащать его. Значительно возрастёт заинтересованность участников, увеличивается воспитательное воздействие т. к. если игра хорошо усвоена, то повышается двигательная активность младших школьников, расширяется поле игровой деятельности обучающихся.

Поэтому следующим этапом нашего проекта стало изучение информации по теме проекта, создание банка “игр на бумаге”.

Исследовательская работа по реализации проекта

Инициативная группа занялась разработкой плана реализации проекта.

- 1) Изучила информацию по проблеме проекта в сети Интернет, словарях, белгородских изданиях. (Приложение 1)
- 2) Организовала для детей мастер классы: «Игры нашего села», «Игры наших родителей» . (Приложение 2)
- 3) Оформила брошюру «В помощь при проведении перемен» (Приложение 3)

Группа **финансистов** просчитала бюджет проекта.

Смета социального проекта		
№	Предмет	Сумма
1.	Настольные игры	4017 р.
2.	Краска (зеленая, желтая, белая, красная)	4000 р.
3.	Бумага	400 р.
4.	Краска для печати	2000р
Итого: 10417 рублей		

Творческая группа каждый учебный день на больших переменках в течение 15 минут проводит подвижные игры с учащимися начальной школы. Игры проводятся в школьных коридорах. За каждым классом закреплено по два волонтера (в случае болезни одного или отсутствия по уважительной причине его может заменить второй или же они вдвоем играют с детьми).

В случае нежелания ребенка играть в игры он может поиграть в шахматы или шашки, другие настольные игры. Таким образом, каждый ребенок может принять участие там,

где он желает, там, где ему больше нравится.

Игры прекращают за 3 минуты до окончания перемены, чтобы дать возможность учащимся организованно войти в класс и своевременно подготовиться к уроку. При организации подвижных игр на переменах важны доброжелательность, желание детей участвовать в игре. (Приложение 4)

Календарный план реализации проекта

№	Мероприятие	Сроки (дд.мм.гг)	Количественны е показатели реализации
1.	Создание проектной группы.	14.09.2022г	Руководитель проекта
2.	Разработка проекта: определение целей, задач, результатов и эффектов проекта.	12.10.2022г.	Волонтерская группа
3.	Деление участников проекта на микро-группы, каждая из которых имела свои задачи.	25.10.2022г	Участники проекта
4.	Информирование учащихся, учителей и родителей о проекте. Проведение анализа социологического опроса.	До 01.11.2022г	Волонтерская группа
5.	Работа проектных групп над своими задачами и отчеты о готовности.	До 15.12.2022г	Участники проекта
6.	Беседы с младшими школьниками, родителями о потребностях в организованной деятельности на переменах.	15.10.2022г	Ответственный
7.	Организация и проведение подвижных перемен для детей с разным уровнем подвижности	02.11- 22.12.2022г	Волонтерская группа
8.	Разучивание игр, двигательных упражнений на переменах, настольные игры.	15.11.2022г 24.04.2023г	Дети-наставники

9.	Проведение мастер-класса «Игры нашего села», «Игры наших родителей»	25.02.2023г	Вожатая школы, волонтерская группа, отр. вожатые
10.	Создание банка игр (копилки игр) для детей.	10.03.2023г	Волонтерская группа
11.	Творческий отчет. Презентация проекта.	20.03.2023г	Вожатая, волонтеры
12.	Оформление брошюры «В помощь при проведении перемен»	20.04.2023г	Руководитель проекта
13.	Анализ результатов проекта.	25.05.2023г	Вожатая, волонтеры

Ожидаемые результаты

Эффективность проекта.

Проект может быть реализован в любом образовательном учреждении. Участие в нём не оставило равнодушным ни одного из участников проекта, по результатам проекта создана брошюра «В помощь при проведении перемен».

Анализ результатов реализации проекта.

