

УДК 373.2
Д89

Д89 Динамічні перерви. 1–2 класи. / упоряд. В. П. Порошук. — Х. : Вид. група «Основа», 2018.— 221, [3] с. — (Серія «Нова українська школа»).

ISBN 978-617-00-3299-7.

Посібник містить добірку матеріалів практичного спрямування для проведення динамічних перерв з учнями 1–2-х класів (ігри в приміщенні; інсценізації та пантоміми за змістом віршів, пісень; комунікативні ігри; міні-прогулянки та міні-екскурсії; психологічні (корекційні), розвивальні, рольові, рухливі, театралізовані ігри; навчальні ігри з елементами рухової діяльності) у першу половину дня (між другою та третьою навчальними годинами) та у позаурочний час, у групі продовженого дня тощо.

Матеріали посібника спрямовані на формування у школярів здоров'я-збережувальної компетентності як важливої умови для досягнення успіхів під час навчання, збереження їхнього фізичного і психічного здоров'я, підтримання активної уваги та підвищення пізнавальної активності, а також мовної, комунікативної, громадянської, соціальної, культурної та інших ключових компетентностей в умовах впровадження Концепції Нової української школи.

Для вчителів початкових класів, вихователів ГПД, батьків, студентів педагогічних навчальних закладів та всіх, хто цікавиться питанням здоров'язбереження.

УДК 373.2

ISBN 978-617-00-3299-7

© Порошук В. П., упорядкування, 2018
© ТОВ «Видавничка група «Основа»», 2018

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА	4
МАТЕРІАЛИ ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ ДИНАМІЧНИХ ПЕРЕРВ	7
Ігри в приміщенні	7
Інсценізації та пантоміми за змістом віршів, пісень	31
Комунікативні ігри	56
Міні-прогулянки та міні-екскурсії	76
Психологічні (<i>корекційні</i>) ігри	98
Розвивальні ігри	110
Рольові ігри	136
Рухливі ігри	152
Навчальні ігри з елементами рухової діяльності	186
Театралізовані ігри	196
ЛІТЕРАТУРА ТА ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ	222

ПЕРЕДМОВА

Рухова активність — необхідна умова нормального розвитку та функціонування організму, що є не просто корисною, а життєво необхідною. Без достатньої кількості руху організм поступово втрачає життєві сили, стає чутливим до негативного впливу зовнішніх несприятливих чинників.

З-поміж принципів, на яких ґрунтується новий Державний стандарт початкової освіти (*проект*), чільне місце займає принцип «Формування здорового способу життя і створення умов для фізичного й психоемоційного розвитку», що надзвичайно важливо для дітей молодшого шкільного віку. Відповідно до положень проекту нового Державного стандарту початкової освіти, «між другою і третьою академічними годинами запропоновано проводити динамічну перерву у вигляді рухливих ігор, іншої фізичної активності дітей».

Проведення динамічних перерв — це ефективний спосіб підтримання працездатності учнів, оскільки під час їхнього проведення забезпечується відпочинок центральної нервової системи, а також м'язів кістяка, що зазнають значного статичного напруження через тривале сидіння за партою. Щоб ці перерви мали універсальний профілактичний ефект, вони мають містити вправи для різних груп м'язів та для поліпшення мозкового кровообігу.

Комплекс вправ, що використовують у динамічних паузах, спрямований на корекцію постави, зміцнення м'язів і розвиток координації. Вправи проводяться водночас з читанням віршів, веселою музикою, лічбою тощо.

Динамічні перерви, за умови їхнього систематичного проведення, сприяють формуванню здоров'язбережувальної, мовної, комунікативної, громадянської, соціальної, культурної та інших компетентностей, виконуючи такі функції:

- розважальну — створюють сприятливу атмосферу;
- релаксаційну — позбавляють напруження, спричиненого негативними емоціями, перевантаженнями м'язів, нервової системи, мозку;

- комунікативну — об'єднують дітей у групи, сприяють їхній співпраці, взаємодії між собою;
- навчальну — дають нові знання, вміння, навички та закріплюють їх;
- розвивальну — розвивають мовлення, увагу, пам'ять, мислення;
- корекційну — «виправляють» емоційні, поведінкові й інші проблеми дитини;
- профілактичну — попереджають появу психологічних захворювань;
- лікувальну — сприяють одужанню;
- виховну — формують моральні якості.

