

# ИГРЫ НА ПЕРЕМЕНЕ

ВЫПОЛНИЛА РАБОТУ БУЕРАКОВА С.Н.  
УЧИТЕЛЬ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ



# ПОВТОРЯЛКА

**Количество людей участвующих в этой бессмысленной но веселой игре не ограничено. 3 способа игры:**

**Разговаривать предложениями между собой стараясь повторять одинаково свои же предложения чтобы получался вымышленный рассказ или разговор.**

**Придумывать фразы следующему игроку для одинакового повторения.**

**Игра на один раз, но минут 15-30 смеха ва  
обеспечено**



# ИГРА НА ЗНАНИЕ ПЕСЕН

**Один из игроков вспоминает песню и выбирает из нее слово, а следующий игрок должен с этим словом вспомнить песню (необязательно ту которую загадали вы).**

**Слово может склоняться.**

**Песню либо просто проговорить либо спеть.**

**Если второй игрок не смог вспомнить то вы должны пропеть песню которую загадали.**

**Для усложнения можно загадывать песни на английском или других языках.**

**Время на один ход устанавливается от 1 до 5 минут.**



# ИГРА РУЧЕЕК

**Для этой детской игры не понадобится никаких дополнительных приспособлений. В нее можно играть практически в любом месте будь то двор, поле или коридор школы.**

**Количество участников должно быть не парным. Выбирается водящий, а остальные делятся по парам, становятся друг за другом и соединяют руки вверху. Водящий входит в коридор из играющих, выбирает себе кого-то в пару, беря его за руку и пробегает вперед становясь в начале ручейка. Игрок у которого забрали пару автоматически становится водящим.**



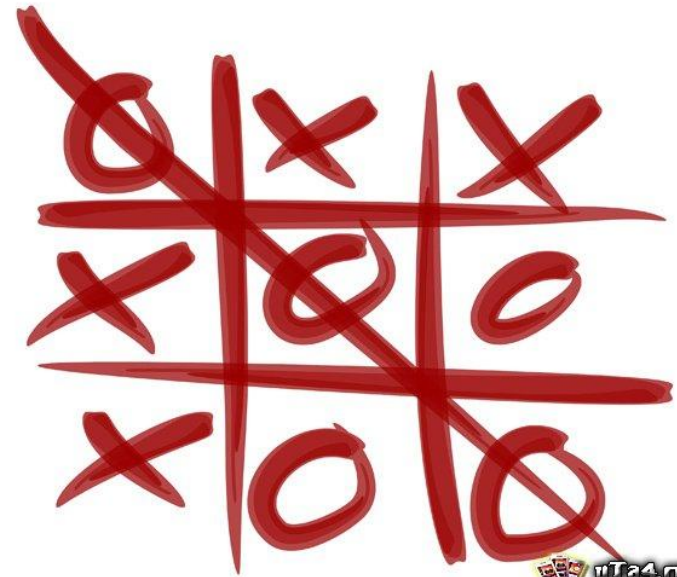
# ИГРА КРЕСТИКИ-НОЛИКИ

Играют двое. Берется листик бумаги (удобнее всего в клетку, но не критично), каждому по ручке. Чертится 2 параллельные горизонтальные линии и 2 параллельные вертикальные линии в виде креста

Получилось 9 свободных полей в которые каждый играющий размещает либо крестик либо нолик. Изначально методом "камень-ножницы-бумага" определяется кто ходит крестиками, а кто ноликами.

Право первого хода всегда у крестика. После завершения каждой игры для честности игры необходимо меняться правом первого хода.

Цель каждого игрока занять 3 клеточки подряд (нолика). После того как 3 поля подряд заняты сообщая тем самым о победе в игре.



# ИГРА ГОРОДА

**В данной игре могут участвовать несколько (2 или больше) человек, в процессе которой каждый играющий поочередно называет любой из существующих городов мира, название которого начинается с той буквы, на которую заканчивается название города предыдущего участника. Исключения составляют названия городов, которые оканчиваются на «Ь» (мягкий знак) и «Ъ» (твёрдый знак): в данных случаях участник называет город на предпоследнюю букву.**





# ИГРА МОРСКОЙ БОЙ

Примерно в центре листочка каждый рисует 2 квадрата рядом 10 клеточек в высоту и 10 клеточек в ширину. Над верхней горизонтальной линией каждого квадрата пишете слово "Р Е С П У Б Л И К А" (наверняка это слово нам пришло из поколения в поколение со времен СССР) в каждой клеточке по букве. Также можно написать подряд буквы из алфавита например "А Б В Г Д Е Ж З И К", либо любое другое слово на 10 букв, в котором каждая буква встречается только один раз. Слева от левой вертикальной линии каждого квадрата пронумеровываем каждую клеточку от 1 до 10.