У обучающимися на двух больших переменных ежедневно проводятся подвижные игры, динамические музыкальные паузы, настольные игры (приобретённые в результате проекта). В коридорах оборудованы столы для игры в шахматы и шашки, подготовлены зоны для активного отдыха детей. Обучающиеся изучили более 20 игр за период реализации проекта. Случаев получения травм обучающимися на переменных зафиксировано не было. По словам педагогов, дети стали вести себя на уроках спокойнее и быть более внимательными. Снизилась усталость на уроках.

Количественные показатели

(указать подробно количественные результаты,

- Вовлечены в проект 72 ученика (младших и старших классов)
- Создана методическая копилка «Подвижные игры для младших школьников во время перемены»;
- Собран банк игр для групп учащихся с разным уровнем

<p><i>включая численность вовлечения молодёжи в мероприятия проекта)</i></p>	<p>подвижности;;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Привлечены к проекту 10 членов волонтерского отряда. ● Приобретены 10 настольных игр для младших школьников.
<p>Качественные показатели <i>(указать подробно качественные изменения)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Сплочения коллектива школы (налажены тесные дружеские отношения между разными классами начальной школы и между младшим и старшим звеньями); ● у детей укрепляется ощущение чувствовать себя частью коллектива не только своего класса, но и всей школы; ● в играх воспитываются качества ответственности, взаимовыручки, доброжелательности, заботы друг о друге, повышается общий эмоциональный настрой. ● увеличилась занятость младших школьников на переменах

Приложения.

Приложение 1.

Изучение литературы по теме проекта.

Изучив литературу по теме проекта, нашли в различных источниках определение понятия “перемена”, какие перемены были в школах раньше.

В Толковый словарь С.И.Ожегова написано так: “Перемена - перерыв между уроками. Данное определение самое точное.

Школьные перемены предназначены для того, чтобы и ученики, и преподаватели могли отдохнуть, перейти в другой кабинет, подготовиться к предстоящему уроку. Во время перемены дети отдыхают от умственной деятельности. Не следует использовать перемены для подготовки к очередному уроку (повторять материал). Ученики выходят в проветренное рекреационное помещение или на открытую спортивную площадку (в зависимости от погоды). На большой перемене предполагаются горячий обед. Также во время перемены можно обсудить все то, что не удалось высказать на уроке.

С физиологической точки зрения перемены предназначены для того, чтобы прошло утомление. Утомление – это физиологическое состояние, наступающее вследствие напряженной или длительной деятельности и выражающееся в снижении работоспособности. Скорость наступления утомления зависит от состояния нервной системы, частоты ритма, в котором производится работа, и от величины нагрузки. Неинтересная работа быстрее вызывает наступление утомления. Дети утомляются при длительной неподвижности и при ограничении двигательной активности. После отдыха работоспособность не только восстанавливается, но и часто превышает исходный уровень. И.М. Сеченов впервые показал, что восстановление работоспособности при наступившем утомлении происходит значительно быстрее не при полном покое и отдыхе, а при активном отдыхе, когда происходит переключение на другой вид деятельности.

Приложение 2

Игры нашего села и местности

Пчёлы

Две равные команды: «пчёлы» и «цветы». «Пчелы» собираются в тесный кружок, «цветы» ходят вокруг них. Поют:

Пчёлки, пчёлки, жальца-иголки,

Серые, малые, крыльшки алые.

По ветру летают, к цветам припадают,

Медок собирают, в колоду таскают.

Затем «цветы» разбегаются, а «пчелы» их ловят. Поймавший говорит: «Замри». Когда все пойманы, меняются ролями.

В Трифона

Игроки встают в хоровод, берутся за руки, идут по кругу и поют:

Как у дяди Трифона,

Было семеро детей,

Было семеро детей,

Было семь сыновей.

Они не пили, не ели,

*Друг на друга все глядели,
Разом делали вот так...*

После этих слов, ведущий – «Дядя Трифон» одновременно показывает какое-либо движение (хлопает в ладоши, прыгает на одной ноге и т. Д.), а играющие за ним повторяют. Тот, кто зазевался, становится «Дядей Трифоном» и выходит в центр круга. Игра продолжается до тех пор, пока внутренний круг, образованный из «трифонов», не станет больше внешнего круга.

