



Веселая переменка! сборни



к

ИНСТРУКЦИЯ



Привет друг!

У тебя в руках находится уникальное **мини-пособие** - твой верный помощник в организации веселых переменок. В нем ты можешь найти не только **интересные игры, ребусы, шарады** но и советы, как лучше разнообразить отдых младшего школьника на перемене. Итак, какие же игры интересуют детей?

Одному ребенку интересно бегать, другому - сидеть, решать ребусы, шарады, анаграммы, третьему - по настроению. Поэтому данное пособие содержит **всё необходимое**, для того чтобы каждому ребенку было интересно.

В разделе первом - подборка игр для активного отдыха младшего школьника. Подвижные переменки лучше проводить после второго или третьего урока, для того, чтобы взбодрить ребят, снять психологическое напряжение.

Во втором разделе - большое разнообразие ребусов, анаграмм, шарад, подборка игр со словами. Их можно предложить на первой перемене, чтобы в игровой форме активизировать умственную деятельность ребят.

А в разделе третьем - мультфильмы и познавательные ролики.

Веселой вам перемены и позитивных эмоций!

РАЗДЕЛ 1

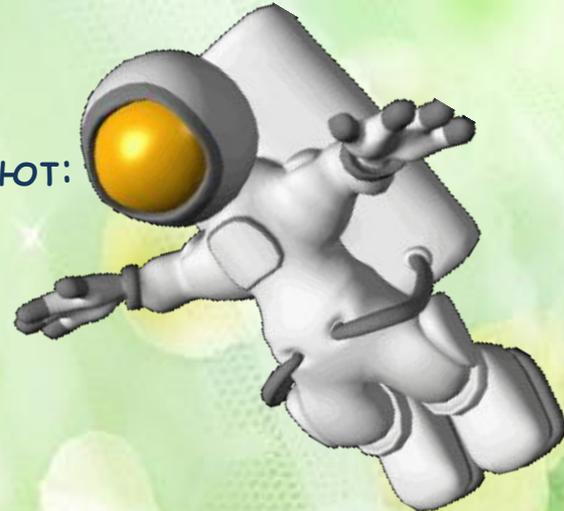
Игры в помещении и на

воздухе

1. [Космонавты](#)
2. [Горелки](#)
3. [Пчелки](#)
4. [У медведя во бору](#)
5. [Школярята](#)
6. [Два мороза](#)
7. [Узнай по голосу](#)
8. [Светофор](#)
9. [Совушка](#)
10. [Карусель](#)
11. [Бинго](#)
12. [Красная шапочка](#)
13. [На трёх ногах](#)
14. [Тропинка](#)
15. [Западня](#)
16. [Стоп](#)
17. [Волки во рву](#)
18. [Не ошибись](#)
19. [Три движения](#)
20. [Лабиринт](#)
21. [Колесо](#)
22. [Воротца](#)
23. [Воробьишки](#)
24. [Выставка картин](#)
25. [Конники](#)
26. [Белые медведи](#)
27. [Второй лишний](#)
28. [Займи место!](#)
29. [Длинный хвост?](#)
30. [Аисты](#)



1. "Космонавты"



Взявшись за руки, дети идут по кругу и приговаривают:

Ждут нас быстрые ракеты
Для прогулок по планетам.

На какую захотим,
На такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим - места нет!

Как только сказано последнее слово - все разбегаются по "ракетодромам" и стараются скорее занять места в любой из заранее начерченных "ракет". Внутри каждой "ракеты" обозначено от двух до пяти кружков, а сбоку - название маршрута, например:

З - Л - З (Земля - Луна - Земля)

З - М - З (Земля - Марс - Земля)

З - Н - З (Земля - Нептун - Земля)

З - В - З (Земля - Венера - Земля)

З - С - З (Земля - Сатурн - Земля).

Каждый кружок в "ракете" - место для участника. Но кружков в "ракетах" на 3-4 меньше, чем играющих. Опоздавшие на "рейс" становятся в общий круг, а "космонавты", занявшие места, громко по три раза объявляют свои маршруты. Это значит, что они совершают прогулку в "космосе".

Затем все снова становятся в круг, берутся за руки и игра повторяется. Выигрывают те, кому удалось совершить три полета.

2. Горелки

Дети становятся парами друг за другом, взявшись за руки. Впереди, на расстоянии 3-4 м, становится водящий. Как только ребята окончат приговорку, первая пара разъединяет руки и бежит вперед, чтобы снова соединиться за чертой, где уже не может ловить водящий. Он должен поймать одного из ребят, иначе ему придется водить снова. Водящий становится в пару сзади всех с тем, кого поймал. Другой из этой пары становится водящим.

С. Я. Маршак написал приговорку к этой игре:

Косой, косой,
Не ходи босой,
А ходи обутой,
Лапочки закутай.
Если будешь ты обут,
Волки зайца не найдут,
Не найдет тебя медведь.
Выходи, тебе гореть, тебе гореть!



"Пчелки"

За одной чертой размещаются все играющие. За другой, расположенной на расстоянии 15-20 м, находятся 3-4 игрока - "пчелки".

Ребята, высоко поднимая колени, идут к "пчелкам" и приговаривают:

Мы к лесной лужайке вышли,

Поднимая ноги выше,

Через кустики и кочки,

Через ветки и пенечки.

Кто высоко так шагал

Не споткнулся, не упал,

После этих слов они останавливаются вблизи от "пчелок".

Глянь, дупло высокой елки...

Показывают, поднимая руки вверх и вставая на носки:

Вылетают злые пчелки!

"Пчелки" начинают кружиться и изображать полет движениями кистей рук, согнутых в локтях. При этом произносят:

Ж-ж-ж - хотим кусать!

А ребята хором отвечают:

Быстроногих не догнать!

Нам не страшен пчелок рой,

Убежим скорей домой!

После этого ребята убегают домой. За ними гонятся "пчелки". Каждая хочет ужалить - запятнать кого-нибудь из играющих. Ужаленные становятся "пчелками" и идут играть с остальными.

Выигрывает тот, кто ни разу не был ужален.



"У медведя во бору"

Все играющие свободно располагаются на одной стороне площадки. На противоположной стороне проводится линия - опушка леса. За линией, в двух-трех шагах от нее, находится берлога медведя.

Дети подходят к медвежьей берлоге и начинают делать движения, имитирующие сбор ягод, грибов, и в то же время все вместе приговаривают:

У медведя во бору
Грибы-ягоды беру,
А медведь сидит
И на нас рычит.

Когда дети произнесут последнее слово - "рычит", "медведь" с рычанием выскакивает из берлоги и старается кого-нибудь поймать, пойманного он отводит в берлогу. Игра кончается, когда будет поймано трое-пятеро ребят.



«Школярята»

На двух противоположных сторонах площадки чертят линии, а сбоку - несколько кружков. Это дом водящего. Играющие собираются за линией на одной стороне площадки и хором произносят:

Мы, ребята-школярята,
Любим бегать и скакать.
Ну, попробуй нас поймать!
Раз, два, три - лови!

После слова "лови!" все перебегают на противоположную сторону площадки. Водящий должен поймать кого-либо из бегущих, прежде чем тот переступит вторую линию. Пойманный становится в кружок - дом водящего. Затем дети снова читают стихи и перебегают площадку в обратном направлении.

После двух-трех попыток подсчитывают, сколько детей поймано, выбирают нового водящего и игра продолжается.



"Два Мороза"

На противоположных сторонах площадки отмечаются два города. Играющие, разделившись на две группы, располагаются в них. В середине площадки помещаются братья Морозы: Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. Они обращаются к играющим со словами:

Мы - два брата молодые,
Два Мороза удалые:
Я - Мороз Красный Нос.
Я-Мороз Синий Нос.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?
Ребята хором отвечают:
Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз! -

и начинают перебегать из одного города в другой. Морозы их ловят. Тот, кого им удастся запятнать, считается замороженным. Он остается на том месте, где был пойман, и должен с распростертыми руками преграждать путь играющим при следующих перебежках. Когда замороженных окажется так много, что пробегать станет трудно, игра прекращается. Победителями считаются те, кого ни разу не заморозили.



"Узнай по голосу"

Ребята становятся в круг, в середине которого находится водящий, которому завязывают глаза. Играющие идут по кругу вслед за руководителем, повторяя его движения (гимнастические или танцевальные), затем останавливаются и говорят:

Мы немножко поиграли,
А теперь в кружок мы встали.
Ты загадку отгадай,
Кто позвал тебя-узнай!



Руководитель молча указывает на одного из играющих, который восклицает: "Узнай, кто я!" Водящий должен назвать его имя. Если он угадал, узнанный становится водящим, если ошибся, игра повторяется. Когда ребята начнут различать голоса товарищей, можно разрешить им изменять свой голос или издать звук птицы, животного, чтобы усложнить игру.

Вариант. Играющие идут вправо (или влево) по кругу и говорят нараспев: "Мы составили все круг, повернемся разом вдруг!" - делают полный поворот и продолжают движение в ту же сторону, после чего продолжают: "А как скажем: "Скок, скок, скок!" (эти три слова произносит только заранее назначенный игрок)-угадай, чей голосок!"

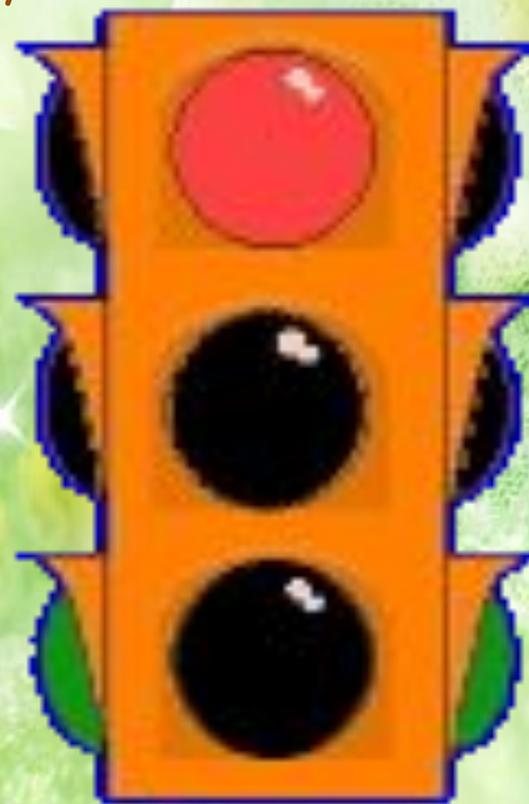


"Светофор"

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.



[в раздел](#)

[1](#)

"Карусель"

Играющие становятся в круг. На земле лежит веревка, образующая кольцо (концы веревки связаны). Ребята поднимают ее с земли и, держась за нее правой (или левой) рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели,

А потом кругом-кругом,

Все бегом-бегом-бегом.

Дети двигаются сначала медленно, а после слов "бегом" бегут. По команде руководителя "Поворот!" они быстро берут веревку другой рукой и бегут в противоположную сторону.

Тише, тише, не спешите!

Карусель остановите.

Раз и два, раз и два,

Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется и с последними словами прекращается. Играющие кладут веревку на землю и разбегаются по площадке. По сигналу они спешат вновь сесть на карусель, т. е. взяться рукой за веревку, и игра возобновляется. Занимать места на карусели можно только до третьего звонка (хлопка). Опоздавший на карусели не катается.

Вариант. На веревке могут быть метки, на три меньше общего количества участников. При посадке в карусель дети должны схватиться за метку. Кому метки не достанется, тот не катается.



"Бинго"

Веселый хоровод "Бинго"-любимая игра эстонских ребят. Ребята становятся парами, берутся за руки и образуют круг. Они идут вправо и поют:

Наш лохматый старый песик
Из окна глядит,
Наш лохматый старый песик
Из окна глядит.
Бэ-и-эн-ге-о,
Бэ-и-эн-ге-о,
Бэ-и-эн-ге-о,
Бэ-и-эи-ге-о,
Да, Бинго -- вот его имя.



После слов "из окна глядит" пары размыкают руки. Внутренний круг продолжает движение вперед, а внешний идет в обратном направлении. При встрече ребята из внешнего круга и внутреннего круга поднимают попеременно то правую, то левую руку, хлопают друг друга по ладошке и на каждый хлопок произносят одну из букв, составляющих имя пса: -Б-и-н-г-о! Последняя буква "о-о-о!" произносится протяжно, хлопок заменяется крепким рукопожатием. Те, чьи руки встретились в рукопожатии, становятся в пары, и хоровод начинается сначала. Направление движения надо менять.

"Красная шапочка"

Играют, как в обычные пятнашки, но по-затейному. У водящего - "волка" картонная полумаска, а у убегающего - красный колпачок. Кто наденет его, тот становится "Красной шапочкой". Этому игрока и должен ловить "волк". Но красный колпачок можно передавать другому игроку. Тогда "волк" должен уже догнать новую "Красную шапочку". Когда "волк" поймает ее, он передает ей свою маску и идет играть наравне со всеми. Колпачок передается другому игроку.