Енергійні рухи під час виконання вправ активізують мозковий кровообіг, змінюють ритм дихання, що, в свою чергу, сприяє вентиляції легенів, поліпшенню роботи серцево-судинної системи. Нескладні загальнорозвивальні вправи, що супроводжуються веселими віршованими текстами, легко запам'ятовуються, їх завжди охоче виконують діти. Під час виконання динамічних вправ діти змінюють положення свого тіла. Вони мають можливість порухатися, відволіктися від виконання навчального завдання або виконати його під час гри, навіть не замислюючись над тим, що освітній процес триває. Крім цього, у школярів покращується координація рухів, закріплюються мовленнєві навички, поліпшується настрій.

► *Вимоги до вправ, що виконують під час динамічних перерв*

- Вправи мають відповідати віковим особливостям учнів, бути простими, цікавими та доступними, мати ігровий характер, бути зручними для виконання на обмеженій площі, емоційними й досить інтенсивними;
- мають бути знайомі дітям, щоб не витратити час на їхнє пояснення та розучування;
- комплекс вправ має спрямовуватися на основні великі м'язові групи і позбавляти статичного напруження, спричиненого тривалим сидінням;
- обов'язково слід добирати такі вправи, як потягування, випрямлення та вигинання хребта, розправлення грудної клітки, виконувати їх водночас із рухами рук угору і врізнобіч — вони сприяють випрямленню хребта та підвищують тонус м'язів тулуба;
- рухи за своїм характером мають бути протилежними положенню тулуба, ніг, голови, рук дітей під час занять;
- вправи доцільно узгоджувати з типом, формою і тематикою навчальних занять, характером діяльності;

□ остання вправа має спрямовуватися на зниження фізичного навантаження.

Динамічні перерви проводять організовано, систематично, під керівництвом учителя.

Різні форми активного відпочинку під час тривалих перерв та у групі продовженого дня (*рухливі, рольові, психологічні, театралізовані ігри; прогулянки, інсценізації, пантоміма тощо*) допомагають запобігти розумовій утомі, пов'язаній з активною діяльністю та тривалим нерухомим сидінням за партою, легко позбавляють не тільки напруження в м'язах, але й поліпшують психоемоційний стан та сприяють підвищенню інтелектуальних здібностей молодших школярів, активізують учнів, сприяють відновленню працездатності, створюють робочий настрій, що є запорукою підвищення ефективності освітнього процесу.

Отже, використовуючи запропоновані у посібнику здоров'я-збережувальні методики, матимемо поруч здорових і щасливих дітей: гармонійно розвинених, працездатних, самостійних, упевнених у собі, спроможних здолати будь-які труднощі.

Матеріали для проведення динамічних перерв

ІГРИ В ПРИМІЩЕННІ

МЕТАННЯ МІШЕЧКІВ

Обладнання: стілець; мішечки з піском.

Діти по черзі стають перед лінією, накресленою на відстані 3–4 м від стільця. Потім кидають одне за одним три мішечки так, щоб кожний з них залишився лежати на стільці. Далі гравець передає мішечки наступному. Він також кидає мішечки і т. ін. Виграє той, у кого виявиться більше точних влучень.

ХТО БІЛЬШЕ?

Обладнання: мотузки.

Учасникам роздають мотузки завдовжки близько 1 метра. За сигналом гравці починають зав'язувати на мотузці вузли. Той, хто за 1 хв зав'язав більше вузлів,— перемагає.

НОЇВ КОВЧЕГ

Обладнання: картки із зображенням тварин; хустки.

Діти об'єднуються у дві команди. Кожній видають однаковий набір карток із зображенням різних тварин. Гравці навмання беруть по одній з них (*решті показувати зображення не можна*). Потім усім щільно зав'язують очі. Кожен з гравців починає видавати звуки, що відповідають обраній тварині (*наприклад, намальована корова — отже, діти починають мукати*). Завдання гравців: за цими звуками в темряві знайти свою пару. Коли двоє, які зображують однакових звірів, зустрічаються, вони беруться за руки і замовкають. Коли запанує тиша, гра завершується. Виграє пара, яка зустрілася першою.

ОВОЧІ — ФРУКТИ

Ведучий вигукує назви овочів і фруктів. Учасники повинні, почувши слово, що означає овоч, присісти, а почувши слово, що означає фрукт,— підстрибнути.