В козла

Девочки становятся в круг. В центре него стоит мальчик. Девочки поют песню и водят вокруг него хоровод:

*Шел козел дорогою,
Дорогою, дорогою,
Нашел козу безрогую,
Безрогую, безрогую.*

С этими словами мальчик-«козел» выбирает девочку и выводит в круг, они толкуют:

*Давай, коза, попрыгаем,
Попрыгаем, попрыгаем,
И горюшко размыкаем,
Размыкаем, коза.*

Потом девочка становится обратно в хоровод, а мальчик выбирает другую девочку. И так игра идет, пока все девочки не станцуют с мальчиком.

Цапки

Ведущий вытягивает руку ладонью вниз. Каждый из играющих под ладонь ставит свой указательный палец. Ведущий припевает:

*Собирайтесь, колдуны,
Под горячие блины,
Котик, жаба, цапа.*

При слове «цапа» все быстро убирают свои пальцы; кто не успевает, выбывает из игры.

Ведьмы

Дети, взявшись за руки, образуют круг и поют:

*Ходит ведьма по бору, по бору,
Да рвет травку-лебеду, лебеду.
Ой, зачем же она рвет,
В три коробочки кладет,
Прочь иди от меня!*

«Ведьма» ходит между детьми и «бьет» их по рукам. На последних словах она пытается порвать сцепленные руки детей, чтобы разорвать круг. Если «ведьма» не вырвется – начинают игру сначала, если же разобьет руки и убежит – все бросаются вдогонку. Кто поймал, тот сам «ведьмою» становится.

Тетерка

Выбирается «тетерка». Одна часть игроков – ее детки, другая образует круг-капкан (по три человека). «Тетерка» с детками (соединены в цепочку) проходят через капканы со словами песенки:

*Тетерка шла,
Маковая шла
По камению,
По зараменю
Сама шла,
Всех детей провела,
А самого хорошего оставила.*

ПЛАТОЧЕК. Группа играющих садится на корточки в круг (лицом в круг), «водящий» платочек зажимает между ладошками, ходит сзади круга имитируя подкладывание платочка участникам: «Жу-жу, я платочек ношу, никому не положу». Незаметно подкладывает его кому либо, кто находит за собой платочек – хватает его и бежит за водящим чтобы дотронуться (застукать так сказать☺). Очередь водить переходит ему.

ЗАЙЧИК-ЗАЙЧИК СКОЛЬКО ВРЕМЯ? Может существует другое название... Играли так. Очерчивалась черта, за которой находились несколько игроков. Водящий стоял метрах в десяти от всех. Игроки по очереди говорили фразу: Зайчик-зайчик, сколько время, я спешу на день рожденья. У меня часы стоят, ничего не говорят. На задаваемый вопрос зайчик говорил например : 2 великана и 8 лиллипутов (2 больших шага и 8 шажков приставляя пятку к носку). Были и другие наименования, гробик например)), это нужно было на земле отмерять свой рост, приходилось ложиться ☺ Кто играл, напишите свои величины зайчикового времени ☺ А суть игры – первым добраться до зайчика, и тогда он становится
водящим.

РЕЗИНОЧКА. Двое натягивают обычную резинку , связанную в круг, на ноги, третий прыгает через нее по-разному. Крест-накрест, два-один-два (кто помнит другие варианты?). Постепенно резинка поднимается (на кон) и перепрыгнуть ее правильно становится сложнее. Кто стратил, занимает место «держашего резинку», резинка занимает снова первый кон (т.е. самое нижнее положение).

ТИШЕ ЕДЕШЬ – ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ. На просторной площадке отчерчиваются на расстоянии около тридцати метров одна от другой две линии – «старт» и «финиш». На старте стоят игроки, на финише, спиной к ним, находится водящий. Он произносит фразу: «Тише едешь – дальше будешь. Раз, два, три!» За это время игроки стараются максимально приблизиться к финишу. Едва закончив говорить, водящий быстро поворачивается и осматривает замерших на месте участников игры. Тех, кто не успел вовремя остановиться или пошевелился, водящий отправляет на линию старта. Побеждает игрок, который первым доберется до финиша. Он становится следующим водящим.

