Организация безопасных игровых перемен в начальной школе.

Игра – главное времяпровождение ребёнка любого возраста. Игра имеет познавательное и развлекательное значение. Подвижные игры дают выход жизненно необходимой двигательной активности. Подвижные игры для младших школьников способствуют физическому развитию и формированию коллективных навыков.

С помощью организованных активных перемен, можно снять физическое и психологическое напряжение детей, а также снизить риск травмирования на переменах. Когда дети организованы, то это уже не просто беспорядочная беготня с толканиями и громкими криками. А веселое, активное совместное времяпровождение детей, которое к тому же способствует сплочению детского коллектива.

Какие игры можно провести с классом детей на школьном дворе или в коридоре на перемене?

По особенностям поведения во время перемен можно обучающиеся делятся на 3 типа:

1.Дети с высокой двигательной активностью (любители побегать)

2.Дети со более спокойные, для них на переменах интересны настольные игры.

3.Дети спокойные, малоподвижные – всю перемену они общаются между собой и любят рисовать. Для них следует запастись раскрасками и по возможности организовать в классе комфортное пространство для общения. (таких как правило меньшинство)

Сегодня мы затронем 1 группу активных ребят, которых в каждом классе большинство. Наша задача как педагогов научить детей играть, познакомить с играми и правилами. Педагог должен участвовать в играх вместе с детьми, направлять, напоминать о правилах и заинтересовать детей. Нужно подобрать такие игры, которые покажут ребенку, что такой отдых намного интересней и безопасней.

Игры нужно вводить постепенно, чтобы правила успели запомниться и дети четко отличали одну игру от другой. За месяц можно выучить 6 игр и потом их использовать. (Приложение 1)

Мы используем одни и те же игры в течении оного месяца, затем выбираем новые игры, в зависимости от воспитательных и образовательных задач (тематические игры, игры на сплочение детского коллектива и т.д.).

Причем потом эти игры можно интересно выбирать. Например, при выборе игр, мы используем игро-куб, на котором написаны названия изученных игр. Получается, что куб сам выбирает , в какую игру мы будем играть и поэтому споров при выборе игр практически не возникает! (Приложение 2)

**Приложение 1**

**«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.

**«Мама, ниточку распутай»**

С помощью считалки назначают ведущего игры – «маму». Остальные дети становятся в кружок, взявшись за руки. Ведущий отворачивается, а дети начинают «запутываться», не разжимая рук, переплетаясь друг с другом руками и ногами. После этого дети хором произносят: – Мама, ниточку распутай, только не порви. Задача ведущего – распутать детей обратно в кружок, стараясь не расцеплять их рук.

**«Западня»**

Играющие образуют два круга. Внутренний круг, взявшись за руки, движется в одну сторону, а внешний – в другую. По команде учителя оба круга останавливаются. Стоящие во внутреннем круге поднимают руки, образуя ворота. Остальные то вбегают, проходя под воротами, то выбегают из него. Неожиданно подается вторая команда, руки опускаются, и те, кто оказался внутри круга, считаются попавшими в западню. Они остаются во внутреннем круге и берутся за руки с остальными играющими, после чего игра повторяется. Когда во внешнем круге остается мало играющих, из них образуется внутренний круг. Игра повторяется.

**«Быстрей шагай»**

На одном конце коридора в одну шеренгу выстраиваются играющие. На другом конце спиной к играющим, лицом к стене становится водящий. Он закрывает лицо руками и говорит: «Быстро шагай, смотри, не зевай! Стоп!» они должны немедленно остановиться и замереть на месте. Водящий быстро оглядывается. Если он заметит, что кто-то из играющих не успел вовремя остановиться и сделал хоть одно движение, водящий посылает его назад, за исходную черту. После этого водящий отворачивается и произносит те же слова. Так продолжается до тех пор, пока одному из играющих не удастся приблизиться к водящему и запятнать его раньше, чем тот успеет оглянуться. После этого все игроки бегут за свою черту, водящий гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Запятнанный становится водящим.

**«Найди цвет»**

Выбирается ведущий. Дети находятся в помещении и танцуют под музыку. Как только останавливается музыка учитель говорит слова: «Раз, два, три, ….. цвет найди» называет цвет, которого должны коснутся дети. Тот, кому не нашлось цвета – выбывает.

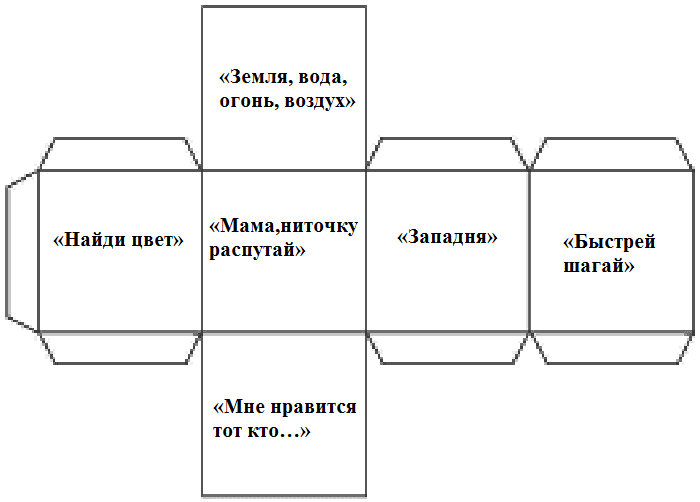
**«Мне нравится тот кто…»**

В этой игре тоже нужна музыка. Пока музыка звучит – дети танцуют. Как только музыка остановилась, учитель говорит:

«Мне нравится тот, кто…» и называет действие, которое нужно выбрать детям. Тот кто не смог выбывает.

**Приложение 2**

**Игро-куб**

****