Тематика названих предметів може бути різноманітною (*звірі — птахи, риби — комахи, квіти — дерева тощо*).

ПОДАРУЄМО ДЕРЕВУ ОСІННЄ ВБРАННЯ

Обладнання: макети дерев; листочки.

До гімнастичної стінки на рівні 4-го щабля прикріплено два макети дерев. Діти шикуються у дві колони. У руках кожного — листочок. Завдання: пробігти до стінки, вилізти на 3 щаблі, прикріпити листочок, злізти і повернутися в кінець колони. Чия колона раніше прикрасить своє деревце листочками, та і перемогла.

НАЙСПРИТНІШИЙ ЛИСТОЧОК

Обладнання: листочки.

Листочки розкладено по колу. Біля кожного листочка дитина. Діти біжать по колу. За сигналом учні зупиняються і піднімають листочки вгору. Кому забракло листочка, залишає гру.

БЕРЕЖИ ЛИСТОЧОК

Обладнання: листочки.

Листочки розкладені по колу. Біля кожного листочка — дитина. Ведучий усередині кола намагається забрати якнайбільше листочків. Діти присідають, захищаючи свій листочок руками. Коли ведучому вдається взяти листочок у двох–трьох дітей, призначається новий ведучий, і гра триває.

ТАНОК ЛИСТОЧКІВ

Обладнання: бубон.

З початком звучання бубна рухатися так, як, за уявою гравця, летить листок. Після завершення звучання бубна завмерти, доки ведучий не запитає, з якого дерева листочок. Учні по черзі називають дерева, з яких може бути листок. (*Гру провести 2–3 рази.*)

КВІТКО, КВІТКО, ДЕ ТВОЯ ДОМІВКА?

Обладнання: декорації; малюнки з квітами.

Мета: поглибити знання дітей про місця поширення певних квітів.

Учитель розставляє декорації; (*клумби, лісу, поля, кімнати*) у різних місцях приміщення. Дітям роздає малюнки з квітами, пропонує назвати квітку і зайняти відповідне місце, де зростають такі квіти.

ПРИКРАСЬ ЯЛИНКУ

Обладнання: ялинкові прикраси; хустинки; гілка ялинки.

3-поміж присутніх обирають трьох–чотирьох осіб. Гравці стають посередині кімнати, їм зав'язують очі, дають по ялинковій іграшці.

Вони повертаються кілька разів навколо своєї осі (за допомогою присутніх), а потім ідуть до ялинки і вішають на неї іграшку. Якщо гравець не зміг дійти до ялинки (пішов в іншу сторону), то іграшку вішають на перший-ліпший предмет або навіть на людину. Виграє той, чия іграшка повішена на ялинку. Якщо таких не виявиться, то виграє той, чия іграшка висітиме на найоригінальнішому місці. (Гру можна проводити кілька разів, обираючи нових гравців.)

ГУДЗИК

Це — гра з гумором, у якій переможців немає. Учасники об'єднуються у команди по троє гравців. Ведучий оголошує, що зараз буде конкурс, але не говорить, за якими критеріями оцінюватиметься переможець, тому потрібно дуже сильно старатися. Умикають музику, учасники починають танцювати (співати, читати вірші). Наприкінці конкурсу ведучий підходить до команди і рахує кількість гудзиків на одязі учасників. Та команда, у якої більше гудзиків, виграє.

ХТО БІЛЬШЕ?

Обладнання: кошик з двома м'ячиками на кожну пару.

Діти отримують кошик, у якому є два м'ячики. Усі утворюють коло і по підлозі котять свій м'ячик. До кого він докотився, той бере його до себе. Виграє той, у кого назбиралося найбільше м'ячків.

ВЕСЕЛИЙ ПОТЯГ

Обладнання: аудіозапис веселої музики.

Гравці розбігаються по різних кутках кімнати і вибирають собі місце — це їхня «станція». Один з учасників — «потяг». Він має зібрати всіх в один «потяг».

ПРАПОРЕЦЬ

Обладнання: прапорець; звивиста доріжка.

Усі гравці утворюють коло, один — у центрі з прапорцем у руці. Учитель веде дітей по колу.

У ч и т е л ь

Всі ми в коло стали,
Прапорець підняли.
Кому дати, кому дати,

Прапорець передать?
Олю, в коло іди,
Прапорець підними.

