**Организация игровой деятельности первоклассников на переменах.**

Во ФГОС НОО значительное место отводится воспитательной работе, которая должна осуществляться непрерывно и на всех этапах деятельности младших школьников. Перемена является неотъемлемой частью образовательного процесса и, пожалуй, одной из любимых для школьников. В стихотворении Б. Заходера «Перемена, перемена!» очень красочно и достоверно описывается деятельность младшего школьника Вовы на перемене:

Он за пять минут успел  
Переделать кучу дел:  
Он поставил три подножки  
(Ваське, Кольке и Серёжке),  
Прокатился кувырком,  
На перила сел верхом,  
Лихо шлёпнулся с перил,  
Подзатыльник получил,  
С ходу дал кому-то сдачи,  
Попросил списать задачи, —  
Словом,  
Сделал всё, что мог!

Такая аллегоричная картина наблюдается в школах, особенно среди первоклассников. Данный «отдых» на переменах очень опасен и травматичен для детей. Закон РФ «Об образовании» (ст. 32. п. 3) гласит о том, что «образовательное учреждение несет ответственность за жизнь и здоровье обучающихся, воспитанников и работников образовательного учреждения во время образовательного процесса».

Таким образом, в школах необходимо создавать условия для полезного, организованного и здорового отдыха младших школьников на переменах. Одной из таких форм работы являются игры. В целях организации игровой деятельности учащихся на переменах мной используются подвижные и настольные игры.

Практику использования игровых методов на переменах начала с учащимися первого класса. Известно, что первоклассники как никто другой любят активные игры, поскольку физическая разрядка помогает им повысить работоспособность, улучшить настроение, адаптироваться к новым условиям, снизить утомление, развить ловкость, силу, сообразительность. Среди подвижных игр, наиболее предпочитаемыми среди первоклассников являются:

- твистер. Коврик для игры расстилаем в кабинете, выбирается ведущий, который крутит барабан и диктует участникам на какой круг игрового поля нужно поставить руку или ногу. Игрок, который коснулся земли коленом или локтем выбывает из игры. Побеждает самый последний, кто устоял. Минус игры в том, что задействовано в ней не более пяти человек.

- классики. Старинная русская игра, забытая современными детьми. На полу в кабинете мелом рисуем квадратики и дети по очереди выполняют прыжки (на обеих ногах, на одной ноге). Поначалу игровое поле рисовала я, но в дальнейшем дети сами стали проявлять инициативу.

- ручеёк. Все дети берутся за руки и встают парами друг за другом, образуя «живой коридор» (ручеёк). Один из учащихся выполняет роль водящего, он быстро заходит внутрь «ручейка» и забирает с собой любого участника, эта пара становится в конце, а оставшийся игрок без пары становится новым водящим.

- путаница. Выбирается водящий, который заходит в кабинет, в это время в коридоре остальные участники образуют круг, держась за руки и «запутываются» без размыкания рук (пробираются под руками или переступают через руки). Задача водящего - распутать детей, если «нитка» разрывается (руки размыкаются) – все начинается сначала.

- арам шим-шим. Дети берутся за руки и образуют круг, в центре круга находится ученик с вытянутыми вперед руками и закрытыми глазами. Игра начинается с того, что участники ученики идут по кругу и повторяют слова: «арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия - покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!» На счет «три» все останавливаются и игрок, на которого при остановке указал водящий выходит в центр круга. Они становятся спинами друг к другу и закрывают глаза. Все остальные хором начинают считать до трех и на счет «три» игроки в центре должны повернуть головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону - обнимаются, если нет - жмут руки друг другу.

- золотые ворота. Выбираются двое игроков, которые встают друг напротив друга, берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Остальные игроки встают в круг и берутся за руки. Начинается игра с того, что участники идут по кругу через «ворота» со словами: «Золотые ворота пропускают не всегда, первый раз прощается, второй раз запрещается, а на третий раз не пропустим вас». На последних словах «ворота» резко опускают руки и ловят тех, кто оказался под ними. Пойманные образуют новые «ворота».

- перебежки. Участники встают в круг, сохраняя дистанцию в 3 шага. Ведущий в середине. Каждый ученик помечает свое местоположение мелом. Ведущий подает команду: «Меняйтесь!» Услышав это, дети пересекают круг и меняются местами. Водящему надо не упустить момент и попытаться занять любое свободное место.