[в раздел](#)

[1](#)

"На трех ногах"

В каждом забеге три-четыре пары. Они строятся в шеренгу за общей линией старта. Перед каждой парой установлена поворотная стойка. Партнеры обнимают друг друга за пояс одной рукой; их рядом стоящие ноги (разноименные) связываются широким бинтом или тесьмой чуть ниже колен. По сигналу руководителя участники забега устремляются вперед, сгибают свою поворотную стойку и возвращаются назад. Побеждает пара, первой пересекающая линию финиша - старта. Затем стартуют очередные пары.

В конце можно устроить забег пар-победителей, примерная дистанция бега - 15-20 м.



"Тропинка"

Играющие делятся на команды по 8 - 10 человек. Каждая команда, взявшись за руки, образует круг. Игра начинается с бега детей вправо по кругу. По сигналу "тропинка!" играющие каждого круга должны построиться в колонну и присесть. Когда руководитель подает команду "копна!", каждый круг делится на две подгруппы, игроки соединяют руки и поднимают их вверх. По сигналу "горка" ребята снова строятся в цепочку (колонну), но при этом первая пара встает на носки с поднятыми руками, вторая - ставит руки на пояс, а остальные приседают.

После каждого выполненного задания игра продолжается с бега детей по кругу вправо. Руководитель каждый раз отмечает, какая группа точнее выполнила задание, за что ей начисляется выигрышное очко. Выигрывает команда, игроки которой наберут большее количество очков.



"Западня"

Играющие образуют два круга, Внутренний круг, взявшись за руки, движется в одну сторону, а внешний - в другую сторону. По сигналу руководителя оба круга останавливаются. Стоящие во внутреннем круге поднимают руки, образуя ворота. Остальные то вбегают в круг, проходя под воротами, то выбегают из него. Неожиданно руководитель подает следующую команду, и игроки внутреннего круга резко опускают руки вниз. Игроки, которые оказались внутри круга, считаются попавшими в западню. Они присоединяются к стоящим во внутреннем круге и берутся за руки. После этого игра повторяется.

Игра продолжается до тех пор, пока во внешнем круге останется три игрока. Они и являются победителями.

Вариант. Шесть игроков, оставшихся во внешнем круге, образуют внутренний круг, Игра повторяется.



"Стоп!"

На одном конце площадки играющие выстраиваются в шеренгу. На другом конце, спиной к играющим, становится водящий, закрывает лицо руками и говорит: "Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!"

Пока водящий произносит эти слова, все играющие стараются как можно быстрее приблизиться к нему. Но при команде "стоп!" они должны остановиться и замереть на месте. Водящий быстро оглядывается. Если он заметит, что кто-либо из играющих не успел вовремя остановиться и сделал хотя бы небольшое движение, водящий посылает его назад, за исходную черту,

После этого водящий опять принимает исходное положение и произносит те же слова. Так продолжается до тех пор, пока одному из играющих не удастся приблизиться к водящему и запятнать его раньше, чем тот успеет оглянуться. После этого все играющие бегут за свою линию, водящий преследует их и старается кого-нибудь запятнать. Запятнанный становится водящим.



"Волки во рву"

Посередине площадки проводят две параллельные линии на расстоянии 70-100 см одна от другой. Это коридор - ров. Его можно обозначить не совсем параллельными линиями: с одной стороны поуже, а с другой пошире. Двое водящих - "волки" - становятся во рву; остальные играющие - "козы" - размещаются на одной стороне площадки за линией дома. На другой стороне площадки линией обозначается пастбище,

По сигналу руководителя "козы" бегут из дому в противоположную сторону площадки - на пастбище и по дороге перепрыгивают через ров. "Волки", не выходя из рва, стараются осалить как можно больше "коз", за что "волкам" начисляются выигрышные очки.

После 3-4 перебежек (по договоренности) выбираются новые "волки" и игра повторяется. Выигрывают "козы" не пойманные ни разу, и те "волки", которые набрали большее количество очков.



"Не ошибись!"

На листках картона заранее заготавливают рисунки: мельница, дерево, мяч, дровосек, мост, аист, лягушка, бабочка, кошка и т. п.

Играющие строятся в шеренгу или образуют полукруг. Руководитель поочередно показывает листки с рисунками, а дети изображают их позами.

Мельница: одна рука поднята, другая опущена и прижата к телу. Дети показывают, как мельница работает: меняют положение рук.

Мяч: приседают, спина круглая. Играющие начинают подскоки. Стопы ног соединены, колени при подскоках поднимаются высоко.

Дровосек: играющие соединенные пальцы рук поднимают вверх над головой, ноги прямые. Глубоким взмахом ребята имитируют рубку дров.

Можно договориться, что по первому сигналу дети лишь изображают картинку, а по второму делают соответствующие движения.

После каждого задания руководитель отмечает тех, кто удачнее других выполнил задание.



"Три движения"

Играющие образуют полукруг. Руководитель показывает три движения. Первое: руки сгибает в локтях, кисти на уровне плеч; второе - руки поднимает вперед на уровне плеч; третье - руки поднимает вверх. Играющие повторяют за ним все движения несколько раз, чтобы запомнить номер каждого из них. Затем начинается игра. Руководитель показывает одно движение, называя при этом номер другого.

Играющие должны выполнять те движения, которые соответствуют названному номеру, а не те, которые показывает руководитель. За каждую ошибку игрок получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто получит меньше штрафных очков.



"Лабиринт"

Из числа играющих выбираются двое: убегающий и догоняющий. Остальные становятся в шеренги по 5 человек и размыкаются на длину вытянутых рук. Затем все поворачиваются направо и опять размыкаются, разведя руки в стороны. Между играющими, таким образом, образуются как бы параллельные коридоры, направление которых меняется в зависимости от того, в какую сторону они повернуты.

В одном из коридоров находится убегающий, его преследует догоняющий. Передвигаться они могут только вдоль коридоров, подлезать под руки нельзя.

Руководитель условливается с участниками игры, что всякий раз, когда он подаст сигнал, все поворачиваются направо и вновь поднимают руки в стороны. Благодаря этому убегающий и догоняющий могут неожиданно оказаться в разных коридорах. Если догоняющему удастся осалить убегающего, дети меняются ролями. После этого выделяется новая пара и игра продолжается.



"Колесо"

Играющие делятся на несколько групп, по 6-8 человек в каждой, и выбирают водящего. На земле чертят круг диаметром 2 м. Каждая группа выстраивается по одному в затылок друг другу. Группы становятся лучеобразно, как спицы в колесе, лицом к центру круга, на одинаковом расстоянии друг от друга. Первый игрок в каждой колонне стоит на линии круга. Водящий стоит в стороне.

Он бежит вокруг "колеса", становится в затылок последнему игроку в какой-либо спице и дотрагивается до него. Тот передает таким же образом сигнал "вперед!" и т. д. Когда первый в спице игрок получает сигнал, он кричит: "Есть!", бежит вдоль своей колонны, выбегает за "колесо", обегает его снаружи и возвращается на свое место. Все игроки этой колонны (и водящий) бегут за ним, стараясь обогнать друг друга. Игрок, оказавшись в колонне последним, становится водящим.



"Воротца"

Все играющие образуют круг. Затем в одном месте его размыкают. Из числа играющих выделяются двое: один - "догонялка", другой - "челнок". Остальные участники игры поднимают руки, образуя воротца. В начале игры в первых воротцах стоит "догонялка", а во вторых - "челнок". По сигналу руководителя игра начинается. "Челнок" бежит змейкой по кругу, не пропуская ни одного воротца, а "догонялка" с полотенцем в руках неотступно преследует его, чтобы запятнать. Если "догонялка" сумеет это сделать до того, как "челнок" дойдет до конца круга, то сам становится "челноком", а прежний "челнок", осаленный им, идет в конец круга и образует новые воротца. Если же "челнок" не будет настигнут раньше, чем проскочит последние воротца с полотенцем и становится "догонялкой", очередной игрок из круга.

Вариант. Игроки в кругу рассчитываются на первый-второй, образуя отдельные команды. Каждая команда выделяет поочередно трех "догонялок" и трех "челноков". За каждое удачное преследование команде начисляется выигрышное очко. Выигрывает команда, чьи "догонялки" наберут больше очков.



"Попрыгунчики-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.

Вариант. "Воробышки" прыгают на одной ноге.



"Выставка картин"

Руководитель выделяет-"директора выставки" и трех "посетителей". Остальные дети - "картины". По сигналу руководителя: "Подготовить выставку!" - дети (кроме водящих) советуются друг с другом и с "директором", какие картины они будут изображать (лыжника, конькобежца, вратаря, пограничника, пловца, конника и т. д.). Картину можно изобразить вдвоем или втроем: елочка, под ней зайчик, три богатыря, сказку "Репка" и т. п.

Через 20-30 сек. "директор" объявляет; "Открыть выставку!" По этому сигналу дети становятся вдоль площадки и принимают задуманные позы. Когда все готовы, по команде "директора" хором дети дружно произносят: "Выставка открыта!"

"Посетители" осматривают "выставку" не более 15 сек. В это время никто не должен шевелиться, изменять принятую позу. По новой команде "директора": "Три-четыре" - все играющие произносят: "Выставка закрыта!" - и принимают свободные позы, оставаясь на своих местах. Выигрывают те, у которых после закрытия "выставки" соберется больше посетителей. Затем игра начинается сначала.



"Конники"

Дети располагаются по кругу: это манеж. Изображается выезд спортивных лошадей. Шаг "коня": согнув руки в локтях, ладони книзу, дети идут по кругу, стараясь касаться коленями ладоней. Повороты: по хлопку руководителя в ладоши дети изменяют направление движения (продолжают продвигаться по кругу, но в другую сторону). Переходы на рысь и обратно на шаг: дети как бы взяв в руки поводья, переходят на бег, высоко поднимая колени, затем, по условному знаку руководителя, опять на ходьбу. Вдоль длинной стороны площадки линиями отмечают стойла для лошадей их на три меньше числа участников игры.

Дети, изображая всадников на спортивных лошадях, разбегаются и выполняют различные команды руководителя. По сигналу руководителя: "В стойла!"-дети бегут к обозначенным местам. Оставшиеся без стойл проигрывают. Игра повторяется три-четыре раза. Побеждают всадники, ни разу не оставшиеся без стойл.



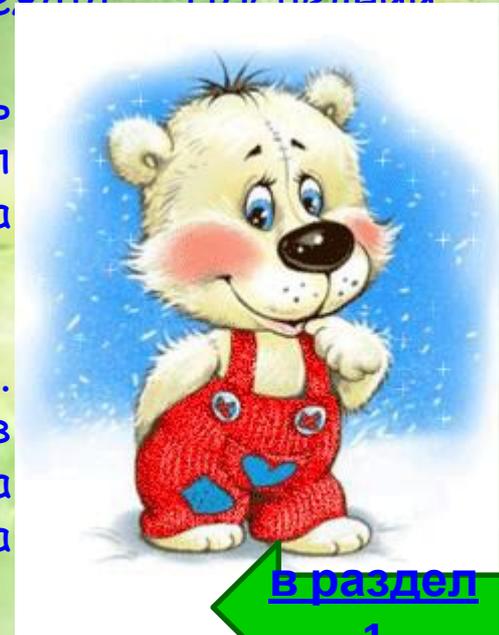
"Белые медведи"

Площадка представляет собой море. В стороне очерчивается небольшое место - льдина. На ней располагается водящий - "белый медведь", остальные - "медвежата" произвольно размещаются по всей площадке.

"Медведь" рычит: "Выхожу на ловлю!" - и устремляется ловить "медвежат". Сначала он ловит одного "медвежонка", отводит на "льдину", затем второго. После этого два пойманные "медвежонка" берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. "Медведь" отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, пара "медвежат" соединяет свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: "Медведь, на помощь!" "Медведь" подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят "медвежат". Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все "медвежата". Последний пойманный становится "белым медведем".

Правила игры разрешают "медвежонку" выскользывать из-под рук окружившей его пары, пока его не осалил "медведь". При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки.

Вариант. Пара игроков, поймав третьего (окружив руками), не отпускает его и продолжает ловлю втроем. Каждый впоследствии пойманный игрок становится в середину и все вместе ловят остальных. Игра продолжается до тех пор, пока на площадке останутся два не пойманных игрока. Они и являются победителями.



[в раздел](#)

"Второй лишний"

Играющие образуют круг, став на расстоянии двух шагов друг от друга. Два игрока находятся вне круга, один из них ловит другого. Убегающий может в любой момент встать впереди одного из игроков, и тогда оказавшийся сзади становится убегающим. Бегать можно как внутри, так и снаружи круга. Как только догоняющий запятнает убегающего, они меняются ролями.

Если играющих много, они становятся по кругу парами, в затылок друг другу. В этом случае убегающий становится впереди любой из пар, а оказавшийся третьим убегает (в этом варианте игра называется "Третий лишний").

