

# «Маленькая страна» Школьная газета выпуск

## № 2

от 17.09.2018

Сегодня в номере:

### Игры на перемене в школе: как организовать веселый досуг?



ПАМЯТКИ для школьников и их родителей по  
Безопасности Дорожного Движения

### Игры на перемене в школе: как организовать веселый досуг?

Совет старшеклассников

#### Правила проведения игр на перемене

Подвижные перемены — это  
релаксация и оздоровление. Досуг

выполнит свои функции при  
нескольких условиях:

- Участие в игре — добровольное, по желанию.
- Старшим и младшим школьникам выделяют для этого отдельные места.
- Одновременное проведение нескольких игр дает детям возможность выбора.
- Правила должны допускать смену состава участников и быть предельно простыми.
- Сюжет — хорошо знакомый, интересный, отвечающий физической подготовке ребят.
- Игра обязана закончиться за 3 минуты до звонка на очередной урок.

Разрабатывая сценарий активной перемены, педагог должен дифференцированно подойти к мальчикам и девочкам, ученикам с разным темпераментом, физическими данными. Нелишним будет поощрять стремление детей играть самостоятельно.

Роль игр на перемене в школе:

- Адаптация к новым условиям младших школьников.
- Развитие ловкости, силы и сообразительности, выдержки, умения ориентироваться и быстро принимать правильные решения.
- Физическая разрядка. Во время активных движений ускоряется циркуляция крови по всему организму. Это профилактика застойных явлений и различных патологий.
- Сменив деятельность, дети поднимают себе настроение. У них формируется положительное отношение к занятиям.

- Снижение зрительного напряжения.
- Переключение внимания, профилактика утомления.

### Игры на перемене для школьников

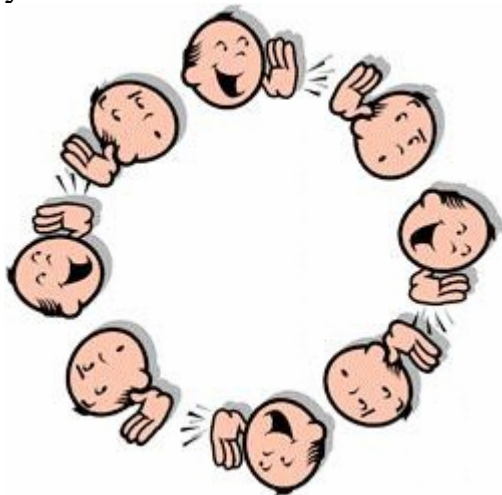
#### Перебежки

Участники встают в круг, сохраняя дистанцию в 3 шага. Один — в середине. Каждый ученик помечает свое местоположение кружком вокруг ног на земле.

Ребенок в центре подает команду: «Меняйтесь!» Услышав это, дети пересекают круг и меняются местами. Водящему надо не упустить момент и попытаться занять любое свободное место.

#### Глухой телефон

Дети делятся на две команды. Побеждает та, которая правильнее передаст по «телефону» загаданное слово. Ведущий придумывает его и тихонько говорит на ухо первым игрокам из каждой команды. Они говорят его следующим и так далее. Последний ребенок громко называет услышанное.



#### Ручеек

Принимает участие нечеткое количество учеников. Один — водящий, остальные делятся на пары.

Они берутся за руки и поднимают их высоко над головами. Пары встают друг за другом так, чтобы получился живой коридор.

Водящий быстро проходит через «ручеек» и выбирает одного ребенка. Новая пара стает в конец коридора. Оставшийся ученик — новый водящий.

#### Третий лишний

Один ребенок — ловец, остальные дети делятся на пары. Встают в круг: один из пары впереди, второй — сзади.

Надо выбрать того, кто будет убегать от водящего первым. Этот игрок во время бега может встать впереди любой пары. Из образовавшейся тройки участник, стоящий последним, срывается со своего места и убегает по кругу от ловца.

Убегающий имеет право встать впереди любой пары. Если его успели догнать до этого, он сам становится водящим.

#### Путаница

Для этой игры на перемене в школе нужно минимум пространства. Одноклассники выбирают одного водящего, которому придется на время выйти в коридор (или кабинет). Оставшиеся дети встают в круг, держась за руки.