- третий лишний. Дети делятся на пары и встают в круг (один спереди, другой сзади). Выбирается водящий и один участник, который будет убегать от водящего первым. Этот игрок во время бега может встать впереди любой пары, после чего стоящий последним в образовавшейся тройке, срывается со своего места и убегает от водящего. Если убегающего догнали, он сам становится водящим.

Настольные игры также полюбились первоклассникам. Они развивают внимательность, создают ситуации успеха, повышают эмоциональный фон, объединяют коллектив детей, позволяют проявить лидерские качества, учат работать в команде и соблюдать правила. В течение года нами использовались следующие настольные игры:

- мафия. Сюжетно-ролевая карточная игра. Мы использовали самый простой способ: желающим раздавалось по одной карточке, на оборотной стороне которой учащийся видел свою роль (мафия или мирный житель). Количество мафий зависит от количества игроков, соответственно чем больше игроков, тем больше мафий. Задача мирных жителей - вычислить мафию, а задача мафии - избавиться от мирных жителей и захватить город. Эта игра является наиболее любимой среди учеников, им очень нравится обсуждать, думать, подозревать своих одноклассников. Игра всегда проходила очень эмоционально и при большом количестве участников, перемены не хватало, чтобы отыграть один тур.

- дубль. Развивает наблюдательность и реакцию. Необходимо искать совпадение изображений на двух карточках.

- дженга (падающая башня). Участникам нужно из деревянных брусков построить башню, после этого каждый по очереди вынимает из рядов башни любой брусок и укладывает на верхний ряд. Проигрывает тот, кто, вытянув брусок, разрушил башню. У нас эта игра дополнена заданиями на каждом бруске: проигравший выполняет то задание, которое написано на последнем вытянутом бруске.

- фанты. Каждый по очереди вынимает карту и читает задание, которое нужно выполнить. По началу, так как многие первоклассники не умели читать, задания озвучивал либо учитель, либо читающие дети.

- крокодил. Ведущий вытаскивает карту из колоды, он должен показать с помощью жестов и мимики тот предмет, который изображен на карточке. Задача остальных участников - отгадать. Кто первый отгадывает, тот становится ведущим.

- соображарий. Перед игроками выкладываются две колоды карт: одна из них содержит карточки с заданиями, а другая – карточки с обозначениями букв, с которых должен начинаться правильный ответ. Участникам необходимо быстрее всех назвать слово, которое соответствует заданию. Выигрывает тот, у кого больше всех карточек. Однако, данная игра давалась довольно сложно первоклассникам, им тяжело было придумывать слова по заданию на определенную букву.

- зоркий глаз. Все участники по очереди тянут карточки и ищут идентичное изображение на поле, бьют по звонку. Угадали - забирают карточку себе. Ошиблись - пропускают два хода. Выигрывает тот, кто соберет больше всех карточек. Обычно эта игра проходила очень быстро, партии получались короткими.

- все знают, кто я. Каждому участнику выдается карточка, которая крепится на ободок головы таким образом, что все, кроме игрока, видят предмет, нарисованный на карточке. Задача каждого участника догадаться кто он, задавая вопросы другим участникам.

- уно. Задача каждого игрока в этой игре - первым скинуть свои карты по определенным правилам: либо карта должна иметь тот же цвет, либо ту же цифру карты, которая уже лежит на столе.

- мемо. Участники раскладывают карточки на столе картинками вниз. Игроки по очереди переворачивают любые две карточки таким образом, чтобы все могли видеть изображенные на них картинки. Если картинки на карточках одинаковые, то игрок забирает их. Если картинки на карточках не совпали, то игрок кладёт карточки обратно картинками вниз и ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто к концу игры наберет большее количество парных карточек.

Приведенные выше игры с радостью и интересом воспринимались первоклассниками, они с удовольствием включались в игровую деятельность. Для детей это способ «перезагрузки» от учебных дисциплин. Игровая деятельность первоклассников на переменах показала свою эффективность, поэтому данная форма работы будет вестись дальше. В перспективе планируется приобретение других полезных и развивающих настольных игр, а также расширение копилки подвижных игр.