Вариант. Тот, кто оказывается лишним, не убегает, а становится догоняющим, а тот, кто догоняет - бегущим.



"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 немедленно 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.

Вариант 1. На полу чертятся круги или кладут гимнастические обручи, в которых стоят играющие. Вызванные номера и водящий перемещаются по площадке, прыгая на одной ноге.

Вариант 2. Условия те же, но играющие располагаются по кругу, сидя на стульях.



"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 очков.



"Аисты"

Все участники игры чертят круги диаметром 1 м и становятся в них на одной ноге. Один участник - "аист" без гнезда - прыгает в любой из кругов, и тогда оба игрока прыгают на одной ноге с разных сторон вокруг всех кругов и стремятся занять пустой круг. В это время остальные игроки могут стать на обе ноги. Тот, кто первым займет свободный круг, остается в нем, а второй игрок становится водящим.

"Аист" без гнезда не может занять круг того игрока, с которым он только что состязался. Прыгать можно только на одной ноге.



РАЗДЕЛ 1

Игры в помещении и на воздухе

31. [Компас](#)

32. [Мяч в воздухе](#)

33. [Караси и щука](#)

34. [Мяч среднему](#)

35. [Класс, смирно!](#)

36. [Запрещенное движение](#)

37. [К своим флажкам](#)

38. [Пустое место](#)

39. [Кошки-мышки](#)

40. [Не уступи круг](#)

ВОЗДУХЕ



41. [Вьюночки](#)

42. [Флюгер](#)

43. [Поймай замыкающего](#)

44. [Охотник и сторож](#)

45. [Теремок](#)

46. [Перелёт птиц](#)

47. [Второй лишний](#)

48. [Падающая палка](#)

49. [Льдинка](#)

50. [Великан](#)

[в раздел](#)

[1](#)

[к](#)

[приветствию](#)

"Компас"

На земле рисуют круг диаметром 2-3 м. На расстоянии примерно 3 м от круга пишут согласно направлению буквы "С" (север), "Ю-(юг)", "З" (запад), "В" (восток), Дети становятся спиной к центру круга и слушают команду руководителя: "Юг!", "Север!", "Запад!", "Восток!" Услышав команду "юг!", все должны повернуться в одну сторону. Игрок, стоящий лицом к северу, поворачивается на 180°. Другим в это время достаточно сделать пол-оборота направо или налево, чтобы выполнить команду руководителя. Это зависит от того, в каком положении находится тот или иной игрок.

Руководитель подает различные команды, и дети принимают соответствующие положения. Тот, кто ошибся (повернулся не в ту сторону), получает штрафное очко.

Победителем считается тот, кто за время игры набрал меньше штрафных очков.



"Мяч в воздухе"

Дети становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Водящий становится в середине круга. По сигналу руководителя играющие передают друг другу мяч, чтобы его не смог коснуться водящий. Он, бегая по кругу, стремится дотронуться до мяча, когда тот находится в воздухе, на земле или в руках играющих. Если ему это удалось сделать, то на его место идет играющий, после броска которого или в чьих руках мяч был осален.



"Караси и щука"

На одной стороне площадки находятся "караси", на середине - "щука". По сигналу "караси" перебегают на другую сторону. "Щука" ловит их. Пойманные "караси" (четыре-пять) берутся за руки и, встав поперек площадки, образуют сеть. Теперь "караси" должны перебежать на другую сторону площадки через сеть (под руками). "Щука" стоит за сетью и подстерегает их. Когда пойманных "карасей" будет восемь-девять, они образуют корзины - круги, через которые нужно пробегать. Такая корзина может быть и одна, тогда ее изображают, взявшись за руки, 15-18 участников. "Щука" занимает место перед корзиной и ловит "карасей".

Когда пойманных "карасей" станет больше, чем не пойманных, играющие образуют верши - коридор из пойманных карасей, через который пробегают не пойманные, "Щука", находящаяся у выхода из верши ловит их. Победителем считается тот, кто остался последним. Ему и поручают роль новой "щуки".

Правила игры обязывают всех "карасей" при перебежке пройти сеть, корзину и верши. Задерживать их стоящие не имеют права. Игроки, образующие корзину, могут поймать "щуку", если им удастся закинуть сплетенные руки за спину "щуки" и загнать ее в корзину или захлопнуть верши. В этом случае все "караси" отпускаются и выбирается новая "щука".



"Мяч среднему"

Играющие делятся на 3-4 равные команды. Игроки каждой команды становятся в круг на расстоянии вытянутых в стороны рук. В середину каждого круга становится водящий с волейбольным мячом. По сигналу он бросает мяч одному из играющих и, получив его обратно, передает опять другому участнику. Так водящие бросают мяч подряд всем детям и, получив его от последнего, поднимают мяч вверх. Побеждает команда, водящий которой сделает это раньше. Игра повторяется несколько раз.



"Класс, смирно!"

Играющие стоят в одной шеренге. Руководитель, стоя лицом к детям, подает различные строевые команды, которые они должны исполнять в том случае, если руководитель предварительно перед командой скажет слово "группа". Если слово "группа" не произнесено, исполнять команду нельзя. Тот, кто ошибся, делает шаг вперед и продолжает играть. После второй ошибки делает еще один шаг вперед.

Игра продолжается примерно 5-7 минут. После окончания игры отмечаются самые внимательные участники. Победителями являются те, кто остался на исходном положении. Согласно правилам игры штраф делают вперед делают и те ребята, которые своевременно не выполнили правильную команду.

Вместо шага вперед можно начислять штрафные очки. В этом случае победителями считаются те участники, которые наберут наименьшее количество штрафных очков.



"Запрещенное движение"

Построение такое же, как и в предыдущей игре. Руководитель стоит в 5-6 шагах перед строем. Он предлагает играющим выполнять за ним все движения за исключением запрещенного, заранее им установленного (например, нельзя поднимать руки вперед или приседать). Нарушивший правило игры делает шаг вперед или получает штрафное очко. После объяснения руководитель 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.

Игра продолжается 3-5 мин., после чего руководитель подводит итоги.

Согласно правилам игры участники не должны прекращать движения, если руководитель их выполняет. Это - ошибка.

Игра может быть проведена и в круговом построении. В этом случае руководитель выходит на шаг.



"К своим флажкам!"

Играющие делятся на группы по 6-8 человек и становятся в кружки в разных местах площадки (зала). В центре каждого кружка - водящий с флажком в поднятой руке (флажки разного цвета). По первому сигналу все, кроме держащих флажки, разбегаются по площадке, по второму сигналу приседают и закрывают глаза, отвернувшись от водящих. Дети с флажками в это время меняются местами на площадке. По команде руководителя; "Все к своим флажками - играющие открывают глаза, ищут свой флажок, бегут и строятся вокруг него, Побеждает группа, быстрее других образовавшая кружок.

Если игроки какой-либо команды подглядывали, когда водящие менялись местами, то ей засчитывается поражение.

Вариант. Играющие под музыку или пение двигаются колонной за руководителем, повторяя различные движения. Как только музыка обрывается (или по свистку руководителя), каждая группа занимает место около своего флажка.



"Пустое место"

Играющие образуют круг. Выбирается водящий, который бежит по кругу (с внешней стороны), дотрагивается до одного из игроков, после чего бежит в обратную сторону. Вызванный игрок устремляется в противоположную сторону. Встретившись, играющие приветствуют друг друга, пожимая руки, продолжают бег в том же направлении и стремятся занять свободное в круге место. Прибежавший вторым, продолжает водить.

Побеждает игрок, который за время игры не побывал в роли водящего, то есть все время занимал место первым.

Надо требовать, чтобы при встрече обязательно выполнялось условное задание (подать друг другу руки, присесть и т. п.). Этим снижается темп игры во избежание травм.



"Кошки-мышки"

Участвуют две команды. Одна ("мышки") размещается на длинной стороне площадки. Другая - на середине площадки образует мышеловку:

Игроки стоят в трех шеренгах, взявшись за руки, лицом к "мышкам". Расстояние между шеренгами - 1-1,5 м. В коридорах между шеренгами - по одной "кошке". По первому сигналу самые смелые "мышки" пробегают на другую сторону площадки, пролезая под руки стоящих в шеренгах. "Кошки", бегая по своим коридорам, стараются поймать как можно больше "мышек". По второму сигналу стоящие в шеренгах отпускают руки, поворачиваются направо и снова берутся за руки. В образовавшиеся свободные проходы устремляются остальные "мышки". "Кошки", оказавшиеся в отрезанном коридоре, не имеют права ловить "мышек". Игра повторяется несколько раз. Отмечаются лучшие "кошки" и "мышки". Затем дети меняются ролями.



[в раздел](#)

[1](#)

"Не уступи круг"

Дети образуют большой круг и рассчитываются на первый-второй. Играющие каждой команды рассчитываются по порядку номеров. В центре круга - гимнастический обруч. Ученики передвигаются по кругу друг за другом, выполняя различные команды руководителя: "Остановка!", "Бег с высоким подниманием коленей!", "Поворот кругом!" и др. Внезапно руководитель называет тот или иной номер. Играющие под этим номером выбегают из круга и стараются занять первыми место в обруче, чтобы принести своей команде очко.

Игра продолжается 3-4 мин. Выигрывает команда, игроки которой наберут больше очков.

Вместо гимнастического обруча можно нарисовать кружок. Можно также поставить табурет; вызванный игрок должен постараться быстрее на него сесть.



"Вьюночки"

Одновременно играют 2-3 команды по 15-20 человек. Они строятся в колонны по одному за общей линией старта. Перед каждой колонной равномерно расставляют по 5-6 кеглей (булав) на расстоянии 2-3 м одна от другой. Игроки в колоннах держат друг друга за талию (под пояс).

Задача направляющего игрока в колонне (он самый ловкий) провести своих игроков вьюнком (змейкой) между всеми кеглями и не сбить их. Пройдя стоящие на пути кегли, первый номер замыкает петлю вокруг последней кегли и кратчайшим путем возвращается к линии старта. Таких рейсов может быть 5-7.

Побеждает команда, игроки которой победят большее количество раз. Победа не засчитывается, если кто-то уронил кеглю.



[в раздел](#)

[1](#)

"Флюгер"

Участники строятся в шеренгу на расстоянии полшага друг от друга. Руководитель называет стороны света и для каждой из них определяет свое действие: север - руки на пояс; юг - руки за голову, восток - руки вверх, запад - руки вниз.

Руководитель подает различные строевые команды и дети выполняют их. Внезапно он называет одну из сторон света, участники соответственно поворачиваются и выполняют обусловленное движение. За каждую ошибку играющий получает штрафное очко. Игра продолжается обусловленное время (3-4 мин.), после чего определяется победитель - тот, который набрал меньше штрафных очков.

Вариант. Играющие двигаются по площадке, а по команде останавливаются и выполняют условия игры.



"Поймай замыкающего"

Играющие, разделившись на четверки, становятся друг за другом, образуя отдельные колонны по кругу. Расстояние между колоннами 1-2 м. Стоящие впереди каждой четверки разводят руки в стороны, как бы защищая от нападения стоящих за ним игроков, а остальные берут за пояс впереди стоящего.

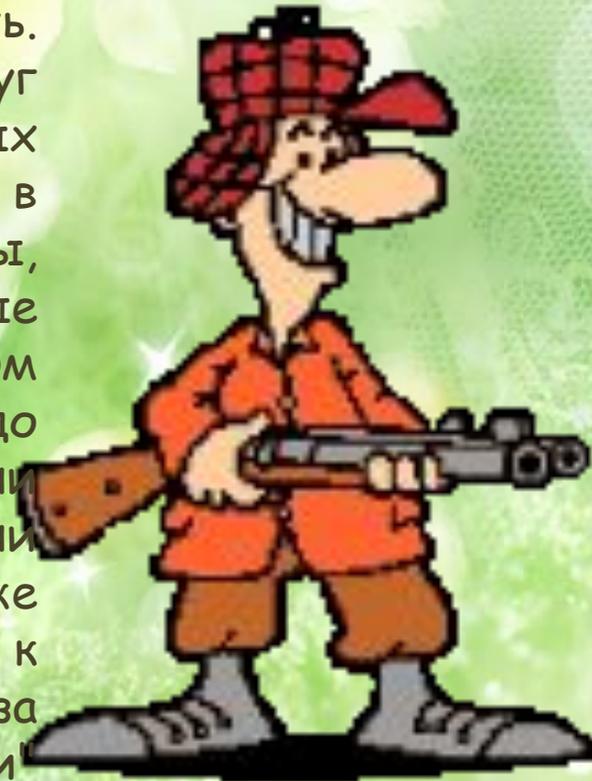
Один из играющих - водящий выходит на середину. Бегая по площадке, он старается забежать сзади какой-нибудь четверки и запятнать последнего. Защищая своего игрока, первые номера каждой четверки все время поворачиваются лицом к водящему с разведенными руками, мешая водящему пройти к своему замыкающему. Если водящему удалось запятнать последнего, то он становится в эту четверку на его место, а первый идет водить. Игра снова начинается.