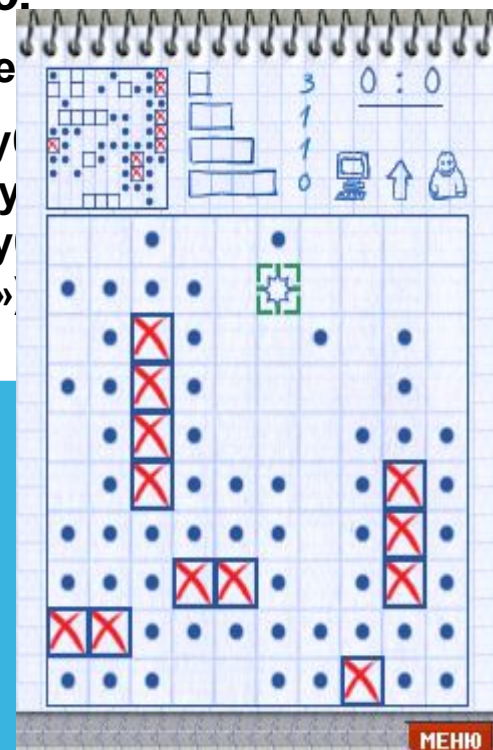
Далее в распоряжении вашего флота и флота противника е

1 корабль — ряд из 4 клеток («линкоры», или «четырёхпалу

2 корабля — ряд из 3 клеток («крейсера», или «трёхпалу

3 корабля — ряд из 2 клеток («эсминцы», или «двухпалу

4 корабля — 1 клетка («подлодки», или «однопалубные»



# ИГРА МОРСКОЙ БОЙ

каждый игрок поочередно делает один выстрел называя координаты клетки в которую стреляет. Например: Б1, К6, И10, А9 и т.д. Игрок в которого стреляют говорит "Мимо" (если игрок выбрал клетку на которой нет вашего корабля), "Попал" (если игрок выстрелил в ту клетку, где расположен один из ваших кораблей) или "Убил" (когда игрок сразу попадает в однопалубный корабль, либо убивает все клеточки (палубы) многопалубного корабля). Если "Мимо", то право выстрела переходит другому игроку. Если "Попал", то у стрелявшего есть еще одна попытка выстрела, до тех пор пока выстрелы точные. Например если вы подбили корабль выстрелив в клеточку И6 (как показано на рисунке), то у вас есть право еще одного выстрела. Теоритически продолжение подбитого корабля может находится в клетках И5, Л6, К6, и И7. Стрелять нужно именно в одну из них. Если промазали то право хода переходит противнику, а если выстрелили в И7, то противник говорит "Убил" и вы можете смело вокруг убитого корабля по периметру для себя проставлять точки, так как в них не может быть другого корабля (это делается для того чтобы по ошибке не выстрелить в них).



# "СВЕТОФОР"

Изготавливают кружки (диаметр 10 см) красного, зеленого и желтого цвета, которые прикрепляют к палочкам. Ученики стоят в шеренге и выполняют упражнения согласно сигналам ведущего: на красный сигнал - приседают, на желтый - встают, на зеленый - маршируют на месте.

Во время движения в колонне по одному в обход площадки упражнения изменяются: красный - все стоят, желтый - продвигаются в приседе, зеленый - продвигаются на носках.

За каждую ошибку играющим начисляются штрафные очки.  
Выигрывает тот, кто наберет меньше штрафных очков



# "СОВУШКА"

Из числа играющих выделяется "совушка". Ее гнездо в стороне от площадки. Оно может быть очерчено, отгорожено гимнастической скамейкой. Играющие на площадке располагаются произвольно. "Совушка" - в гнезде.

По сигналу ведущего: "День наступает, все оживает!" - дети начинают бегать, прыгать, подражая полету бабочек, птичек, жуков, изображая лягушат, мышек, котят. По второму сигналу: "Ночь наступает, все замирает - сова вылетает!" - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. "Совушка" выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берет его за руку и уводит в свое гнездо, За один выход она может добыть двух или даже трех играющих.

Затем "совушка" опять возвращается в свое гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться по площадке.

После двух-трех выходов совушки" на охоту ее сменяют новые водящие из числа тех, которые ни разу ей не попались.

Правила запрещают "совушке" подолгу наблюдать за одним и тем же игроком. а пойманному вырываться.