ГУСИ-ГУСИ.

Все игроки становятся у одной условной линии (например стены) – очень удобно, например, было играть в беседках в детском саду. Выбирается водящий. Он говорит:

Гуси-гуси

Команда отвечает:

Га-га-га

Водящий:

Есть хотите?

Команда:

Да-да-да

Водящий:

Ну летите!

Команда:

Нам нельзя.

Серый волк под горой,

Не пускает нас домой.

Водящий:

Ну летите как хотите, только крылья берегите!

После этого вся команда перебегает за вторую условную линию (или к другой стене беседки). Водящий пытается поймать (не засалить, а именно схватить и удержать) какого-нибудь игрока или даже двух. Тот, кого поймали, присоединяется к водящему, и все повторяется сначала, но ловят уже два игрока остальных. Игра продолжается до тех пор, пока непойманым не останется один «гусь» – этот игрок и считается выигравшим.

КРАСКИ (другое название Монах в синих штанах). В игре сначала выбирается «продавец» (он же «черт») и «покупатель» (он же «монах»). Все остальные были «красками». Каждая «краска» загадывала свой цвет и тихонько сообщала его «продавцу». И так, «краски» и «продавец» садились на скамеечку. «Покупатель» подходил к игрокам и говорил:

Тук-тук.

Продавец:

Кто там?

Покупатель:

Я монах в синих штанах

Продавец:

Зачем пришел?

Покупатель:

За краской!

Продавец:

За какой?

Покупатель:

называет краску.

Если такой краски нет, продавец отвечает:

Такой краски у нас нет. Скачи по дорожке на одной ножке!

Тогда «покупатель» прыгает кружок на одной ножке вокруг скамейки (или рядом с ней) и возвращается за новой краской.

Если же такая краска есть, «продавец» говорит:

Есть такая. Платите столько-то (называет число, как правило, возраст игрока), но не показывает, кто это. «Покупатель» должен быстро расплатиться (похлопать по ладошке «продавца» столько раз, сколько нужно «заплатить»).

«Краска» в это время вскакивала со скамейки и убегала так далеко, как могла. После этого «покупатель» должен был поймать краску. Если получалось – пойманный игрок становился «покупателем». Если «краске» удавалось вернуться на скамейку непойманной, игра начиналась сначала с прежним «покупателем».

ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН. Играли как правило на длинной лавочке или садясь в кружок. Выбирали водящего. Он первому игроку на ушко шепчет загаданное слово (обычно быстро и не разборчиво), первый игрок передает на ушко второму то, что услышал, второй третьему и так далее по цепочке. Самый крайний произносил вслух вариант, дошедший до него. Играть до тех пор, пока до крайнего игрока не дойдет правильный вариант, тогда ведущий меняется.

СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ. Игра с мячом для двоих и более человек. Если больше двух людей, то выбирается водящий, который и будет всем загадывать съедобное – несъедобное.

Водящий бросает мяч называя при этом любые съедобные продукты и любые несъедобные. При съедобных мяч нужно ловить, при несъедобных – отбивать.

Я ЗНАЮ 5 ИМЕН.

Для игры нужен мяч и компания. Сначала определяется очередь играющих.

Первый играющий берет мяч, держа его в руках, произносит считалку: «Я знаю одно имя девочки», ударяет мячом о землю и называет имя. Далее тот же игрок продолжает:

- Я знаю одно имя мальчика

- Я знаю один цвет

- Я знаю одно животное

- Я знаю одно название города

Когда все считалки произнесены, тот же игрок продолжает, но уже с другой считалкой: «Я знаю два имени девочки». При этом мяч нужно чеканить о землю ладонью и на каждый

удар называть по одному имени (названию).