Виходить названа дитина, бере прапорець у того, хто стоїть у центрі кола. Усі йдуть по звивистій доріжці за дитиною, яка високо піднімає прапорець.

ВГАДАЙ, КОГО ЗЛОВИЛИ

Обладнання: стільці.

Діти сидять на стільчиках. Учитель пропонує піти погуляти в лісі чи на галявину. Там можна побачити пташок, жучків, бджіл, жаб, коників, зайчика, їжачка. Їх можна зловити та принести до живого куточка. Гравці йдуть за учителем, а потім розбігаються навсідч, вдаючи, що ловлять когось у повітрі, або присівши на землю. «Час додому»,— каже учитель, і всі діти, тримаючи живність у долонях, «повертаються додому» та займають кожен свій стільчик. Учитель називає кого-небудь з дітей і пропонує показати, кого він піймав у лісі. Дитина імітує рухи спійманого звіра. Діти відгадують, кого зловили. Опісля вони знову йдуть гуляти до лісу.

Варіант. Поїздка потягом (діти сидять на стільчиках, імітують руками і ногами рух та гуркіт коліс).

ВЕДМЕЖАТА НА ПРОГУЛЯНЦІ

Спочатку ведучий говорить: «Ви всі — маленькі ведмежата, ви гуляєте на луках і збираєте солодку суніцю. Один з вас — найстарший, він стежить за рештою».

Звучить весела музика. Діти перевальцем ходять кімнатою і зображують ведмежат — удаючи, ніби збирають ягоди, наспівують пісеньки. У цей час ведучий обирає одного гравця і, коли музика зупиняється, оголошує, що він і є старше ведмежа. Його завдання (оголошується заздалегідь): якомога швидше перевірити, чи всі ведмежата на місці, тобто торкнутися плеча кожного гравця. Після того, як він упевниться, що ніхто не загубився, гра поновлюється, а за кілька хвилин ведучий признає іншого старшого.

Гра триває до тих пір, поки всі не побувають у цій ролі. Того, хто виконає це завдання найшвидше, оголошують найшвидшим і найстаршим. (Гру можна проводити досить часто, змінюючи ведмежат на кошенят, курчат, слоненят і т. ін.)

ДАЛЕКО-ДАЛЕКО, В ГУСТОМУ ЛІСІ...

Обладнання: стільці.

Гравці сідають на стільці, заплющують очі. Ведучий пояснює правила. Вимовляється фраза «Далеко-далеко, в густому лісі... хто?». Один з гравців відповідає, *Наприклад:* «Лисенята». Якщо звучать кілька відповідей водночас, ведучий не приймає їх і повторює фразу ще раз. Іноді гравцям складно вирішити, хто повинен відповідати, але ведучий не має права втручатися, даючи дітям можливість самостійно це з'ясувати. Коли єдину відповідь отримано, ведучий говорить: «Далеко-далеко, в густому лісі лисенята... що роблять?».

Відповіді приймає за тими самими правилами. У цю гру можна грати тривалий час. Коли перша фраза стане досить довгою, можна почати спочатку. Єдина умова: всі фрази повинні починатися однаково: «Далеко-далеко, в густому лісі...».

ЇСТІВНЕ — НЕЇСТІВНЕ

Обладнання: лавка; м'яч.

Діти сідають на лавку, а ведучий стає навпроти них, тримаючи в руках м'яч. Якщо ведучий вимовляє слово, що означає істівний предмет, то гравці повинні зловити м'яч, якщо — щось неістівне,— отже, потрібно відштовхнути його від себе. Дитина, яка виконала «неправильні» дії, залишає гру або отримує штрафні бали. Перемагає той, хто жодного разу не припустився помилки.

ВГАДАЙ, ХТО ПОКЛИКАВ

Ведучий, стоячи спиною до гравців, повинен за голосом здогадатися, хто його покликав. У разі правильної відповіді місце ведучого займає гравець, чий голос відгадали.

ЗГАДАЙ, ЯК БУЛО

Обладнання: маски-шапочки з китицями різних кольорів.