"Охотник и сторож"

Игра проводится в пределах баскетбольной (волейбольной) площадки. Из играющих назначают двух ловких ребят - "охотника" и "сторожа". "Сторож" чертит для себя круг диаметром в 2 м. Здесь он должен сторожить пойманных "охотником" - играющих "зверей". Все играющие собираются у короткой стороны (лицевой) площадки.

По сигналу руководителя они начинают бегать по площадке, а "охотник" старается их запятнать. Пойманные "звери" становятся в круг под охрану "сторожа". Пойманных разрешается выручать: находящиеся в кругу "звери", не переходя черты, протягивают руки. Не пойманные стараются подбежать к ним и ударом по руке выручить их. Но это надо сделать так, чтобы ни "охотник", ни "сторож" не запятнали их, иначе они сами окажутся в кругу. "Сторож" тоже имеет право пятнать подбегающих к нему "зверей", но не выходя за пределы круга. Вырученные "звери" присоединяются к остальным игрокам.



"Теремок"

Играющие, разделившись на тройки, становятся по кругу. В каждой тройке игроки стоят лицом к центру, в затылок друг другу. Первые (стоящие впереди) - "лягушки", вторые - "мышки", третьи - "петушки". В центре круга находится водящий - "лисица". По команде руководителя "лягушки" поворачиваются направо, а "мышки" налево. Первые скачут, вторые бегут мелкими шажками по кругу. "Петушки" остаются на местах. "Лисица" в это время ходит в центре круга.

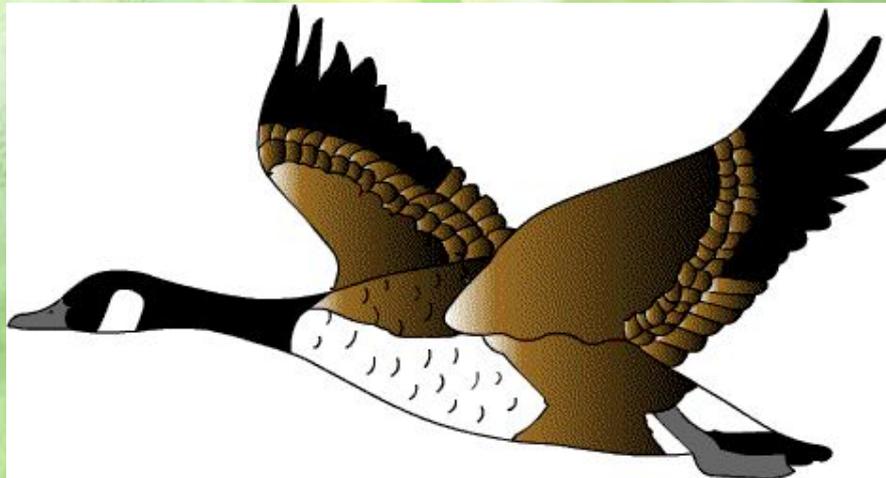
По сигналу руководителя "лягушка" и "мышка" каждой тройки бегут к своему "петушку" и становятся в кружок, соединив руки за спиной, как бы запирая теремок. В это время "лиса" старается утащить какого-нибудь зазевавшегося "петушка", который остался в незапертом теремке. "Лиса", поймавшая "петушка", становится на его место, а "петушок" становится "лисицей", и игра начинается сначала.



"Перелет птиц"

Играющие располагаются по кругу и каждый очерчивает свое место на полу кружком. Водящий находится в центре круга. Перед началом игры руководитель предлагает всем назвать четыре птицы. Эти названия он распределяет в порядке очередности среди всех играющих. Таким образом, каждый играющий получает название птицы. Водящий громко произносит название одной из птиц. По этому сигналу дети, имеющие эти названия, меняются местами; в это время водящий старается занять одно из освободившихся мест. Оставшийся без места становится водящим, игра продолжается.

Водящий может одновременно выкрикнуть два или даже три названия птиц - это вызывает большое оживление в игре. Но выкрикивать надо громко, чтобы все



"Второй лишний"

Играющие становятся по кругу на расстоянии примерно метра. Двое - за кругом. По сигналу руководителя один убегает (в любую сторону с внешней стороны круга), а другой - догоняет. Если удалось осалить впереди бегущего, играющие меняются ролями. Убегающий может встать впереди любого играющего. В обычном варианте оставшийся лишним (игрок сзади) убегает. В этом же варианте он становится водящим и его задача - осалить игрока, который только что преследовал ставшего впереди. Правилами запрещается играющим пробегать через круг, Побеждают те, кто не был в роли догоняющих.



"Падающая палка"

Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий стоит в центре круга, держа в руке палку за верхний конец (второй ее конец на полу), громко называет какой-нибудь номер и отпускает палку. Игрок под этим номером должен подскочить и схватить палку, пока она не упала на пол. Если он палку не поймает, то становится водящим, а бывший водящий идет на его место.

Играют установленное время, после чего отмечаются игроки, которые ни разу не были водящими (за исключением первого водящего).



"Льдинка"

Школьники образуют круг и становятся на расстоянии одного-двух шагов друг от друга. В центре круга - водящий. Он кладет перед собой гладкий кусочек льда (шайбу, деревянную чурку) и ногой старается выбить за пределы круга. Играющие препятствуют этому и отбивают ее назад. Пропустивший льдинку справа от себя идет водить.



"Великан"

Из снега лепят "великана" (снежную бабу) и сквозь него пропускают канат. Играющие делятся на две команды, становятся друг против друга в 2-3 м от "великана" и берут канат. По сигналу ребята начинают перетягивать его в свою сторону.

Побеждает команда, игрокам которой удастся натолкнуть игроков другой команды на "великана". Нельзя выпускать канат из рук до того, как "великан" будет повален. Тянуть канат надо на себя, не отходя в

с



[в раздел](#)

[1](#)

РАЗДЕЛ 2

Ребусы, анаграммы,

шарады, игры со словами

Ребус - загадка, в которой искомое слово или фраза изображены комбинацией фигур букв или знаков" С. И. Ожегов

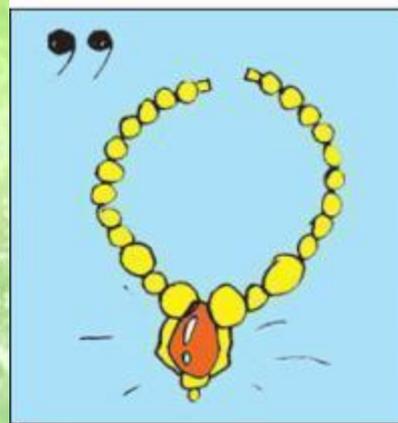
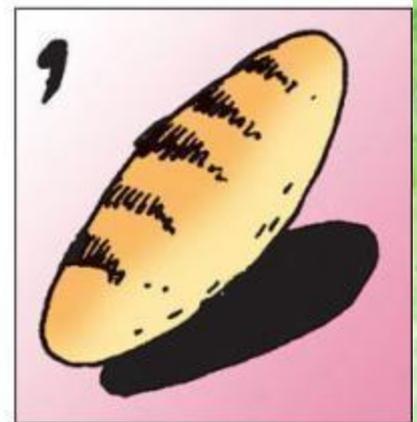
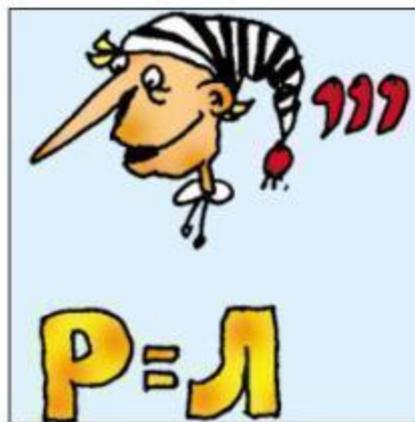
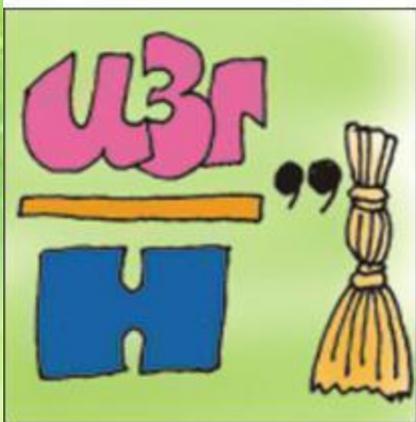
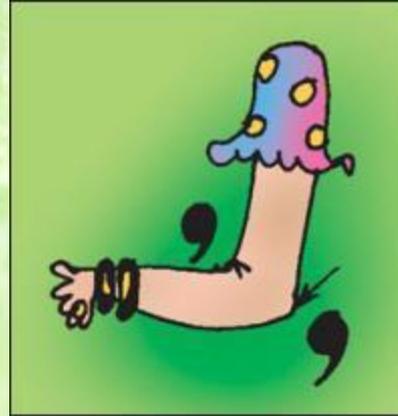
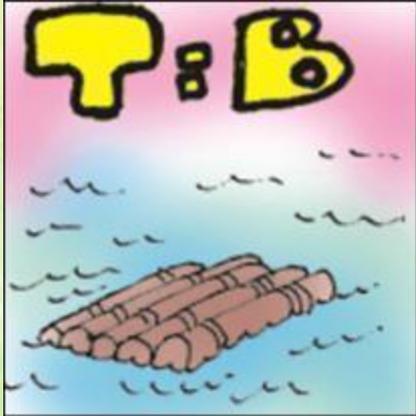
Шарада (фр. charade, от окс. charrado — букв. «беседа, болтовня») — разновидность загадки

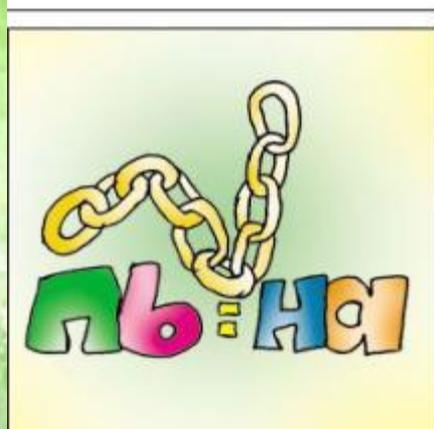
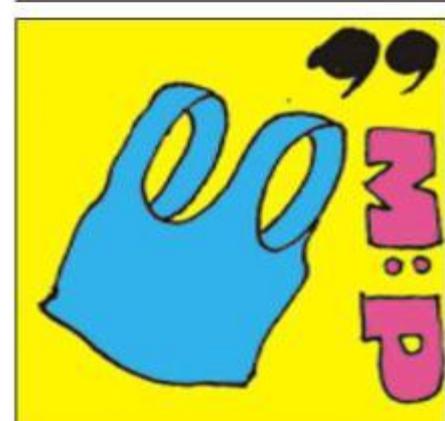
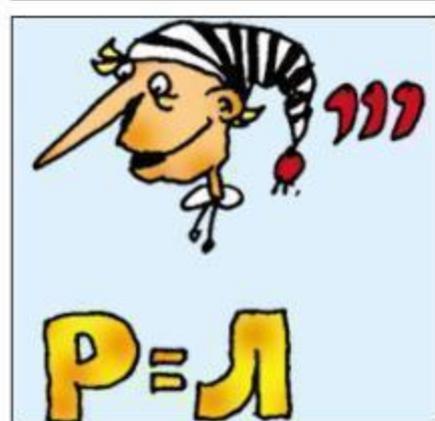
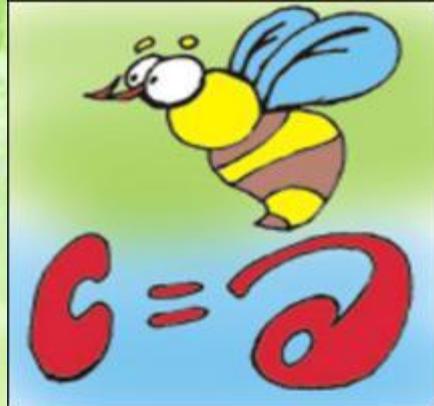
Анаграмма (от греч. ανα- — «снова» и γραμμα — «запись») — литературный приём, состоящий в перестановке букв или звуков определённого слова (или словосочетания), что в результате даёт другое слово или словосочетание.

