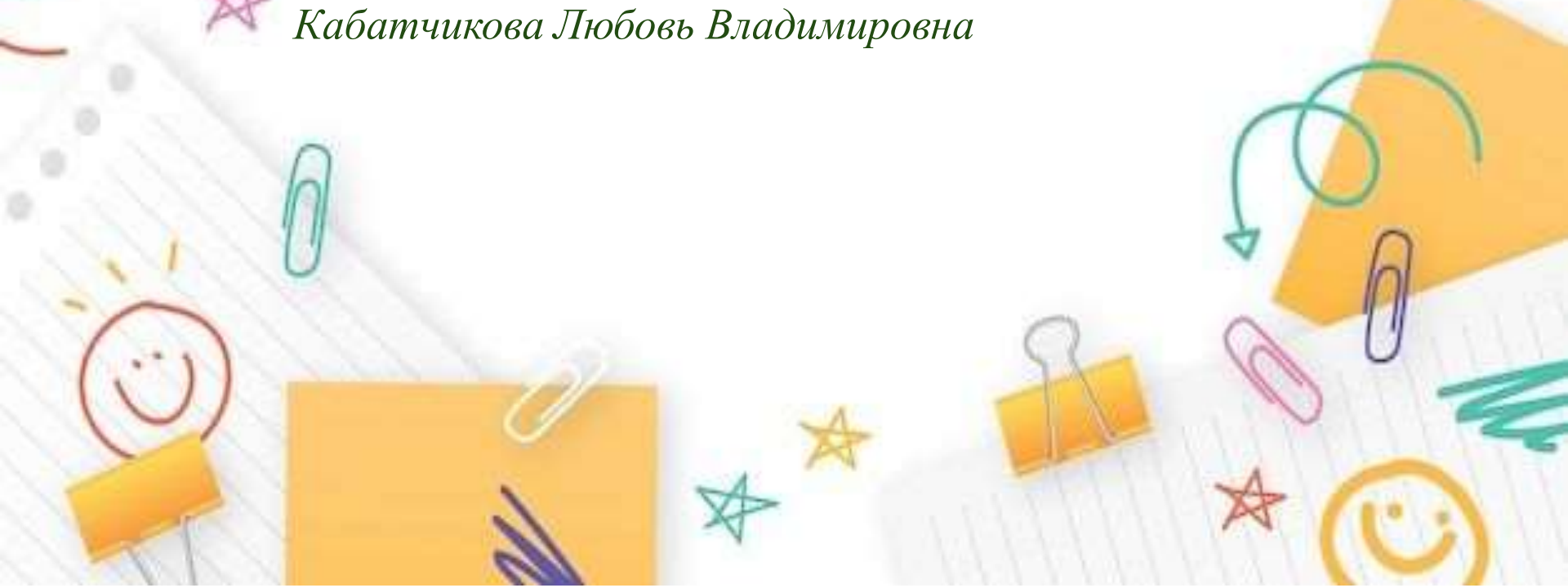




Цель: Создать систему организации перемен в начальной школе, которая превращает стихийную двигательную активность детей в управляемую игру, обеспечивая безопасность, дисциплину и полноценный отдых младших школьников.



Задачи:

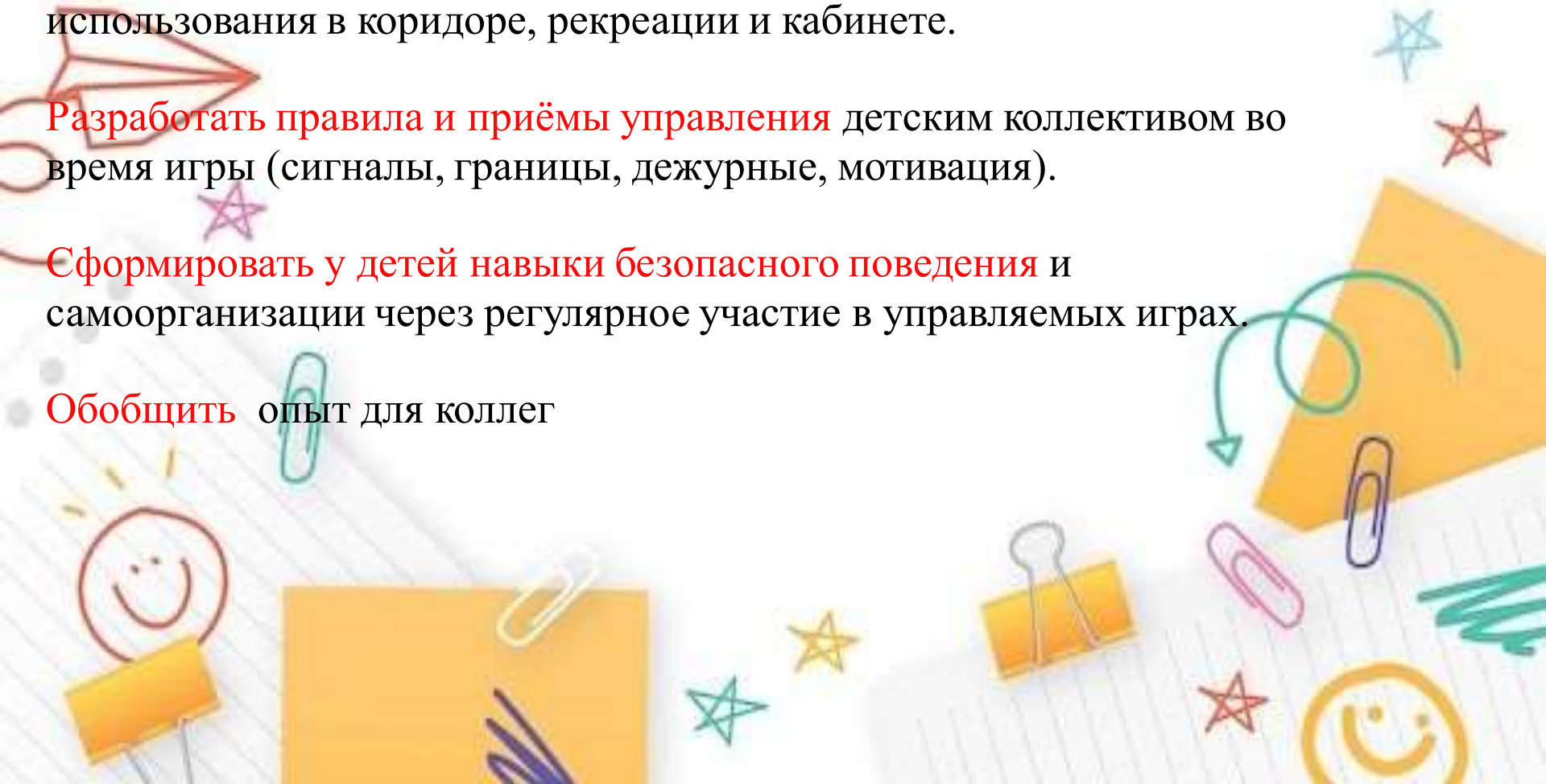
Выявить проблемы, возникающие на переменах в начальной школе (травмы, конфликты, шум, бесцельное времяпрепровождение). Начался 3 класс!

Подобрать и систематизировать игры разной степени подвижности для использования в коридоре, рекреации и кабинете.

Разработать правила и приёмы управления детским коллективом во время игры (сигналы, границы, дежурные, мотивация).

Сформировать у детей навыки безопасного поведения и самоорганизации через регулярное участие в управляемых играх.

Обобщить опыт для коллег



Почему эта тема сегодня актуальна как никогда?

Снижение самоконтроля. Современные дети часто имеют клиповое мышление и им сложно самостоятельно переключиться с учебной деятельности на игровую и обратно без помощи взрослого.

Рост травматизма. Статистика Минздрава говорит о том, что до 60% школьных травм происходит именно в стенах школы, и пик приходится на начальную школу. Причина — не злой умысел, а неумение просчитать траекторию движения (бег в узких коридорах).

Дефицит общения. Дети разучились играть в «классики» и «резиночку», они не знают правил дворовых игр. Если их не научить, они будут просто «гоняться» друг за другом.



Управляемая игра решает три задачи одновременно:

Воспитательную: учит договариваться, соблюдать правила, проигрывать.

Оздоровительную: снимает статическое напряжение, профилактика плоскостопия и сколиоза.

Дисциплинарную: снижает уровень шума и количество конфликтов (потому что заняты все).



Игры средней подвижности (для коридора/рекреации)

Они снимают физическое напряжение, но имеют жесткие границы (черта, линия, стена), чтобы дети не разбегались.

«Море волнуется раз...» (Адаптированный вариант)

Правила: Водящий стоит спиной. Дети двигаются хаотично. На счет «3 — фигура замри» все замирают. Водящий подходит к любому и пытается «сломать» фигуру движением или смешным словом. Если пошевелился — выбыл. **Эффект:** Развивает координацию и учит контролировать тело (не бежать сломя голову, а вовремя остановиться).



«Резиночки»

«Съедобное — несъедобное» (в кругу) Где играть: В уголке рекреации, стоя в кружке. Смысл: Водящий бросает мяч и называет слово. Если съедобное — ловим, нет — отбиваем.

Веселый паровозик . Цель: Развивать у детей умение действовать по сигналу, ориентировку в пространстве



Игры средней подвижности со скакалками (для коридора/рекреации)

«Рыбак и рыбки.» Правила: Водящий встаёт в центр круга и, держа скакалку за один конец, начинает вращать её так, чтобы другой конец скользил по полу на уровне ног игроков. «Рыбки» должны подпрыгивать, когда скакалка приближается к ним. **Эффект:** Она отлично развивает ловкость, быстроту реакции и умение высоко прыгать

«Я знаю пять имен, овощей, фруктов, цветов.» Можно использовать одну скакалку на всех либо у каждого своя. Правила игры в том, чтобы произнести одно слово из словесного ряда во время прыжка.