Их задача — запутаться, не размыкая рук. Они могут переступать друг через друга, пробираться под соединенными руками других детей.

Закончив с этим, зовут ребенка-водящего: «Бабка! Бабка! Нитки рвутся. Скоро-скоро разорвутся». Цель вошедшего — разобрать путаницу, указывая участникам, как им переступать или поворачиваться.

Если он ошибся и «нитка разорвалась», все начинается снова.

#### *Хвост и голова*

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.

#### *Море волнуется*

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

Подвижных игр, в которые можно играть на школьных переменах, очень много. Здесь важно знать меру и стараться не перевозбудить детей, иначе им потом трудно будет сразу сосредоточиться на уроке. На

каждой переменке играть нужно в какую-то одну игру.



#### *Смена номеров*

Играющие становятся по кругу плечом к плечу и рассчитываются по порядку номеров. В центре находится водящий. Он громко называет любые номера. Вызванные номера должны быстро поменяться местами, а водящий старается занять одно из свободных мест. Оставшийся без места становится водящим.

#### *Игра со звоночком*

Взявшись за руки, дети становятся в круг, внутри которого должны находиться двое играющих. Одному из них завязывают глаза, а другому дают в руки звоночек. Ориентируясь на его звук, первый должен ловить, а второй – убегать от него, вовремя заглушая звон.

В игре требуется ловкость и осторожность. Она доставляет большое удовольствие не только играющим, но и зрителям.

#### *Выполни уговор строго*

Ведущий становится напротив играющих и договаривается с ними о следующем: когда он будет

кланяться, дети должны отворачиваться; когда будет простираться к ним руки, они будут скрещивать их на груди; когда будет грозить им пальцем, они ему будут кланяться; когда он топнет ногой, они в ответ тоже топнут.

Перед началом провести с играющими трехминутную «репетицию». Тот, кто допустит ошибку, из игры выбывает.

#### *Игра на внимание*

Преподаватель объясняет правила: «Я буду вставать и садиться, одновременно подавая вам команду: «Встаньте», «Сядьте». Вы должны выполнять мою команду, не обращая внимания на то, что делаю я сам. Начали!»

Преподаватель иногда нарочно говорит «Встаньте», а сам садится и наоборот.

#### *Воробышки*

На полу чертят круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности. Один из играющих – «кот» становится в центре круга. Остальные играющие – «воробышки» находятся за кругом, у самой черты. По сигналу руководителя «воробышки» начинают впрыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него, а «кот» старается поймать кого-либо из них внутри круга. Тот, кого поймали, становится «котом», а «кот» – «воробышком», и игра продолжается. Побеждает тот, кого ни разу не поймали.

#### *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 очко.

#### *Съедобное-несъедобное*

Для игры необходимы: группа игроков, сидящих рядком, ведущий и мячик. Ведущий кидает мячик каждому игроку по очереди и при этом произносит какое-нибудь слово. Если слово «съедобное» (т.е. обозначало какую-нибудь еду: «мороженое», «колбаса»), то игрок должен мячик поймать. Если «несъедобное» («табуретка», «чашка») – оттолкнуть. Тот, кто ошибается (ловит мяч) – меняется местами с ведущим.

Для игры требуется хорошая реакция, в противном случае над проигравшим смеются: «А он съел носки!».



### *Испорченный телефон*

Обычно играют две команды. Ведущий загадывает слово и шепотом говорит его на ухо первому члену команды. Тот передает слово (также тихонько, чтобы никто не услышал) следующему игроку, и так далее – по цепочке. Последний член команды произносит слово вслух. Выигрывает та команда, которая верно «донесла» слово ведущего через всех игроков. Порой можно услышать уморительные варианты загаданного слова, которое неверно передал «испорченный телефон».

Многие усложняют игру: ведущий загадывает не слово, а целую фразу.

### *Сосед*

Дети становятся в широкий круг попарно, и только один ребенок остается без пары, сейчас он будет искать себе соседа. Для того чтобы рядом с ним оказался другой школьник, участник без пары должен просто назвать его имя, а другой, услышав, быстренько перебежать к нему. Но не все так просто, ведь сосед участника, которого вызывают, может успеть задержать своего партнера.

