



КАК СДЕЛАТЬ ШКОЛЬНУЮ ПЕРЕМЕНУ ПОЛЕЗНОЙ И ИНТЕРЕСНОЙ?

Методическая разработка по
организации досуга
школьников на переменах

Негосударственное частное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа-интернат
«Футбольного клуба «Краснодар»

Автор-составитель
С.А. Олейник

Как сделать школьную перемену полезной и интересной?

Методическая разработка по организации
досуга школьников на переменах

Краснодар
2022

Предисловие

Перемена — одна из главных составляющих школы, но многие не знают, как проводить время на перемене. Перемена оказывает сильное влияние на эмоциональное состояние учеников и во многом влияет на успеваемость, поэтому нужно уметь проводить время на перемене с пользой и знать правила поведения на перемене. Игра, проводимая во время перемены, должна отвечать следующим требованиям: допускать возможность смены состава участников; быть хорошо знакомой детям; иметь простые правила; отвечать физической подготовленности учащихся; быть интересной.

Данная методическая разработка поможет сделать школьную перемену полезной и интересной. Она включает в себя правила поведения на перемене, а также перечень подвижных и настольных игр, которые позволят организовать и разнообразить досуг обучающихся в школе.

Издание предназначено для учителей общеобразовательных школ, а также самих обучающихся, так как необходимо соблюдать нормы и правила поведения и поощрять стремление детей к самостоятельным играм.



Подвижные игры

Подвижные игры приносят чрезвычайную пользу для здоровья детей, а также благоприятно влияют на его личностное формирование и социализацию. Подвижная игра — это не просто игра, в которой нужно двигаться. Здесь особое внимание уделяется творческому подходу к движениям в игре. Кроме того, очень часто подвижные игры сопровождаются мотивацией в виде сюжета. Зачастую, такие игры имеют определенные правила, будь то обычные правила безопасности и вежливости или четко установленные, специально придуманные для данной игры.

Гуси-лебеди

Для игры необходима большая площадка и компания детей от 5-ти человек. В начале игры палочкой очерчивается «гусятник» — дом, в котором живут гуси и где их ждет хозяин. На другой стороне площадки очерчивается «поле» — туда гуси уходят гулять. Между «гусятником» и «полем» рисуется круг — «логово», там будет жить волк. Далее с помощью считалочки выбирается волк (если ребят много, волков может быть несколько) и хозяин гусей. Остальные становятся гусями. Хозяин говорит гусям:

— *Гуси, летите в поле, погуляйте, в лапы волку не попадайте.*

Ребята бегут, размахивая руками, в «поле». Далее происходит диалог хозяина и гусей:

— *Гуси, гуси!*

— *Га-га-га!*

— *Есть хотите?*

— *Да, да, да!*

— *Ну летите же домой!*

— *Серый волк под горой, не пускает нас домой.*

— *Что он делает?*

— *Зубы точит, нас съесть хочет.*

— *Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!*

Гуси растопыривают руки-крылья и летят домой в гусятник, а волк рычит и пытается их поймать. Пойманные гуси из игры выбывают, и игра продолжается. Побеждают те, кто ни разу не попался в лапы волку.



Море волнуется раз...

Это простая игра, не требующая большого количества участников и специального реквизита. Достаточно даже трех человек.

С помощью считалочки из детей выбирается водящий. Он отворачивается и говорит:

— «Море волнуется – раз!

Море волнуется – два!

Море волнуется – три!

Морская фигура на месте замри!»

Дети в это время раскачиваются и кружатся, расставив руки в стороны. При слове «замри», дети замирают в позе, имеющей отношение к морской тематике. Это могут быть: краб, морской котик, чайка, дельфин, морская звезда, рыбка и т. д. Далее водящий подходит к кому-то из детей и дотрагивается до него, оживляя фигуру. Ребёнок начинает двигаться, показывая своё «представление», так, чтобы водящий узнал, что за фигуру он изображает. Тот, кто изобразит фигуру более похоже, становится водящим, и игра начинается сначала.



Летела корова

Играть могут от двух человек до бесконечности.

Все становятся в круг, и соединяют руки: ладонь правой руки каждого игрока должна лежать горизонтально, сверху ладони игрока, стоящего справа. На ладони левой руки каждого игрока сверху должна лежать ладонь соседа слева. Далее игроки по очереди хлопают по рукам соседа (правой рукой по ладони соседа слева) и произносят считалку (каждое слово следующий игрок):

— *Летела корова*

Ляпнула слово

Какое слово

Сказала корова?

Тот игрок, на котором считалка заканчивается, называет любое слово — например, "машина". Дальше "хлопанье" продолжается, но называются звуки — М-А-Ш-Ы-Н-А. Игрок, называющий последний звук, при хлопанье должен ударить по ладони соседа. Задача соседа — отдернуть руку ДО того, как по ней ударили, но не раньше, чем произносится звук.

Тот, кто ошибется, выбывает из игры. Игра ведется до тех пор, пока не останется один, самый ловкий игрок.



Настольные игры

Настольные игры — это те, в которые можно поиграть на столе или любой другой (относительно) ровной поверхности.

Но настольные игры — это не только развлечение. Есть игры на исторические и географические темы: в таком формате дети легко усваивают новые знания. Логические и стратегические игры учат мыслить, ставить цели и расписывать задачи для их достижения, развивают пространственное мышление. Наконец, сам процесс игры снимает стресс и оказывает положительное влияние на здоровье и самочувствие.