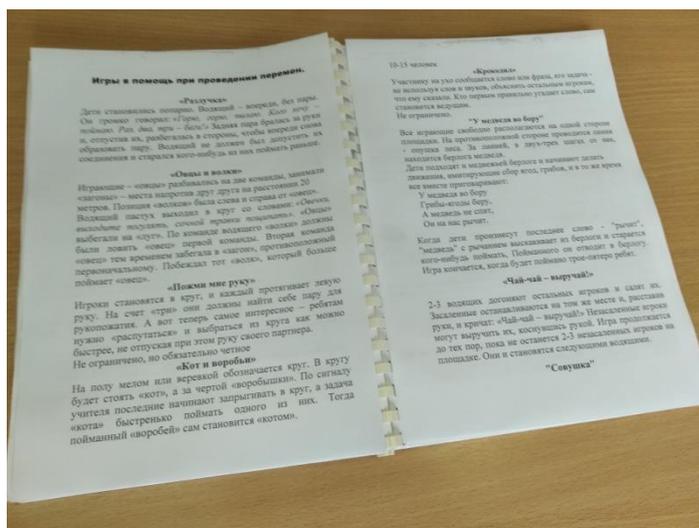
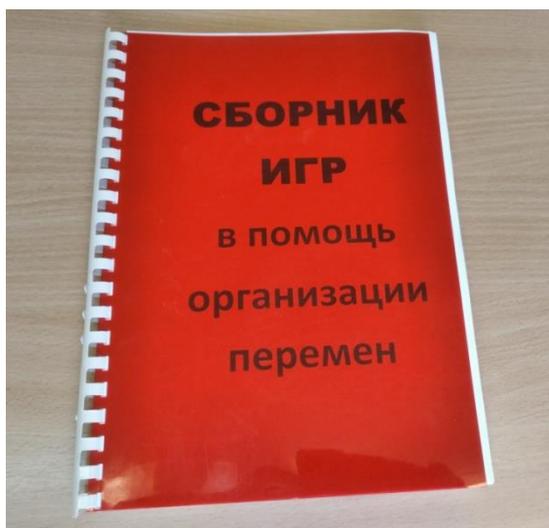
Играют в игру до десяти – «Я знаю десять имен девочек» и т.д.

Если в процессе отбивания мяча игрок не успел назвать очередное имя либо не попал по мячу – игра переходит к другому игроку, по очереди. Когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался.

Победителем в игре считается тот, кто первым добрался до последней считалки «Я знаю десять названий городов» и выполнил ее.

Приложение 3

Игры в помощь при проведении перемен.



Приложение 4

«Разлука»

Дети становились попарно. Водящий – впереди, без пары. Он громко говорил: *«Горю, горю, пылаю. Кого хочу – поймаю. Раз, два, три – беги!»* Задняя пара бралась за руки и, отпустив их, разбежалась в стороны, чтобы впереди снова образовать пару. Водящий не должен был допустить их соединения и старался кого-нибудь из них поймать раньше.

«Овцы и волки»

Играющие – «овцы» разбивались на две команды, занимали «загоны» – места напротив друг друга на расстоянии 20 метров. Позиция «волков» была слева и справа от «овец». Водящий пастух выходил в круг со словами: *«Овечки, выходите погулять, сочной травки пощипать»*. «Овцы» выбегали на «луг». По команде водящего «волки» должны были ловить «овец» первой команды. Вторая команда «овец» тем временем забегала в «загон», противоположный первоначальному. Побеждал тот «волк», который больше поймает «овец».

«Пожми мне руку»

Игроки становятся в круг, и каждый протягивает левую руку. На счет «три» они должны найти себе пару для рукопожатия. А вот теперь самое интересное – ребятам нужно «распутаться» и выбраться из круга как можно быстрее, не отпуская при этом руку своего партнера.

Не ограничено, но обязательно четное

«Кот и воробьи»

На полу мелом или веревкой обозначается круг. В кругу будет стоять «кот», а за чертой «воробьишки». По сигналу учителя последние начинают запрыгивать в круг, а задача «кота» быстренько поймать одного из них. Тогда пойманный «воробей» сам становится

«КОТОМ».
10-15 человек

«Крокодил»

Участнику на ухо сообщается слово или фраза, его задача – не используя слов и звуков, объяснить остальным игрокам, что ему сказали. Кто первым правильно угадает слово, сам становится ведущим.