### *Котик и Мышка*

Ученики младшей школы очень любят игру «Котик и Мышка». Дети становятся в круг и берутся за руки.

Внутри круга Мышка, за кругом Котик. Задание Кота – поймать Мышку, остальные дети поднимают и опускают руки, чтобы успела пробежать Мышка, и ее не подольше не поймал Котик.

### *Платочек*

Дети садятся в круг, один из них – Вода держит в руках платочек, он не садится, а ходит по внешней стороне круга, думая кому бы его положить. Каждый из участников должен быть внимательным, ведь может именно ему достался платочек. Увидев его около себя, ребенок поднимается с места и бежит за Водой, а тот должен успеть сесть на его место....

### *15*

Игра для детей 3-4 классов, для которой понадобится мячик. Дети становятся кругом и начинают бросать мяч друг другу по часовой стрелке. Первый участник говорит «один», далее счет ведется молча. Как только счет доходит до 15, мячик нужно бросить в центр круга. Если участник забыл это сделать, то он сам садится в круг. В следующий раз, когда счет доходит до 15, его могут выбить из круга, и он снова в игре.

Каждый ребенок находит для себя отдельный фантик (это может быть листик бумаги или любой природный материал). Все фантики перемешиваются и отдаются ведущему, который не знает, какой фант кому принадлежит. Ведущий смотрит на фант и придумывает задание (прочитать стишок, станцевать, попрыгать и т.д.). Затем каждый участник выполняет то, что назначено его...

### *Стоп*

Все участники сидят на скамейке, один становится напротив в специально обозначенный круг. Этот участник – Ведущий, он задает остальным вопрос, ответом на которое должно быть определенное слово. Пример: Живет в лесу, любит орехи, 5 букв (белка). Когда Ведущий слышит правильный ответ, он убегает, а участник, который отгадал, становится на его место и кричит «Стоп». На этом игра не закончилась. Теперь, отгадавшему необходимо дойти до Ведущего. Для этого он должен предположить, сколько ему понадобится на это шагов. Если количество просчитано правильно, участник, который дал правильный ответ, может задавать свой вопрос, а экс-ведущий садится на скамейку и разгадывает вместе со всеми.

#### *Светофор*

Дети становятся в ряд. Ведущий объявляет цвета. Как только он произнесет «Красный», все дети берут вперед до обозначенной линии. Последний кто прибежал – выбывает из игры. Заканчивается игра только тогда, когда остается один самый быстрый и внимательный — победитель. Бывает, застенчивые дети очень трудно вливаются в коллектив, оставаясь наедине со своими страхами. Очень важно, чтобы педагог задействовал в игру на перемене всех детей, мудро с акцентировал внимание на детях, которым адаптироваться тяжелее всего, помог им раскрыть свои позитивные стороны.

#### *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*

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

#### *Три, Тринадцать, Тридцать*

Три, Тринадцать, Тридцать – игра, которая хорошо развивает внимание и быструю реакцию детей. Может использоваться в школе на физкультурминутках учеников младших классов.

#### *Описание игры*

Участники игры заранее оговаривают: какое из чисел – какое действие обозначает.

Игроки строятся в шеренгу на расстоянии вытянутых в стороны рук.

Если водящий (учитель) 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) Игроки должны быстро выполнить соответствующие движения.

Правила игры

1. Участники заранее договариваются - какое из чисел – какое действие обозначает

2. Игроки строятся в шеренгу на расстоянии вытянутых в стороны рук

3. Водящий называет определенное число – участники должны быстро выполнить соответствующее действие

4. Водящий может называть числа в любом порядке

5. Игрок, допустивший ошибку, отходит на один шаг назад и там продолжает игру

6. Выигрывает тот, кто по окончании игры останется на исходной позиции  
Движение — это и есть жизнь. Для учеников подвижная, веселая перемена— еще и залог их будущего физического и психического здоровья. Подвижные игры, проводимые во время переменок в школе, способствуют активному отдыху детей, снижают накопившееся на уроках утомление, повышают работоспособность к следующему уроку. Дети, активно играющие на переменах, в четыре раза меньше отвлекаются на

последующих уроках, чем их одноклассники, проводящие переменки в спокойном отдыхе. Такие подвижные игры очень хорошо влияют на эмоционально-психологическое состояние детей, развивают их ловкость и координацию движений. Они формируют командный дух, взаимовыручку и упорство. В подвижные игры на переменах можно играть и всем классом, и небольшими группами.