Ведучий пропонує гравцям перевірити, які вони уважні. Він роздає їм різнокольорові шапочки. За допомогою лічилочки або за бажанням обирають ведучого. Кілька дітей шикуються у ряд, ведучий уважно дивиться на них, запам'ятовує порядок розташування кольорів, потім відвертається. Діти міняються місцями, або гравці замінюються іншими дітьми в масках того самого кольору, а ведучий повинен згадати, у якому порядку були розташовані кольори. Після того, як він упорався із завданням, обирають нового ведучого, і гра триває.

РУСАЛОНЬКИ

Обладнання: стілець.

Діти обирають капітана і «злу чарівницю». Вона сідає на стілець, а гравці шикуються одне за одним. Вони повинні по черзі за сигналом капітана обійти стілець, де сидить «чарівниця», так, щоб та не почула навіть найменшого шурхоту під час руху.

ВУХО — НІС

Діти сидять або стоять. Потрібно плеснути перед собою в долоні, узяти правою рукою своє ліве вухо, а лівою — ніс. Потім знову плеснути в долоні та взяти правою рукою ніс, а лівою — праве вухо, і так кілька разів. Хто менше помилявся, той виграє і стає ведучим у наступній грі.

ВІДГАДАЙ, ХТО Я?

Обладнання: клубочок; паперові призи.

Учитель пропонує дітям по черзі обрати певну професію та показати її без слів. За допомогою клубочка обирають послідовність гравців. Виграє та отримує приз той, хто краще покаже професію.

РІПКА

Спочатку обирають ведучого — «казкаря». Решта утворюють коло. «Казкар» стає в центрі та розподіляє ролі відповідно до тексту казки (*ролі можуть вибирати за бажанням самі гравці*): «ріпка», «дід», «баба», «внучка», «Жучка», «кішка» та «мишка». Кожен гравець, отримавши або вибравши роль, запам'ятовує її. «Казкар» починає швидко читати текст напам'ять (*у нього немає можливості відволікатися на читання — йому слід спостерігати за гравцями*).

Коли він вимовляє яке-небудь ім'я, гравець, якому воно належить, вистрибує вперед. Наприклад, якщо йдеться: «Посадив дід ріпку», до центру кола спочатку повинен вистрибнути «дід», а потім «ріпка». Якщо ім'я вимовляється кілька разів, стільки ж стрибків робить і той, кому належить це ім'я. За умови, якщо гравець не встиг зреагувати і не відразу стрибнув, він залишає гру. Коли «казкар» вимовляє останні слова тексту (*«І витягли ріпку»*), всі швидко біжать на своє місце. Той, хто прибіжить останнім, стає ведучим-«казкарем». (*Можна вибирати (придумувати) будь-яку казку (розповідь), відповідно до інтересу і кількості гравців.*)

НАЙРОЗУМНІШИЙ

Обирають ведучого. Решта утворюють біля нього коло. Ведучий по черзі підходить до кожного з гравців, доторкається до нього і швидко говорить: «Птах!». Гравець, до якого доторкнувся ведучий, повинен протягом декількох секунд назвати якогось птаха. Якщо він не встигне назвати птаха відразу, то залишає гру. Ведучий підходить до наступного гравця і доторкається до нього, кажучи, наприклад, «тварина», або «риба», або «рослина». Відповідно, протягом декількох секунд гравець повинен назвати яку-небудь тварину, або рибу, або рослину. Той, хто відразу не може зорієнтуватися і дати правильну відповідь, залишає гру.

НИТКА АРІАДНИ

Обладнання: клубок ниток.

Діти утворюють одне велике спільне коло. Одному з них пропонують узяти до рук клубок ниток і почати розповідати про себе все те, що йому спаде на думку (*наприклад, як його звати, чим*

найбільше полюбляє займатися, кого любить, що у нього найкраще виходить). Час на розповідь — 1 хв. Коли цей учасник розповість про себе, він затискає кінець нитки в руці та кидає клубок тому, хто стоїть навпроти нього. Якщо хтось не хоче нічого говорити, він просто бере нитку до рук, а клубок перекидає наступному гравцеві. Так клубок передається від одного до іншого, і всі гравці стають заплутаними. Необхідно розплутати павутиння. Для цього потрібно повернути клубок попередньому учасникові, називаючи його на ім'я і переказуючи його розповідь про себе. Гру можна вважати завершеною, коли клубок повернеться до того, хто її починав.