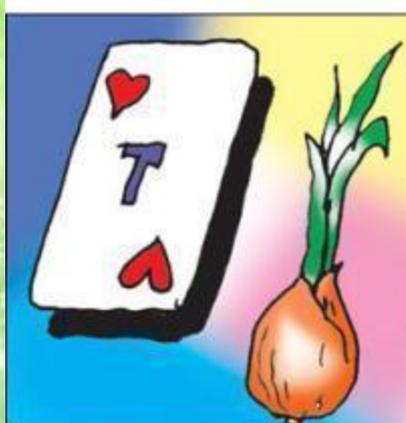
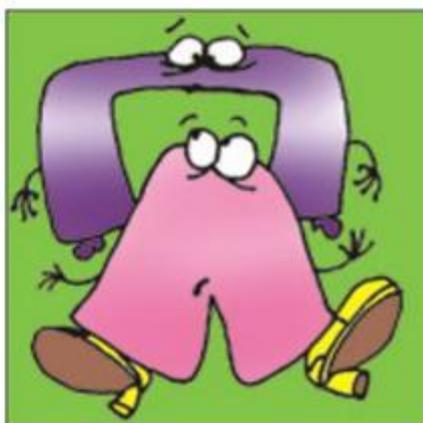
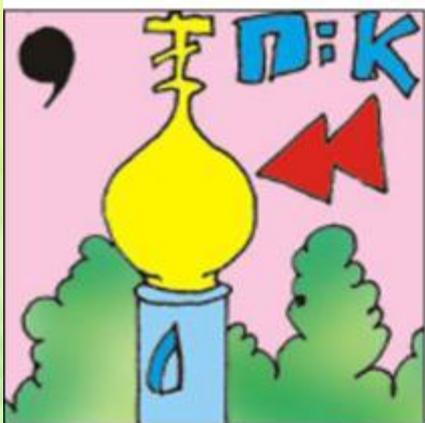
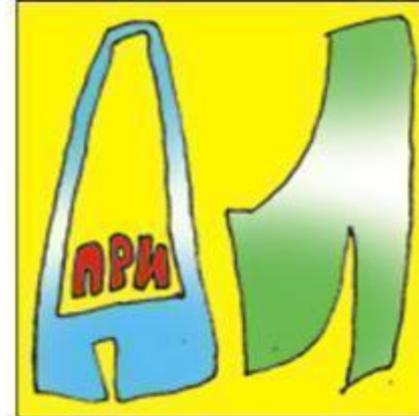
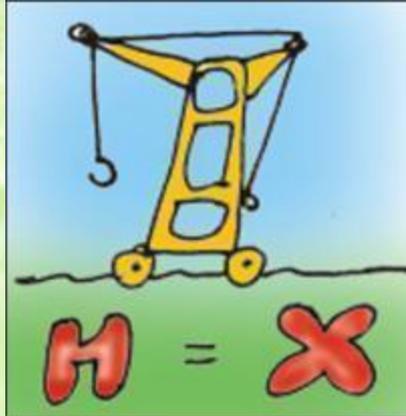
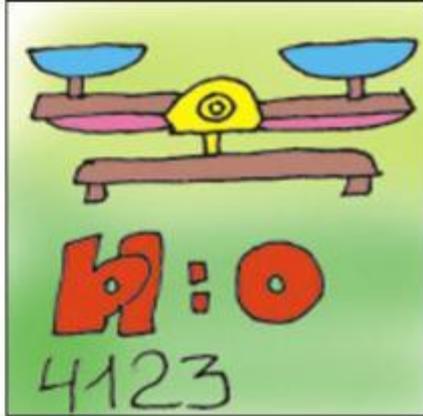
Игры со словами

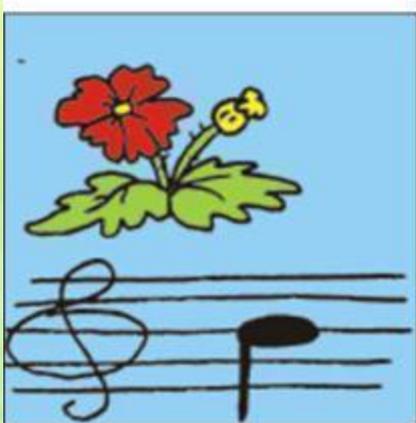
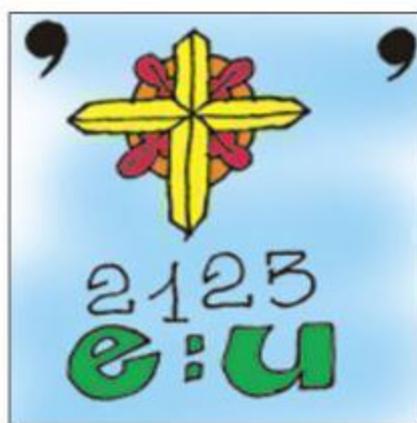


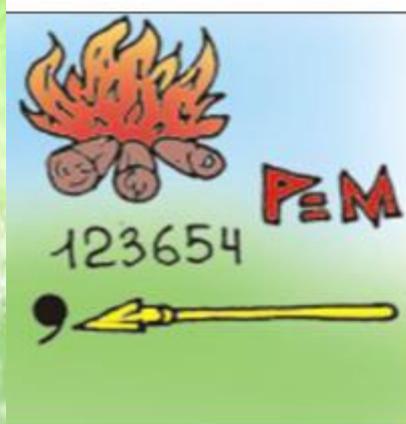
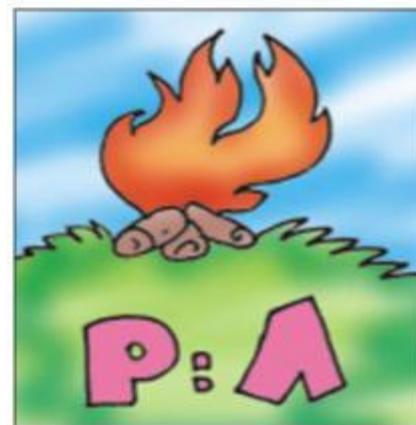
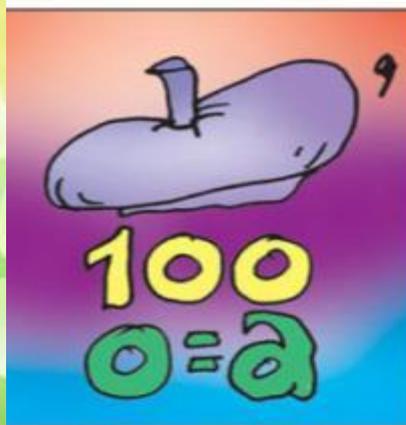
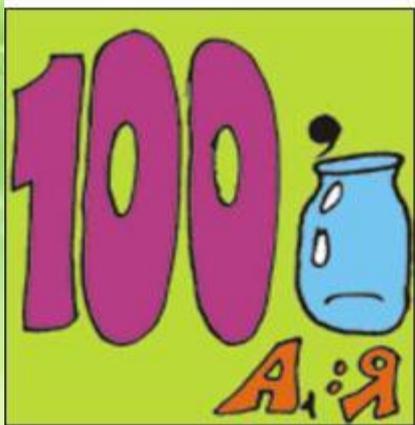
К приветствию

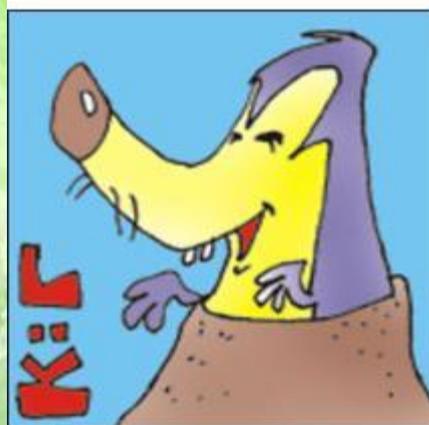
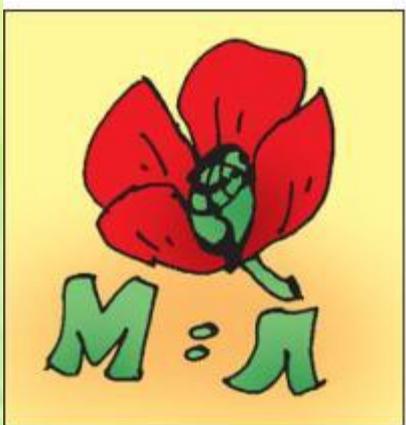
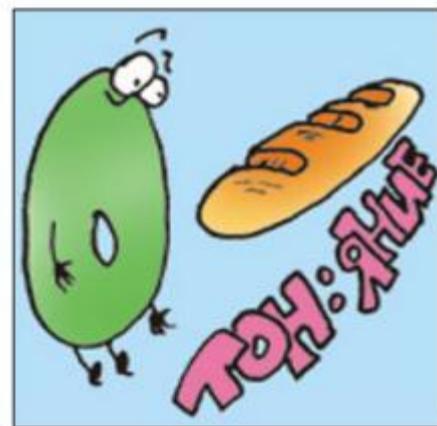
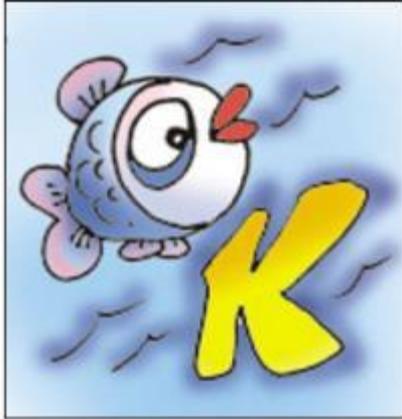
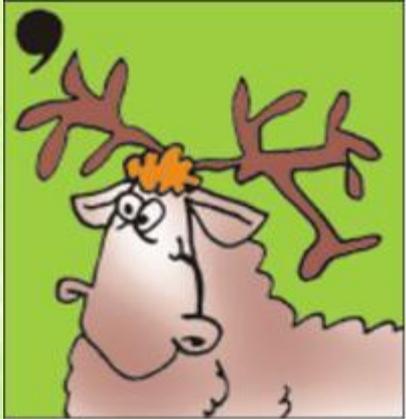




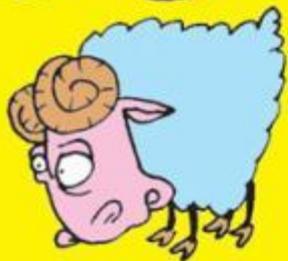




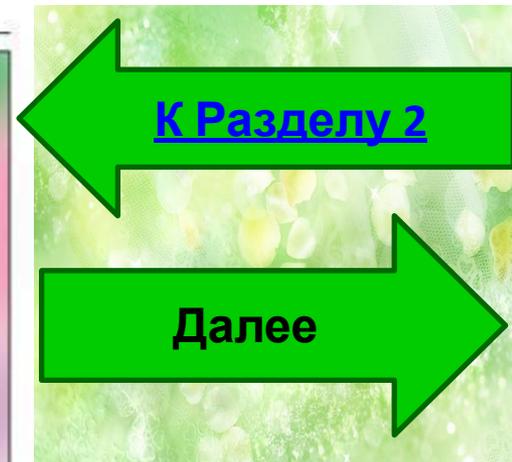


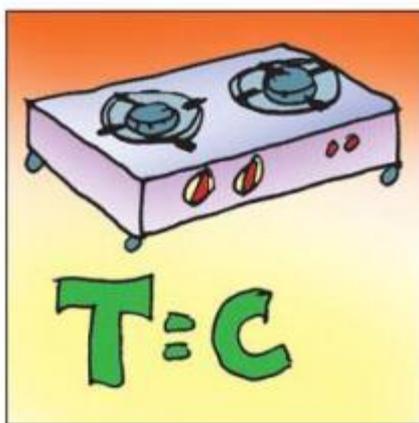
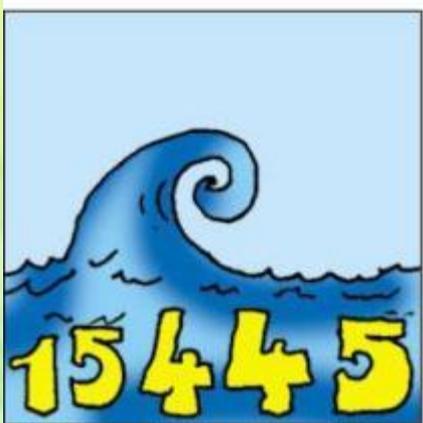
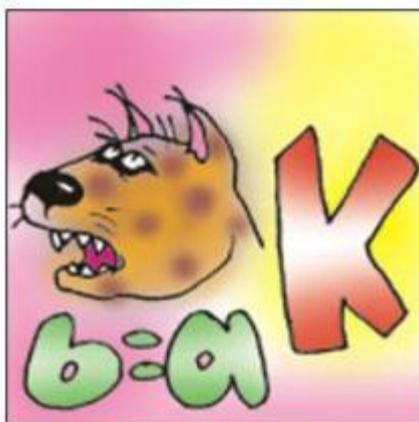
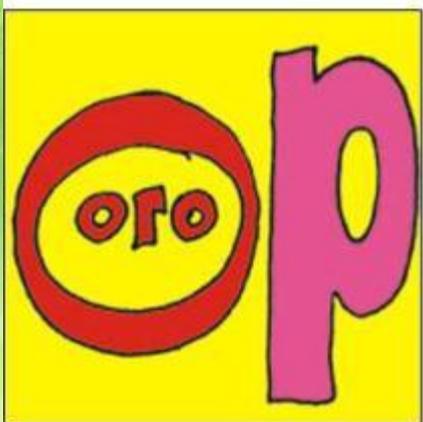
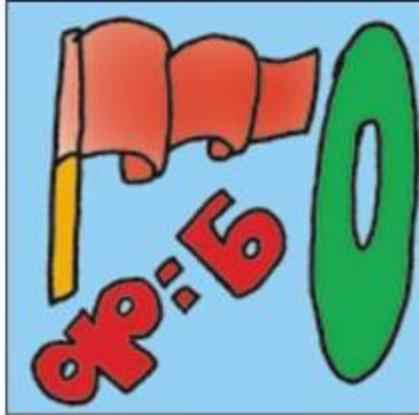
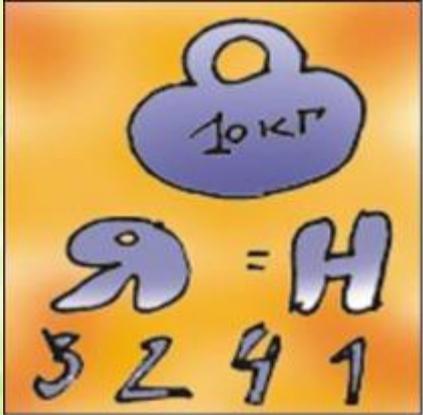