Десяточки. Принимать участие в игре может любое количество участников. Игра состоит из десяти этапов. Каждый последующий этап сложнее предыдущего. Если скакалка задевает ногу или голову, это считается ошибкой. Сбившийся участник передает ход следующему.

Часики



Напольная разметка

«Классики»



Напольный «Твистер»



«Колодец»

Детский боулинг



Спокойные игры (для класса) — «Минутки тишины»



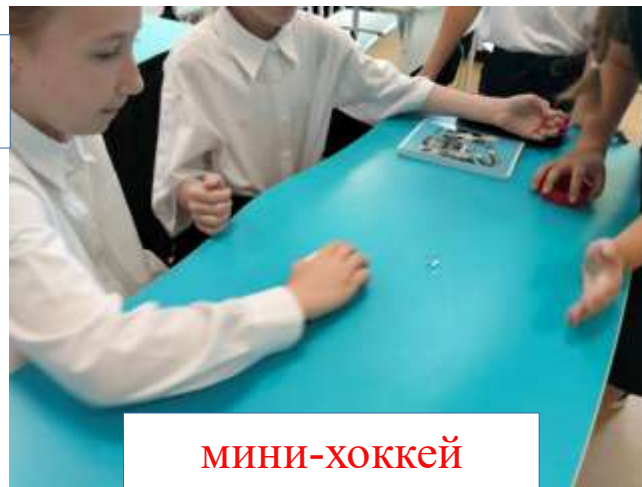
Доббль

Крокодил

Мафия

Уно

Свинтусы



мини-хоккей



Балансиры



Шашки



Спокойные игры (для класса) — «Минутки тишины»



Морской
бой



Стульчики



Орфографические игры
(иогы БАЧАН)



Современные настольные игры — это не просто развлечение. Это мощный инструмент **социализации**.

Пока дети играют в «Доббль», они учатся быть **внимательными**. Пока играют в «Мафию» — **учатся слушать и аргументировать**. Пока играют в «Свинтус» — **учатся достойно проигрывать и радоваться за других**.

Включите одну настольную игру в переменную — и вы увидите, как класс, который «не знает, чем заняться», превращается в команду, увлечённую общим делом. А это и есть управляемая переменная — переменная, где интересно и безопасно».



Правила успешной организации.

Правило №1. ЧЕТКИЙ АЛГОРИТМ СБОРА (Невербальный сигнал)
Ошибка многих учителей: они пытаются перекрыть шум детей. Это бесполезно и срывает голос. Как надо: Введите РИТУАЛ НАЧАЛА.
Например: Хлопок в ладоши (определенный ритм: два коротких, один длинный). Дети должны хлопнуть в ответ и замереть.

Правило №2. ПРАВИЛО «ОДНИМ ДЫХАНИЕМ» (Инструктаж) Схема «Делай как я». Сначала вы сами показываете игру (быстро) со словами: «Смотрите на меня».

Правило №3. ЖЕСТКИЕ ГРАНИЦЫ ПРОСТРАНСТВА (Зона игры)

Правило №4. СИСТЕМА «ДЕЖУРНЫХ»



Дыхательные игры перед звонком

«Мы часто гоним детей на урок криком: «Быстро сели!». Но разогретый мозг не может сразу включиться в работу. Если мы дадим детям 2 минуты на дыхание, то первый урок пройдет продуктивно, а мы сохраним голосовые связки».

Конкретные игры: «Насос» Стоим прямо. Руки вниз. Вдох — поднимаем руки вверх, выдох — резко опускаем с звуком «Ух!» (как будто накачиваем шину). Сбрасывает остатки адреналина

«Одуванчик» Глубокий вдох носом, на выдохе с силой дуем на воображаемый одуванчик (губы трубочкой). Представляем, что все пушинки улетели. Выравнивает пульс

«Гудок паровоза» Стоя в кругу, кладем руки на плечи впереди стоящему. Медленно выдыхаем со звуком «Ту-у-у-у», передавая звук по кругу. Объединяет класс и успокаивает



Мотивационная система и работа с скучающими

Уголок «Художник»: Лист бумаги и цветные карандаши. Задание — нарисовать, как прошла перемена (срисовывает напряжение).

Уголок «Конструктор»: Сделайте в классе коробку с блоками (картонными или пластиковыми). Можно строить башню.

Уголок «Читатель»: Книжка с картинками. Библиотека

Главное правило: У таких детей тоже есть маршрут. Они сидят на стульях в специально отведённой зоне, а не на полу в проходе, где их могут задеть.

Перемена должна предлагать выбор: бегать, прыгать, рисовать или читать. Скука — главный враг дисциплины. Если мы организуем досуг для каждого, нам не придётся ловить «потеряшек» по углам».



«Коллеги! Представьте, что перемены в школе — это как горная река. Если пустить её на самотёк, она размочет берега и устроит наводнение.

Наша задача — не построить бетонную плотину (запреты), а проложить красивое русло с камушками (игры), по которому вода будет бежать весело, но безопасно.

Управляемая игра — это и есть такое русло. Она не отнимает у детей детство, она просто делает его аккуратным».