МУЗЕЙНА СТАТУА

Діти збираються в кімнаті під назвою «музей». Одна дитина стає ведучим, залишає кімнату, лічить до двадцяти й повертається. У цей час гравці набувають різні пози й завмирають, як музейні статуї. Входить ведучий, оглядає «музейні експонати» й поводить як турист. «Статуї» намагаються змінити своє положення непомітно для ведучого. Якщо ведучий помічає рух «статуї», вона «оживає» і стає «туристом».

Гра триває, доки не залишиться одна «статуя». Гравець-«статуя», який залишився останнім, стає ведучим у наступному раунді.

АБРАКАДАБРА

Обладнання: шматок тканини.

Один гравець ховає певний предмет, а решта виходять до іншої кімнати. Той, хто ховає, бере шматочок тканини й ховає його в кімнаті так, щоб її маленький фрагмент залишався на видноті. Решта гравців входять до кімнати й шукають захований шматочок тканини. За правилами гравці не можуть торкатися руками ні до чого, а тільки шукати очима. Після того, як гравець побачив тканину, він вигукує: «Абракадабра!» й не каже нікому, де вона захована. Решта продовжують шукати шматочок тканини й теж вигукують: «Абракадабра!», якщо знаходять його. Усі гравці повинні знайти шматочок тканини, а той, хто знайшов першим, ховатиме її в наступному раунді.

ВІРАЖ

Діти на підлозі утворюють коло. Обирають одного гравця, який починає гру. Перший гравець вимовляє слово «віраж» сусідові праворуч або ліворуч. Той також вимовляє слово «віраж» своєму сусідові праворуч або ліворуч. Крім того, гравець може негайно видати звук, з яким гальмує машина. Тоді черга повертається до

попереднього учасника. Гра просувається вперед і назад, доки черга не дійде до всіх учасників. Усі звуки учасники мають видавати зі щільно зімкнутими губами. Якщо гравець розімкнув губи й показав зуби, він залишає гру.

КОЛЬОРОВА КІМНАТА

Усі діти утворюють коло, а один учасник — ведучий — стає в його центр. Він називає будь-який колір. Решта гравців у колі розбігаються кімнатою. Вони мають якнайшвидше знайти в кімнаті предмет такого самого кольору, що загадав ведучий. Перемагає той учасник, який найшвидше знайде предмет потрібного кольору. Він стає ведучим у наступному турі.

ПОЛЮВАННЯ НА СКАРБИ

Обладнання: «скарб»; карта.

Діти шукають «скарб» безпосередньо в класі! Одна дитина ховає скарб, а решта повинні його знайти. «Скарб» не повинен бути занадто маленького розміру, адже його важливо знайти. «Скарб» не має бути занадто великим, щоб його пошуки вимагали певних зусиль. Учасник, який ховає «скарб», повинен намалювати на папері карту класу та позначити «Х» ту його частину, де заховано «скарб». Решта гравців вирушають на його пошуки за допомогою карти. Щоб було ще веселіше, нехай карту матиме учасник, який заховав «скарб», і той, хто захоче звіритися з картою, повинен для цього повернутися до початку маршруту. Учасник, який знайде «скарб» найшвидше, ховає його в наступному раунді.

ЗНАЙДИ КІСТОЧКУ

Обладнання: стілець; іграшкова собача кісточка.

Для цієї гри дітям знадобиться іграшкова собача кістка. Учасник, який починає гру, сідає на стілець із зав'язаними очима. Решта сідають позаду нього. Одного гравця обирають ведучим. Він каже: «Собачко, собачко, де твоя кісточка?». Один з учасників виходить з ряду, бере кісточку в гравця із зав'язаними очима й ховає її в будь-якому місці кімнати. Учасник із зав'язаними очима знімає пов'язку й шукає кісточку. Якщо дитина не може знайти кістку, вона намагається відгадати гравця, який узяв її. Якщо учасник угадав того, хто взяв у нього кістку, то вони міняються місцями: той, хто сховав кістку, сідає на стілець із зав'язаними очима, а його опонент переходить до решти учасників. Якщо учасник не відгадав, хто взяв у нього кістку, він залишає гру.

ГОМІНКІЙ ДЗВІНОЧОК

Обладнання: іграшковий дзвіночок.