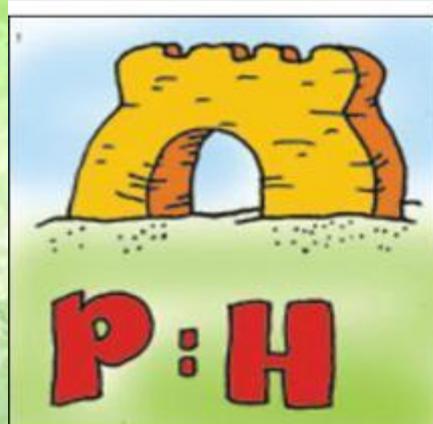
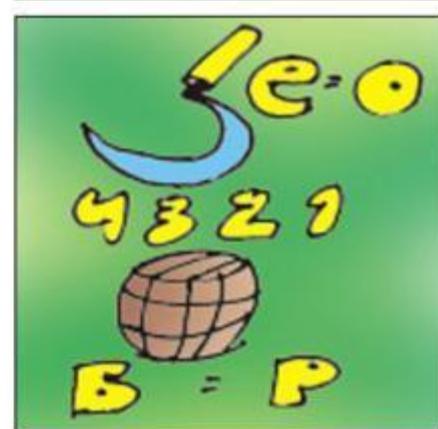
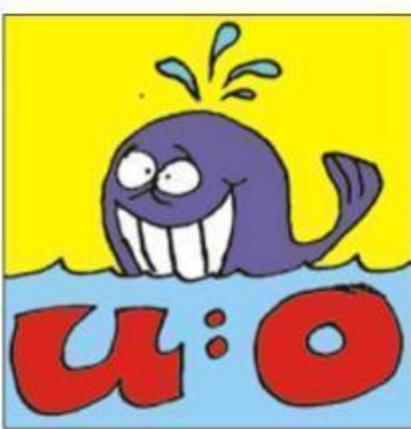
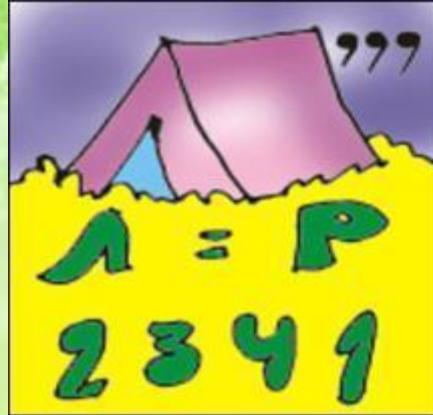
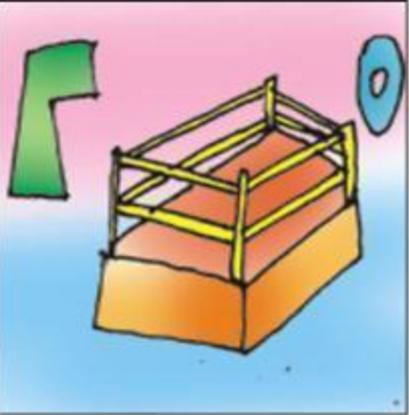
Р:Б

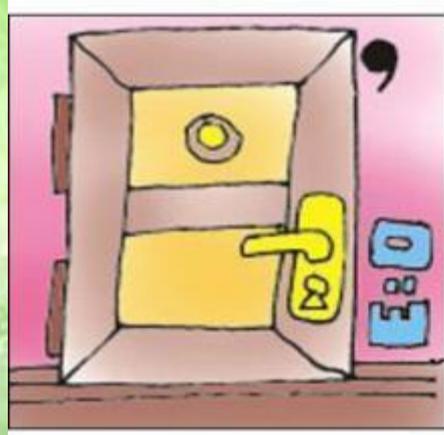
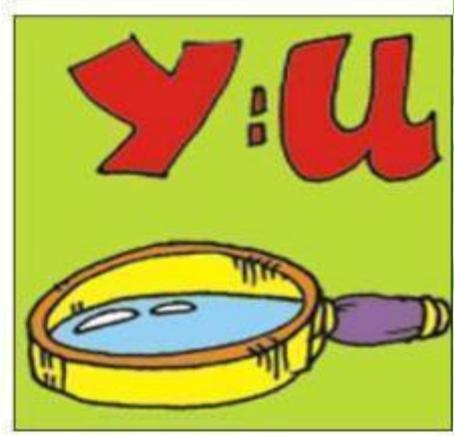
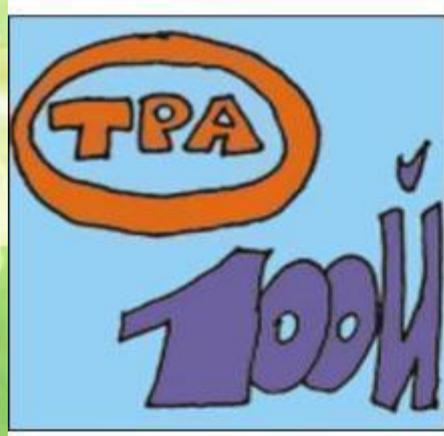
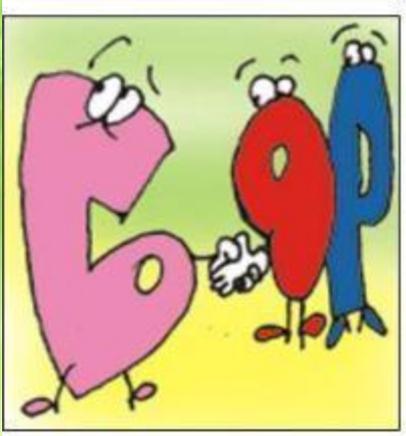


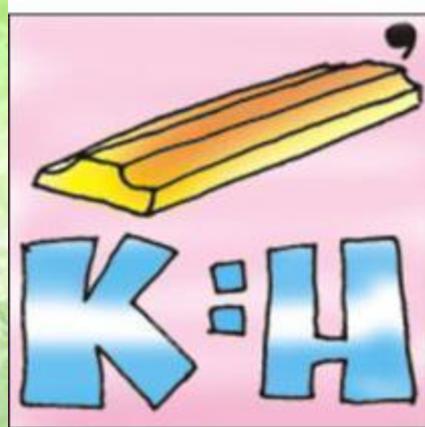
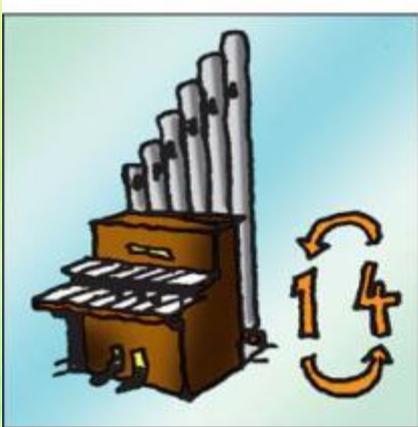
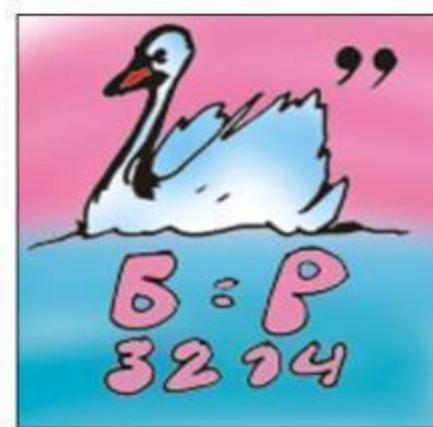
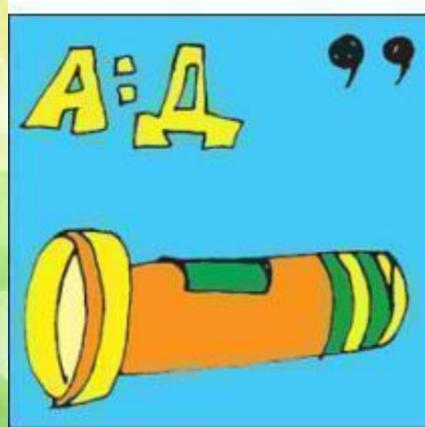
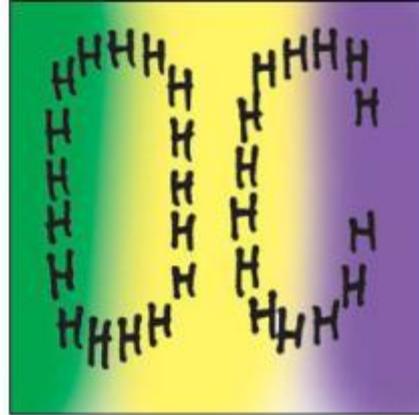
Т:К
В:Ж

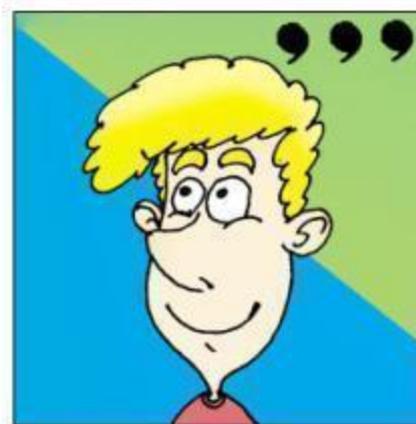
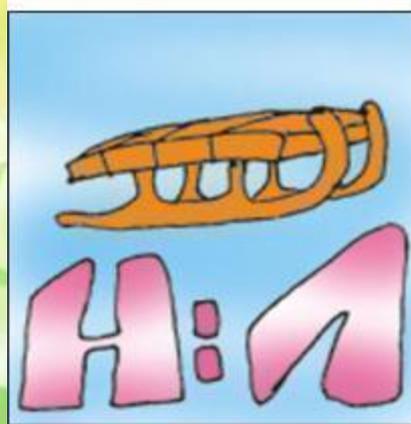
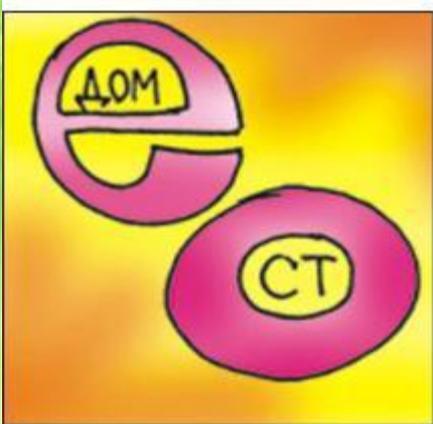
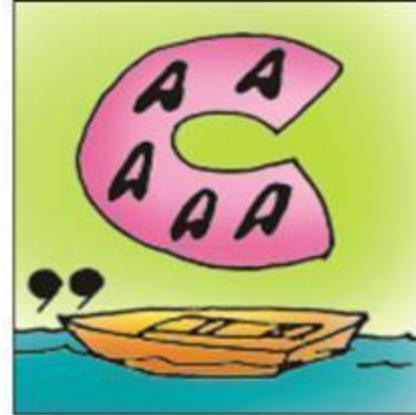