ПАМЯТКИ для школьников и их родителей по Безопасности Дорожного Движения  
Памятка школьнику БЕЗОПАСНОСТЬ НА ДОРОГЕ Ежегодно в нашей стране жертвами дорожно-транспортных происшествий становятся дети. Каждый день вы выходите на улицу и становитесь участниками дорожного движения. Очень часто ребята нарушают правила дорожного движения или вовсе их не знают. Давайте сейчас, прочитав эту памятку, запомним основные правила и не будем их нарушать.  
**ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОГО ПОВЕДЕНИЯ НА ДОРОГЕ** Никогда не выбегайте на дорогу перед

приближающимся автомобилем. Это опасно, потому что водитель не может остановить машину сразу. Дорогу необходимо переходить в специально установленных местах по пешеходному переходу. На проезжую часть выходите только после того, как убедитесь в отсутствии приближающегося транспорта и слева и справа. Выйдя из автобуса, не выбегайте на дорогу. Подождите, пока автобус отъедет, и только потом, убедившись в отсутствии машин, переходите дорогу. Опасно выезжать на проезжую часть на скейтах и роликовых коньках. Не выбегайте на дорогу вне зоны пешеходного перехода, в этом месте водитель не ожидает пешеходов и не сможет мгновенно остановить автомобиль. Опасно играть в мяч и другие игры рядом с проезжей частью, лучше это делать во дворе или на детской площадке. Умейте пользоваться светофором. Помните! Только строгое соблюдение Правил дорожного движения защищает всех вас от опасностей на дороге. Памятка для родителей по обучению детей правилам дорожного движения Не спешите, переходите дорогу размеренным шагом. Выходя на проезжую часть дороги, прекратите разговаривать - ребенок должен привыкнуть, что при переходе дороги нужно сосредоточиться. Не переходите дорогу на красный или желтый сигнал светофора, как бы вы при этом не торопились. Переходите дорогу

только в местах, обозначенных дорожным знаком “Пешеходный переход”. Из автобуса, троллейбуса, трамвая, такси выходите первыми. В противном случае ребенок может упасть или побежать на проезжую часть. Привлекайте ребенка к участию в ваших наблюдениях за обстановкой на дороге, показывайте ему те машины, которые готовятся поворачивать, едут с большой скоростью и т.д. Не выходите с ребенком из-за кустов или машины, не осмотрев предварительно дорогу, – это типичная ошибка и нельзя допускать, чтобы дети ее повторяли. Не разрешайте детям играть вблизи дороги и на проезжей части. Памятка для родителей по правилам дорожного движения Необходимо учить детей не только соблюдать Правила движения, но и с самого раннего возраста учить их наблюдать и ориентироваться. Нужно учитывать, что основной способ формирования навыков поведения – наблюдение, подражание взрослым, прежде всего родителям. Многие родители, не понимая этого, личным примером обучают детей неправильному поведению. Находясь с ребенком на проезжей части, не спешите, переходите дорогу размеренным шагом. Иначе вы научите спешить там, где надо наблюдать и обеспечить безопасность. Не посылайте ребенка переходить или перебегать дорогу впереди вас – этим вы обучаете его идти через дорогу, не глядя по



сторонам. Маленького ребенка надо крепко держать за руку, быть готовым удержать при попытке вырваться – это типичная причина несчастных случаев. Учите ребенка смотреть.

У ребенка должен быть выработан твердый навык: прежде чем сделать первый шаг с тротуара, он поворачивает голову и осматривает дорогу во всех направлениях. Это должно быть доведено до автоматизма. Учите ребенка замечать машину.

Иногда ребенок не замечает машину или мотоцикл издалека.

Научите его всматриваться вдаль. Учите ребенка оценивать скорость и направление будущего движения машины. Научите ребенка определять, какая машина едет прямо, а какая готовится к повороту.

Твердо усвойте сами и научите ребенка, что входить в любой вид транспорта и выходить из него можно только тогда, когда он стоит. Объясните ребенку, почему нельзя прыгать на ходу