Для гри дітям знадобиться іграшковий дзвіночок. Один гравець стає «охоронцем дзвіночка». Цей учасник ховає дзвіночок від решти. Усі діти будуть «шукачами дзвіночка». Вони мають знайти захований дзвіночок. «Шукачі дзвіночка» залишають кімнату, а «охоронець дзвіночка» ретельно ховає його, після чого «шукачі дзвіночка» повертаються й беруться до пошуку. Учасник, який першим знаходить дзвіночок, дзвонить у нього, аби повідомити про свою перемогу, і стає «охоронцем дзвіночка» у наступному раунді. Якщо ніхто не може знайти дзвіночок, «охоронець дзвіночка» показує місце схованки, і гра триває.

МІН — МАН — МОН

Діти утворюють коло, одного гравця обирають ведучим. Він каже: «Мін» і вказує на одного з учасників, які сидять у колі. Гравець під назвою «Мін» тепер повинен указати на наступного гравця і сказати слово «Ман». Учасник під назвою «Ман» швидко вказує на наступного гравця й каже «Мон». Гра триває доти, доки один з учасників не припуститься помилки зі словами і не скаже неправильне слово. Цей гравець залишає коло і стає «суддею», заважаючи решті зосередитися на правильних словах.

ХИТКА МІТЛА

Обладнання: клейка стрічка; палиця.

Клейку стрічку кріплять на стелю, а палицю кладуть на підлогу трохи осторонь. Учасник дивиться вгору на стрічку й обертається на місці десять разів, не відводячи погляду від стрічки. Після цього учасник намагається перестрибнути через палицю, що лежить на підлозі. Щоб визначити переможця, діти можуть змінювати умови гри.

ПОПУТНИК

Обладнання: стільці.

Стільці в кімнаті розставляють як сидіння в автомобілі. Один гравець стає «водієм автомобіля», а решта — «попутниками». Кожний «попутник» придумує свого персонажа й відтворює його химерні індивідуальні особливості (*наприклад, поведінку кішки, настанови вчителя*). «Водій веде машину» й «підбирає» одного з «попутників». Коли той «сідає в машину», то відрекомендує свого персонажа, а «водій» наслідує його дії. Потім «водій» бере

в «машину» наступного «попутника», і той починає демонструвати кумедні індивідуальні особливості свого персонажа. Усі «пасажирки» й «водій» повинні «наслідувати його дії». Після того як «автомобіль» заповниться, «водій» починає висаджувати «попутників» по одному. Учасники наслідують поведінку персонажів у зворотному порядку.

ПРИКРІПИ ХВІСТ

Обладнання: малюнок мавпи; хвіст мавпи; хустинка.

У цій веселій грі ніколи не знаєш, де опиниться хвіст! Учителю готує й вирізає з паперу мавпу без хвоста. Окремо слід вирізати хвіст, якого бракує. Потрібно прикріпити стрічкою мавпу до стіни або до дошки на рівні очей учасників. Діти беруть участь у грі по черзі із зав'язаними очима. Учасникові із зав'язаними очима дають до рук хвіст і тричі розкручують навколо його власної осі. Тепер учасник повинен підійти до мавпи й прикріпити хвіст. Гравець, який прикріпить мавпячий хвіст найточніше, стає переможцем.

ЛЕВИ, ЯКІ СПЛЯТЬ

Обирають двох дітей-«мисливців», а решта — «леви». «Леви» удають, що сплять, а «мисливці» намагаються розсмішити їх не торкаючись. «Леви», які засміялися, стають «мисливцями». Гра триває, доки не залишиться один «лев», якого оголошують переможцем.

СТОНОГИ

Чим більше дітей, тим краще. Під енергійну музику «стонога» (діти тримають одне одного за талію) повинна долати різні перешкоди, бігти, йти, присівши навпочіпки за сигналом ведучого.

ПЕРЕПОЛОХ У КУРНИКУ

Обладнання: хустинка.

Хлопчик буде «півником», а дівчатка — «курочками». З однією з них він домовляється про певні звуки, які вона видаватиме: «ко-ко-ко», «куд-куди» і т. ін. Потім під веселу музику «півнику» зав'язують очі. Він повинен знайти свою «курочку» за умовним звуком, тоді як решта будуть кудкудакати по-своєму.

ЗНАЙДИ МАМОНТЕНЯ

Обладнання: іграшка слоненяти або мамонтеняти.

Іграшку слоненяти або мамонтеняти ховають у приміщенні. Усі діти під музику з мультфільму «Мама для мамонтеняти» її шукають. Виграє той, хто знайде іграшку.