Не ограничено.

«У медведя во бору»

Все играющие свободно располагаются на одной стороне площадки. На противоположной стороне проводится линия – опушка леса. За линией, в двух-трех шагах от нее, находится берлога медведя.

Дети подходят к медвежьей берлоге и начинают делать движения, имитирующие сбор ягод, грибов, и в то же время все вместе приговаривают:

У медведя во бору
Грибы-ягоды беру,
А медведь не спит,
Он на нас рычит.

Когда дети произнесут последнее слово – «рычит», «медведь» с рычанием выскакивает из берлоги и старается кого-нибудь поймать, пойманного он отводит в берлогу. Игра кончается, когда будет поймано трое-пятеро ребят.

«Чай-чай – выручай!»

2-3 водящих догоняют остальных игроков и селят их. Засаленные останавливаются на том же месте и, расставив руки, и кричат: «Чай-чай – выручай!» Незасаленные игроки могут выручить их, коснувшись рукой. Игра продолжается до тех пор, пока не останется 2-3 незасаленных игроков на площадке. Они и становятся следующими водящими.

«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 совы 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 вырваться.

«Кошки-мышки»

Участвуют две команды. Одна («мышки») размещается на длинной стороне площадки. Другая – на середине площадки образует мышеловку:

Игроки стоят в трех шеренгах, взявшись за руки, лицом к «мышкам». Расстояние между шеренгами – 1-1,5 м. В коридорах между шеренгами – по одной «кошке». По первому сигналу самые смелые «мышки» пробегают на другую сторону площадки, пролезая под руки стоящих в шеренгах. «Кошки», бегая по своим коридорам, стараются

поймать как можно больше «мышек». По второму сигналу стоящие в шеренгах отпускают руки, поворачиваются направо и снова берутся за руки. В образовавшиеся свободные проходы устремляются остальные «мышки». «Кошки», оказавшиеся в отрезанном коридоре, не имеют права ловить «мышек». Игра повторяется несколько раз. Отмечаются лучшие «кошки» и «мышки». Затем дети меняются ролями.

«Цепи кованые»

Все игроки делятся на две команды, берутся за руки и расходятся двумя шеренгами к противоположным сторонам площадки. Команды по-очереди произносят:

- Цепи кованые, разбейте нас!
- Кем?
- Антоном.

Выбранный игрок разбегается и пытается разбить цепь противоположной команды в любом месте. Если он разбивает цепь, то уводит одного из разбитых «звеньев» с собой в свою команду, если не разбивает, то остается сам в этой команде. Команды играют по-очереди. Выигрывает та команда, в которой больше игроков, т. е. цепь длиннее

«Ласковые имена».

Наставник предлагает детям «Назови своего соседа ласковым именем так, чтобы ему было приятно.

В игре можно использовать какой-нибудь предмет (игрушку, цветок), передавая его соседу, ребёнок называет его ласковым именем.

«Привет фотографии».

Дети сидят в кругу. В центре на столе лежат фотографии лицами вниз. Ребенок выходит в центр круга, берет любую фотографию, затем находит человека по фотографии, подходит к нему и здоровается (пожать руку и сказать «Привет») Ребенок, с которым поздоровались, сначала отвечает на приветствие, а затем выбирает следующую фотографию. Игра продолжается до тех пор, пока не останется ни одной фотографии.

«Передай игрушку по кругу».

Дети стоят в кругу. По кругу пускают игрушки. Передавая игрушку, дети говорят: «Дальше, дальше...» Сначала их в два раза меньше, чем детей. По мере увеличения скорости передачи игрушек из рук в руки количество игрушек увеличивается.

Вариант. Дети сидят на ковре и перекатывают друг другу мячи, не останавливаясь. Количество мячей от 2 до 5.

Вариант. Можно добавить еще одно правило. Когда взрослый скажет: «Всё наоборот», игрушки или мячи передаются в обратном направлении.