Шахматы

Шахматы — это настольная логическая игра с шахматными фигурами на 64-клеточной доске, сочетающая в себе элементы искусства, науки и спорта.

Шахматы — это не только увлекательная игра. Это еще и возможность интеллектуально развиваться, тренировать свой мозг и память.

Игра происходит на доске, поделённой на равные квадратные клетки, или поля. У игроков в начале игры имеется по одинаковому набору фигур. Фигуры одного из игроков условно называются «белыми», другого — «чёрными». Игра заключается в том, что игроки поочередно делают ходы. Первый ход делают белые. Ход заключается в том, что игрок перемещает одну из своих фигур на другое поле по определенным правилам. Цель игры состоит в том, чтобы поставить мат королю противника.

Все ученики нашей академии умеют и любят эту игру, так как в нашей школе проводятся уроки шахмат.



Домино

Домино — настольная игра, в процессе которой выстраивается цепь костяшек ("костей", "камней"), соприкасающихся половинками с одинаковым количеством точек, обозначающим число очков.

Игра в домино учит ребенка внимательности и наблюдательности, ведь ему нужно найти пару к нужной фишке, поможет развить ассоциативное и логическое мышление. Помимо прочего, игра в домино прекрасно тренирует память и мелкую моторику рук. А игра в коллективе помогает усвоить элементарные навыки общения, научиться правильно реагировать на свой проигрыш или победу друга.

В набор классического Домино входит 28 деталей. Это прямоугольные плиты, на которых размещены от 0 до 6 точек.

Классическое количество игроков игры Домино — двое или четверо. На двоих игроков дается 7 фишек, а на четверых – всего пять. Кости, которые не были использованы, остаются в так называемом «банке» или «базаре». Первый ход остается за человеком, у которого выпадают дубли по 6 точек или без них вовсе. Если такого варианта нет, игрок с любым старшим дублем начинает игру. Первая фишка формирует центр игры. По очереди формируется линия от первой плитки, она может идти в разные стороны.

Обычно игра использует два метода расстановки: либо игроки кладут к плитке дубль (например, шесть-шесть), либо делают так, чтоб сумма двух частей плиток была равна шести. Если игроку не хватает подходящей кости, он может воспользоваться банком. В случае, когда банк не дает нужной плитки, человек получает «рыбу». Победа достается игроку, который быстрее всех избавиться от своих костяшек или же получит наименьшую сумму на фишках при «рыбе».



Пазлы

Собирание пазлов — одно из любимых занятий для детей и взрослых при проведении свободного времени. Это веселая развивающая игра, суть которой заключается в том, чтобы из нескольких десятков, сотен и даже тысяч маленьких фрагментов, на которые разделена картинка, воссоздать ее первоначальный вид.

Пазл — это и своеобразный вызов — смогу ли я решить такую задачу и собрать эту головоломку? К тому же, занятия пазлами не только интересны, но и очень полезны. Эта игра развивает воображение, логическое мышление, мелкую мышечную моторику, внимание, целостность восприятия.



Соображарий супер

Соображарий супер — настольная игра, которая поможет весело провести время с друзьями. Это испытание не только на сообразительность и эрудицию, но и на творческий подход.

Перед началом партии две колоды "категорий" и "букв" как следует размешиваются и кладутся перед игроками рубашкой вверх. Далее один из игроков должен взять по одной карте из каждой стопки. Он открывает верхнюю карту колоды "категорий" и верхнюю карту колоды "букв". Теперь дело за малым! Засекается одна минута. Игроки стараются как можно быстрее назвать слово, которое подходит под открытую категорию и начинается с открытой буквы. Тот, кто первым смог назвать такое слово, забирает себе карту категории, карта с буквой уходит в сброс и начинается следующий раунд.

Последний ход объявляется перед тем, как будет открыта последняя буква или категория в колоде. По окончании этого хода игроки подсчитывают очки. Победителем становится тот игрок, который набрал наибольшее количество очков, то есть набрал больше всех карт "категорий". Он и нарекается самым лучшим "соображателем"!



ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ НА ПЕРЕМЕНАХ

1. На перемене должен отдохнуть весь организм, все мышцы (если не играете, то выполните физкультминутку).
2. Не забывайте, что вы не одни в школе, что вас окружают одноклассники и учителя, относитесь к окружающим с уважением и вниманием.
3. На перемене постарайтесь хорошо отдохнуть и набраться сил перед следующим уроком.
4. Во время перемены ведите себя спокойно. Соблюдайте порядок, не кричите и не толкайте друг друга. Помните, с вами рядом отдыхают ваши товарищи и друзья.
5. В игре соблюдайте все правила, уважайте товарищей.
6. Умейте уступить, не ссорьтесь.
7. Если кого – то обидели, нечаянно толкнули – извинитесь.
8. Узнавайте новые игры и учите одноклассников.
9. Подготовьтесь к следующему уроку.
10. Спускаясь и поднимаясь по лестнице, придерживайтесь правой стороны.
11. При встрече с учителями, работниками школы и другими взрослыми приостановитесь и поздоровайтесь.
12. Будьте осторожны, когда открываете и закрываете двери; не суйте руки в дверные проёмы, не балуйте и не хлопайте дверьми.
13. Посещая туалет, не задерживайтесь там без надобности; туалет - это не самое подходящее место для разговоров и общения с товарищами.

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ:

<https://fruktoviysad.ru/>

https://pedsovet.su/metodika/5854_igry_na_peremene_v_shkole

<http://kis-brys.ru/>

<https://didacts.ru/termin/>