

Дорогие ребята! Хотите, чтобы ваши перемены были интересными и веселыми? Тогда предлагаем вам поиграть! Подвижных игр, в которые можно играть на школьных переменах, очень много. На каждой перемене играть нужно в какую-то одну из них. Играть можно и всем классом, и небольшими группами.

Игры помогут вам подружиться, отдохнуть, поднять настроение и набраться сил к новому уроку. С хорошим настроением даже самый трудный предмет становится более приятным и понятным.

Организовать предложенные игры вам помогут учителя и ваши друзья-старшеклассники.

Игра «Я умею делать так»

Все встают в круг, по очереди называют свое имя и показывают, что умеют делать. Повторяться нельзя. Например: «Меня зовут Саша, я умею делать так...» и показывает хлопок, прыжок или еще что-то. Все стоящие в кругу должны сказать хором: «Его зовут Саша, он умеет делать так» и повторить то, что он показал. И так каждый по кругу.

Игра «Ваня, ниточку распутай»

С помощью считалки назначают ведущего игры - «Ваню». Остальные участники становятся в кружок, взявшись за руки. Ведущий отворачивается, ребята начинают «запутываться», не разжимая рук, переплетаясь друг с другом руками и ногами. После этого хором произносят: «Ваня, ниточку распутай, только не порви». Задача ведущего - распутать играющих обратно в кружок, стараясь не расцеплять их рук.

Игра «Тише едешь - дальше будешь»

Один из играющих становится лицом к стене, а остальные - в 10 - 15 шагах за ним. Ведущий произносит: "Тише едешь - дальше будешь!", затем быстро поворачивается и осматривает играющих. В то время как ведущий произносит свою фразу, играющие могут продвинуться вперед, кто на сколько сможет; но к тому моменту, как он повернется, все должны стоять не шелохнувшись. Если кто-нибудь пошевелится хоть чуть-чуть или улыбнется, ведущий объявит его проигравшим. Победителем становится игрок, которому удастся подобраться вплотную к водящему и коснуться его рукой, когда он отвернется.

Игра « Три, тринадцать, тридцать»

Участники игры заранее договариваются: какое из чисел какое действие обозначает. Игроки строятся в шеренгу на расстоянии вытянутых в стороны рук. Ведущий называет определенное число - участники должны быстро выполнить соответствующее действие.

Если ведущий говорит «три» - все игроки должны поднять руки вверх, при слове «тринадцать» - руки на пояс, при слове «тридцать» - руки вперед и т.д. (Можно придумать самые разные движения). Ведущий

может называть числа в любом порядке. Игроки должны быстро выполнить соответствующие движения. Игрок, допустивший ошибку, отходит на один шаг назад и там продолжает игру.

Игра «Змейка»

Интереснее проводится при большом количестве участников. Выбирают «голову» и «хвост» змейки, между ними становятся остальные дети, положив руки на плечи соседу. Задачей «головы» в начале колонны будет поимка «хвоста», стоящего в конце. Остальные участники колонны стараются следовать за «головой», не убирая рук с плеч соседей.

Игра «Море волнуется»

Количество участников в игре должно быть не меньше пяти-семи человек. Ведущий становится в круг, остальные ходят по кругу, взявшись за руки, меняя направление движения, и хором говорят: «Море волнуется раз (идут по часовой стрелке), море волнуется два (идут против часовой стрелки), море волнуется три (по часовой стрелке), морская фигура, на месте замри!» После этих слов руки расцепляются, и каждый участник старается принять необычную и забавную позу, «застыв» в ней. Ведущий обходит всех детей, наблюдая, чтобы те не двигались, и старается их рассмешить. Если кто-то начнет двигаться или смеяться - из игры выбывает. Выигрывает самый стойкий, он и становится следующим ведущим.

Игра «Земля, вода, огонь, воздух»

Ребята становятся в круг, в середине - ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «воздух» или «огонь». Если водящий сказал: «Земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово «вода» играющий отвечает названием какой-либо рыбы, на слово «воздух» - названием птицы. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращают ведущему. Медлительные и невнимательные ребята выходят из игры после первой ошибки.

Игра «У кого длинный хвост?»

Играющие образуют круг. Ведущий предлагает им поднять вверх правую руку, помахать ею, затем опустить. Он говорит ребятам, 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. Ведущий называет животных, например: лошадь (длинный хвост); коза (короткий хвост); корова (длинный); лиса (длинный); заяц (короткий); овца (короткий); тигр (длинный); кот (длинный); медведь (короткий); свинья (короткий); осёл (длинный); белка (длинный). Ведущий поднимает руку во всех случаях.

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

Игра «Ручеек»

Играет нечетное количество ребят. Все встают попарно друг за другом, держась за руки высоко над головами, образуя живой коридор. Водящий быстро проходит через коридор, берет одного человека за руку и встает в конец. Оставшийся без пары становится водящим.

Игра «Шишки, желуди, орехи»

Ребята встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за пределами круга. Он произносит слово «орехи» (или «шишки», «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье-то место. Если это ему удастся, то он становится «орехом» («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, встает на место ведущего.

Игра «Глухой телефон»

Две команды игроков соревнуются в том, какая из них правильнее донесет по телефону загаданное слово. Ведущий загадывает его и тихо говорит на ухо первому игроку, а он также на ухо сообщает его следующему и так до последнего, который вслух называет то, что услышал.

Игра «Успей занять место»

Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий становится в центре круга. Он громко называет два каких-либо номера. Вызванные номера должны быстро поменяться местами. Воспользовавшись этим, водящий старается опередить одного из них и занять его место. Оставшийся без места идет водить. Номера, присвоенные участникам в начале игры, не должны меняться, когда тот или иной из них временно становится водящим.

Игра «Запрещенное движение»

Играющие стоят в одной шеренге. Ведущий стоит в 5-6 шагах перед ними. Он предлагает играющим выполнять за ним все движения за исключением запрещенного, заранее им установленного (например, нельзя поднимать руки вперед или приседать). После объяснения ведущий начинает делать разные движения, и все играющие должны повторять их. Неожиданно он выполняет запрещенное движение. Тот, кто повторил это движение, делает шаг вперед или получает штрафное очко.

Девчонки и мальчишки!

Отличной вам учебы, хороших друзей и, конечно, веселых переменок!