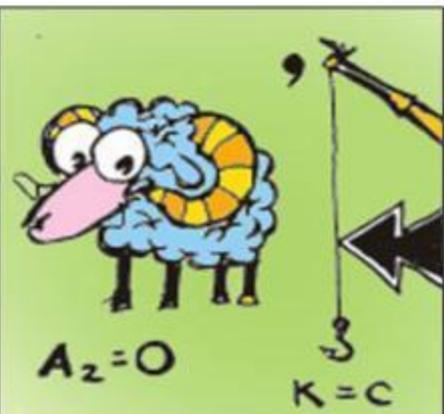
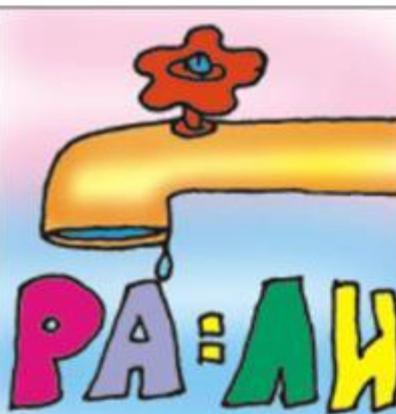
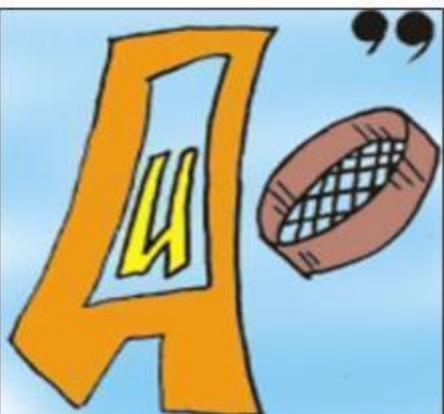
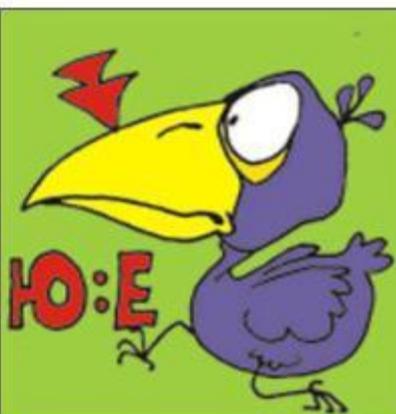


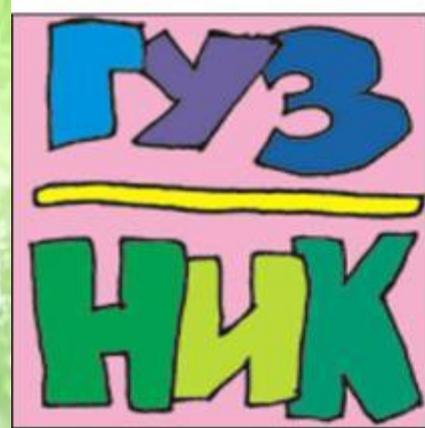
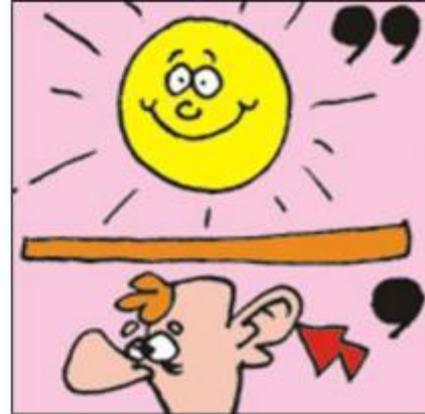
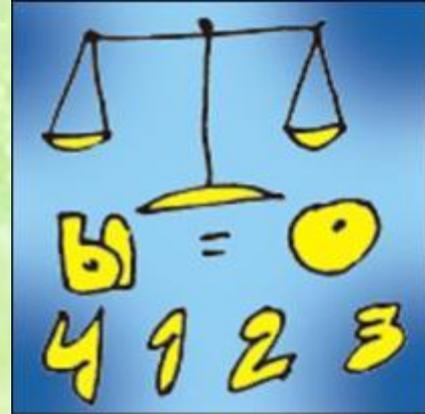
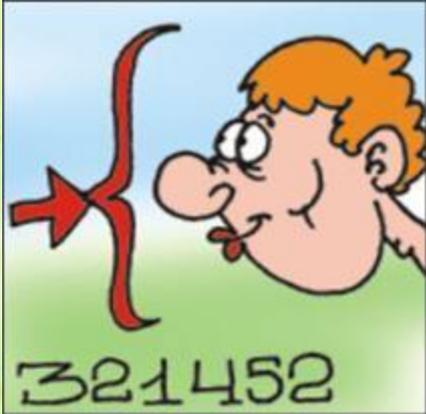


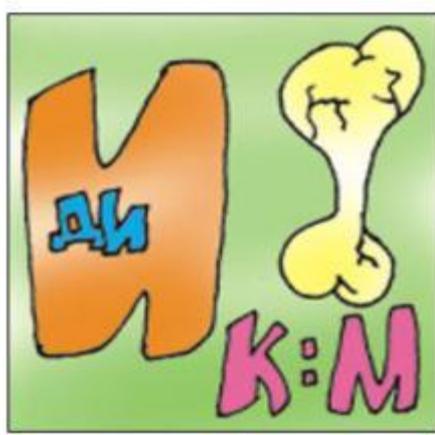
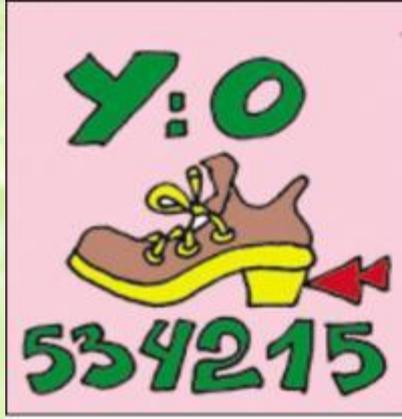


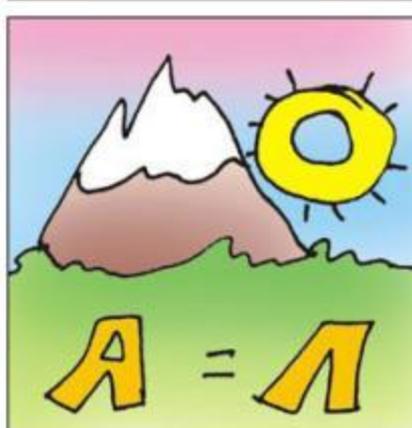
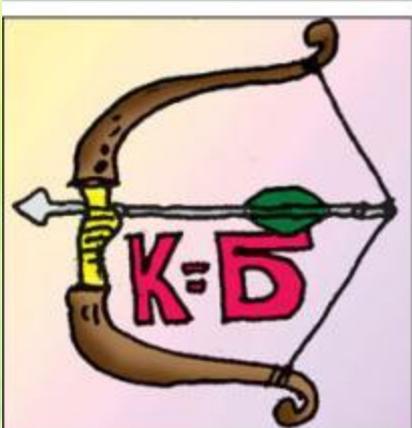
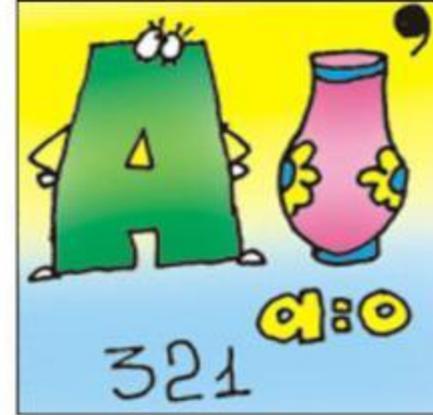
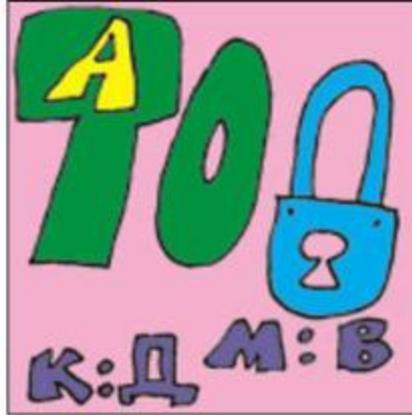












Роли я играл на сцене,
Выступал я на арене,
Буквы, видно, подшутили -
В утварь взяли превратили -
И теперь на кухне ловко
Натираю я морковку.
(АКТЕР - ТЕРКА)

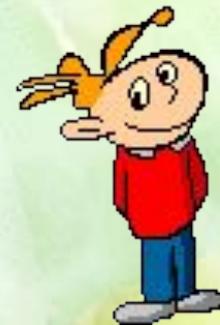
Вам известно или нет,
Есть такой на свете цвет.
Если ноту уберете,
В лес сосновый попадете.
(БОРДО - БОР)

С Б мучительной бываю,
С М одежду пожираю,
С Р актеру я нужна,
С С - для повара важна.
(БОЛЬ - МОЛЬ - РОЛЬ - СОЛЬ)

Я сборник карт, от ударенья
Зависят два моих значенья:
Захочешь, превращусь в название
Блестящей, шелковистой ткани я.
(Атлас - атлас)

С Д я к жидкостям
привык,
С З огромный
дикий бык.
(БИДОН - БИЗОН)

Я в горах расту обычно,
Крепок я, боюсь огня,
И комод и шкаф отличный
Можно сделать из меня.
У на А перемените,
И тогда, коль захотите,
Я с водой стоять могу.
С Ы пасусь я на лугу.
(БУК - БАК - БЫК)



Начало деревом зовется,
Конец - читатели мои.
Здесь, в книге, целое найдется,
И в каждой строчке есть они.
(БУКВЫ)



[К Разделу 2](#)

Далее

Я синоном к слову бык
И известен всем,
Но прибавь мне букву К,
И я козляток съем.
(ВОЛ - ВОЛК)

С буквой Ч для вас я
Друг, приятель.
Я стоит Ч сменить на Г,
Как перед вами станет неприятель.
(ВРАЧ - ВРАГ)

Кто играл в "горелки" летом,
До еще "горел" при этом,
Называл он раз - другой,
Слог и первый и второй.
Если дождь тебя застанет,
По спине забарабанит,
Чтоб насквозь ты не промок,
Раскрываешь третий слог.
Ты о целом слышал в школе
И видал, конечно, в поле,
Там, где линия земли
С небом сходится вдали.
(ГОРИ - ЗОНТ)

Хорошая погода!
Её мы ждем полгода.
Две точки зачеркни
И воду зачерпни.
(ВЕДРО - ВЕДРО)

В начале - лес сосновый.
Затем - Ломоносова слово
(Он его царице посвещал).
А целое - Пётр брить приказал!
(БОР-ОДА)

Я глубока и полноводна,
И вся страна гордится мной.
А впереди ты И прибавишь -
И стану птицей я лесной.
(ВОЛГА - ИВОЛГА)

С буквой Л в игре в футбол
Часто слышим слово
С Д у ж в слове смысл не тот -
Мерой стало - просто
(ГОЛ - ГОД)



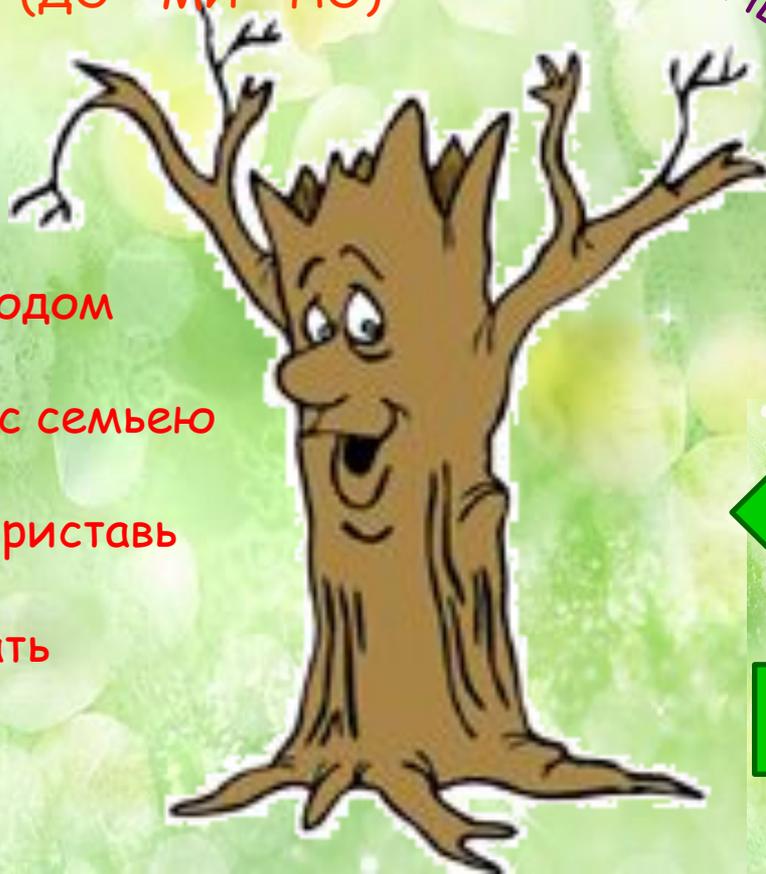
Читайте слева от меня,
И псом презлющим буду я.
Но времени я буду счет,
Когда прочтешь наоборот.
(ДОГ - ГОД)

Начало - нота. Потом
оленя украшение.
А вместе - место
оживленного движения.
(ДО - РОГА)

Сперва назови ты за городом
дом,
В котором лишь летом с семьей
живем,
Две буквы к названию приставь
заодно,
Получится то, что решать
суждено.
(ДАЧА - ЗАДАЧА)

Всего две ноты и предлог
Построить я на даче смог.
(ДО - МИ - К)

Две ноты, две буквы,
Все вместе - игра,
В которую любит
играть детвора.
(ДО - МИ - НО)



С буквой Д вперед шагаю
От зари и до зари.
С П торчу, зачем не знаю.
С Т я людям помогаю
Даже в самый сильный зной.
С Л всегда и всем мешаю,
Не дружите вы со мной.
(ДЕНЬ - ПЕНЬ - ТЕНЬ - ЛЕНЬ)

[К Разделу 2](#)

Далее

Мы всех - и взрослых и детей -
В часы досуга развлекаем,
Но если нам приставить Т,
Мы их ужасно напугаем.
(ИГРЫ - ТИГРЫ)

Если с З, то ткань из шелка,
И воздушна и легка.
З на К заменим только -
Тей продукт из молока.
(ЗЕФИР - КЕФИР)

С буквой К
живу в лесу,
С буквой Ч
овец пасу.
(КАБАН -
ЧАБАН)



Начало - голос птицы,
Конец на дне пруда.
А целое в музее
Найдешь ты без труда.
(КАР - ТИНА)

Я травянистое растение
С цветком сиреневого цвета,
Но переставьте ударение -
И превращусь в конфету я.
(Ирис - ирис)

Я бываю золотой,
А природный - костяной.
Если З на К заменишь,
Смысл во мне совсем иной:
В первом классе лишь для счета
На уроке я твоём,
А в четвертом ты охотно
Подсчитаешь мой объём.
(ЗУБ - КУБ)

[К Разделу 2](#)

Далее

Чтоб отгадать, имей терпение:

С Л я - часть лица,
а с Б - растение.
(ЛОБ - БОБ)

С Ы мы мчим вас что
есть мочи,
С У мы ноги вам
промочим.
(ЛЫЖИ - ЛУЖИ)

Я дерево с цветом
душистым,
Даю я прохладную тень,
Под кроной моей отдыхают
В безветренный солнечный
день.

Но если согласные буквы,
В себе переставлю я,
Получится новое слово,
Несущее смерть для меня.
(ЛИПА - ПИЛА)

В тетради я бываю
Косая и прямая.
В другом совсем значении
Я планка для черчения.
И, наконец, порою
В шеренгу вас построю.
(ЛИНЕЙКА)



С Л я слезы вызываю,
С Ж по воздуху летаю.
(ЛУК - ЖУК)

Меня найдешь на дереве,
На клумбе и на грядке,
В журнале и в альбоме,
И в книге и в тетрадке.
Но птицей стать я захотел -
И мне не надо буквы Л.
Мне А в начале напиши
И как зовут меня - реши.
(ЛИСТ - АИСТ)

С П - это дерево, цвет его лечит,
С З это девушка, косы на плечи,
С буквою Р инструмент
музыкальный,
Звук то веселый, а то вдруг
печальный.
(ЛИПА - ЛИЗА - ЛИРА)

[К Разделу 2](#)

[К приветствию](#)

Почти все знают, что анаграммы - это слова, которые состоят из одних и тех же букв. Мы рассматриваем слова по правилу кроссворда, то есть нарицательные имена существительные в начальной форме. Например: АКВАРЕЛИСТ-КАВАЛЕРИСТ, АНТИМОНИЯ-АНТИНОМИЯ, АНАКОНДА-КАНОНАДА, ВЕРНОСТЬ-РЕВНОСТЬ, ВЛАДЕНИЕ-ДАВЛЕНИЕ, ЛЕТТЕСТОК-ТЕЛЕСКОП. Найдите анаграммы к этим словам.

АВАНС * АВТОЛ * ДРЕС * АКТЁР * АНГАР * АОРТА * АПОРТ * АРБУЗ *
АРГОН * АРГУС * БАНКА * БАРЖА * БАРОН * БАЧОК * БИРЮК * БОКАЛ *
БОРДО * БУТАН * ВАЛЕТ * ВАЛИК * ВАЛКА * ВАЛОК * ВАРАН * ВЕСНА *
ВИОЛА * ВЛАГА * ВОБЛА * ВОЛАН * ВОЛОС * ВОРОН * ВЫБОР * ВЫВОЗ *
ВЫДОХ * ГАЗОН * ГРОЗА * ДОСКА * ЗАБОР * ЗАМОК * ЗАПОР * ИСТЕЦ *
КАЙМА * КАМЫШ * КАНАТ * КАПЛЯ * КАПОТ * КАРМА * КАСТА * КЕЛЬТ *
КОЛОС * КОМАР * КОНУС * КОРОБ * КОСАЧ * КРЕСТ * КРЫСА * КУКЛА *
ЛАКЕЙ * ЛАПТА * ЛАСКА * ЛЕТОК * ЛИМАН * ЛОДКА *
МАКЕТ * МАЛЯР * МАСКА * МАСЛО * НАРТА * НАСОС *
НОРМА * НЫРОК * ОПРОС * ОСКАЛ * ОТБОР * ОТРОК *
ПЛАТО * ПЛЕСК * ПОСОЛ * ПСИНА * ПЯТАК * РИФМА *
САЙРА * СЕКАЧ * СЕНАТ * СОТКА * ФАЗАН * ХАЛВА *



[К Разделу 2](#)



Далее

РАДУНИЦА-УДАРНИЦА
РАЗВИЛКА-РАЗЛИВКА
РАСТЕНИЕ-СТАРЕНИЕ
РАСТУШКА-СТАРУШКА
РИСТАНИЕ-СТИРАНИЕ
РУГАТЕЛЬ-УТЛЕГАРЬ
СВЕКРУХА-ХЕВСУРКА
СЛОВИНЕЦ-СОНЛИВЕЦ
СТЕРЖЕНЬ-СТРЕЖЕНЬ
СТРОФИКА-ФИКСАТОР
СФАЛЕРИТ-ФАЛЕРИСТ
ТАРТИНКА-ТАТАРНИК
ФАШИСТКА-ФИСТАШКА
ХИРОМАНТ-ХРОМАТИН
ХРИЗОЛИТ-ХРИЗОТИЛ
АКТИВАЦИЯ-КАВИТАЦИЯ
АНТИМОНИЯ-АНТИНОМИЯ
АПИТОКСИН-СИНОПТИКА
АТЛАНТРОП-ПЛАНТАТОР
АХРОМАТИН-МАХИНАТОР
БЫТОВАНИЕ-ОТБЫВАНИЕ
ВЕРТИКАЛЬ-КИЛЬВАТЕР
ВОДОПОЛЬЕ-ПОЛОВОДЬЕ

ВРЕДНОСТЬ-ДРЕВНОСТЬ
ГАРМОНИСТ-МОРГАНИСТ
ГЕОМЕТРИЯ-ГЕОТЕРМИЯ
ДЕЖУРСТВО-ДРУЖЕСТВО
ЗАКОНОВЕД-КОНЕЗАВОД
ИЗОМЕТРИЯ-ИЗОТЕРМИЯ
КЛОПОВНИК-ПОЛКОВНИК
КОЛОСОЧЕК-ОСКОЛОЧЕК
КРАТПЛЕНИЕ-ТЕЛЕРИНКА
ЛЕКАРСТВО-СТЕКЛОВАР
ЛОГОПАТИЯ-ПАТОЛОГИЯ
МАЛОДОЙКА-МОЛОДАЙКА
МАРТЕНСИТ-САНТИМЕТР
МОНОТЕИЗМ-НЕОТОМИЗМ
МОНОТИПИЯ-ТОПТОНИМИЯ
МУШТРОВКА-ШТУРМОВКА
НАМЕСТНИК-СМЕТАННИК
НЕРАЗУМИЕ-РАЗУМЕНИЕ
ОБОДРЕНИЕ-ОДОБРЕНИЕ
ОПРОЩЕНИЕ-ПРОЩЕНИЕ
ОСТРОЖНИК-СТРИЖОНОК
ОТОПЛЕНЕЦ-ПОЛОТЕНЦЕ
ПАЛЬТИШКО-ПЛАТЬИШК

А
Н
А
Г
Р
А
М
М
Ы

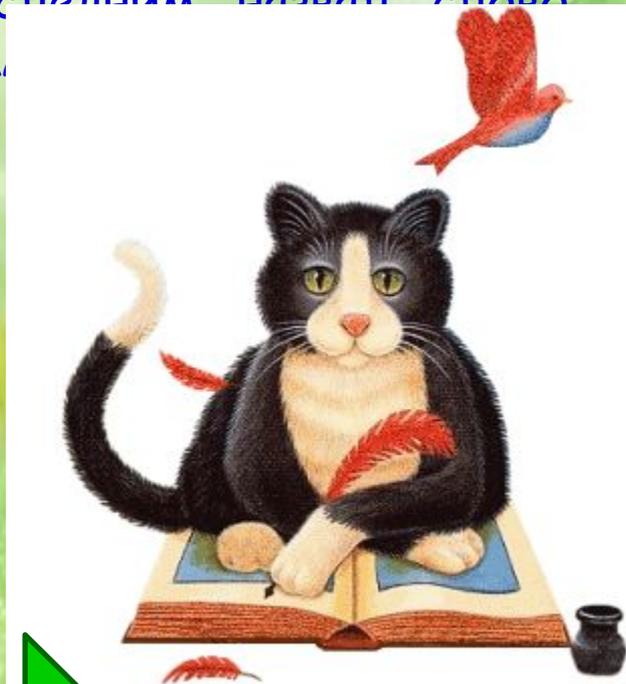
[К Разделу 2](#)

[К приветствию](#)

Игры со

«Наборщик». Это одна из самых известных игр со словами. Задается слово (обычно длинное), например «остановка». За определенное время играющим нужно сложить из букв этого слова другие слова («станок», «скат», «танк» и т.д.). Затем игроки по очереди называют их. В зачет идут только те варианты, которые еще не были названы. Побеждает тот игрок, который последним назвал слово. Чемпионом игры считается тот, кто придумал самое длинное слово.

«Каркас». Сначала выбирают три (две и даже одну) согласные буквы (например, К, Н, Т). Затем все играющие «натягивают на каркас» гласные буквы (а также мягкий, твердый знак и букву Й), то есть придумывают слова, состоящие из этих согласных (в любом порядке) и любых гласных («ткань», «кант», «канат»...). Побеждает тот, кто придумал последнее слово.



[К Разделу 2](#)

Далее

Игры со

«Угадай фразу». Ведущий берет какую-нибудь книгу и читает начало любой фразы. **Словами** Остальные пытаются угадать ее продолжение. Через некоторое время загаданная фраза читается до конца, и все играющие могут сравнить то, что было сказано ими, с настоящим окончанием фразы. Тот, кто угадывает конец фразы (или почти угадывает), получает очко. Можно читать не начало, а конец фразы. Сначала ведущий должен выбирать нетрудные задания, чтобы ребятам было интересно играть.

Эта игра учит пониманию контекста, в котором произносятся те или иные слова. Ведь в реальных диалогах произносится лишь часть слов. Если научиться угадывать «недосказанное», то вы лучше будете понимать окружающих людей и их поступки.



[К Разделу 2](#)

[К приветствию](#)

Приложение

«Всегда в тему!»

В помощь организатору предлагаем мультфильмы:

1. «Просто так»
2. «Добро по кругу»
3. «Семья»
4. «Облачко»

На этом список не заканчивается! Вы можете самостоятельно пополнять его. Только помните, что мультфильмы или видеоролики должны быть познавательного характера!

Желаем успехов!

[← К приветствию](#)

ИНСТРУКЦИЯ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ЭЛЕКТРОННОГО МИНИ-ПОСОБИЯ «ВЕСЕЛАЯ ПЕРЕМЕНКА!»

Уважаемые коллеги!

Перед Вами пособие, разработанное автором проекта «Веселая переменка» делегатом ГОУС «Школьный актив города» Анной Базуевой.

Это пособие поможет Вам сделать перемены в Вашем образовательном учреждении интересными, познавательными и главное БЕЗОПАСНЫМИ.

Пособие состоит из трех разделов:

1 – Игры для активного отдыха

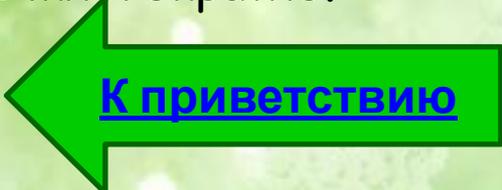
2 – Шарады, ребусы, анаграммы

3 – Подборка мультфильмов познавательного характера

Для того, чтобы перейти от Приветствия к меню «Раздела» - необходимо нажать левой клавишей мыши на подчеркнутый текст синего цвета (гиперссылка). Работа в меню осуществляется по той же схеме, вернуться к приветствию или началу раздела Вам помогут стрелки с указаниями, располагающиеся в нижнем правом углу.

После использования гиперссылки надпись становится фиолетового цвета. Гиперссылку можно использовать многократно.

Удачи Вам!



К приветствию