***«Игры и развлечения в группе продленного дня»***

 Федорова Лариса Зиновьевна-учитель

 начальных классов.

 Группа продленного дня у нас смешанная, т.е. ее посещают ученики с 1-го по 4-й класс. И конечно же в своей работе я уделяю особое значение играм, игровой деятельности, нахожу такие игры, которые будут интересны всем детям. Потому что мир детства - таинственная и чудесная планета, жители которой много знают, многое понимают, чувствуют, но у них мало жизненного опыта. Они приобретают этот опыт в своей деятельности, в играх.
Игра - вечный спутник детства, для младших школьников - это способ научиться тому, чему их никто не сможет научить, способ исследования и ориентации в реальном мире.

 Наши ученики очень любят подвижные игры, которые мы проводим с ними в зале или на улице на пришкольном участке.

**Эстафета со скакалками.**

Чертятся две параллельные линии на расстоянии 15—20 м одна от другой. У первой линии выстраиваются в затылок две или три команды. Игроки, стоящие впереди колонны, держат в руках скакалку. На противоположной черте, напротив каждой команды, ставят флажок. По сигналу руководителя первые но­мера начинают бег, перепрыгивая через скакалку, и, обогнув флажок, возвращаются обратно и передают скакалку следую­щему игроку. Тот, не задерживаясь, прыгает через скакалку и устремляется вперед. Последний участник, достигнув финиша, поднимает руку со скакалкой вверх. Выигрывает команда, пер­вая закончившая эстафету.

Прыжки со скакалкой вырабатывают и тренируют такие нужные всем качества, как быстрые, легкие и эластичные дви­жения, выносливость и внимание, чувство ритма. Многие заслу­женные мастера спорта, готовясь к соревнованиям по легкой атлетике, по боксу, по различным спортивным играм, во время тренировок упражняются в прыганий со скакалкой.Это помо­гает им лучше подготовиться к соревнованиям, сделать свои движения более быстрыми, точными и уверенными,ноги силь­ными.

**Игра «У медведя во бору».**

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

Играющие 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 будут пойманы трое—пятеро.

**Игра «Золотые ворота».**

Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки-это ворота.Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними.

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй –запрещается.

А на третий раз

Не пропустим вас!

 С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те дети, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

**Игра «Воробьи и попрыгунчики».**

На полу или на площадке чертят круг такой величины, что­бы все играющие могли свободно разместиться по его окруж­ности. Один из играющих — кот, он помещается в центре круга. Остальные играющие — воробышки становятся 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 в тот момент, когда он находится внутри круга. Тот, кого поймали, становится котом, а кот — воробышком, и игра повторяется.

В дальнейшем можно установить правило: впрыгивать и вы­прыгивать только на одной ноге.

**Игра «Успей занять место».**

Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку но­меров. Водящий занимает место 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. Если ему это удастся, то тот, кто останется без места, идет водить.

Номера, присвоенные участникам в начале игры, не должны меняться, когда тот или иной из них временно становится во­дящим.

**Игра «Третий лишний»**

 Играющие стоят парами по кругу лицом в центр. Водящий обегает круг, стараясь осалить убегающего игрока.Если убегающий присоединяется к стоящей паре с любой стороны, то тот, кто оказался третьим должен убегать. Если салка догоняет водящего, они меняются местами.

**Игра «Охотник и сторож».**

Из числа играющих выбираются охотник и сторож. Сторож становится посередине площадки. Возле него чертят круг диа­метром 2 м. Остальные играющие (звери) разбегаются по площадке в разных направлениях. Охотник гонится за ними, стараясь кого-либо запятнать. Пойманные отводятся в круг под охрану сторожа. Их можно выручать. Для этого достаточно ударить стоящего в кругу по вытянутой им руке (переходить за линию круга пойманные  не могут). Но если сторож или охотник запятнают выручающего, он сам отправляется в круг.

Вырученные звери убегают и присоединяются к остальным. Игра прекращается по усмотрению руководителя.

**Игра «Заря».**

 Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих –заря- ходит сзади с лентой и говорит:

 Заря-зарница, красная девица,

 По полю ходила,ключи обронила,

 Ключи золотые,ленты голубые,

 Кольца обвитые - за водой пошла!

 С последними словами водящий остородно кладет ленту на плечо обному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому на плечо положить ленту.

**Игра «Совушка».**

Ребята становятся в круг. Один из играющих выходит на середину круга, он будет изображать совушку, а все осталь­ные — жучков, бабочек, птичек. По команде ведущего: «День наступает — все оживает!» все жучки, бабочки, птички бега­ют по кругу, махая крылышками, совушка в это время спит, т. е. стоит в середине круга, закрыв глаза.Когда же ведущий скомандует: «Ночь наступает — все замирает!», птички, жучки и бабочки останавливаются и стоят неподвижно, притаившись, совушка в этот момент выбегает на охоту. Она высматривает тех, кто шевелится или смеется, и уводит провинившихся к себе в гнездо — середину круга; они тоже становятся совушками и при повторении игры все вместе вылетают на охоту.

**Игра»Бег по кочкам».**

Перед каждой командой от линии старта до линии финиша на расстоянии 1—1,5 м друг от друга чертят кружки диаметром 30—40 см (по прямой или извилистой линии).По сигналу ру­ководителя первые номера, перепрыгивая из кружка в кружок, добегают до конечной черты, после чего по кратчайшему пути возвращаются обратно и передают эстафетные палочки сле­дующим игрокам. Вручив эстафетную палочку очередному но­меру, каждый игрок становится в конец колонны. Выигрывает команда, раньше закончившая игру.

**Игра «Скорый поезд».**

В 6—7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки быстрым шагом (бежать запрещается) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счету игроки, и вместе они снова проделывают тот же путь и т. д. Играющие держат друг друга за локти и во время ходьбы двигают руками наподобие паровозного шатуна. Когда паровоз (передний иг­рок) возвратится на место с полным составом, он должен по­дать протяжный гудок. Выигрывает команда, первой прибыв­шая на станцию.

Чтобы выбрать водящего в подвижных играх мы пользуемся **любимыми считалками.**

 1.Бегал заяц по болоту,

 Он искал себе работу,

 Да работы не нашел,

 Сам заплакал и пошел.

 2.В гараже стоят машины:

 «Волга»,»Чайка»,»Жигули».

 От какой берёшь ключи?

 3.Возле дома на площадке

 Мы играть решили в прятки,

 Скоро прятаться начнем,

 А тебя водить зовём.

 4. Вышел месяц из тумана,

 Вынул ножик из кармана:

 Буду резать, буду бить,

 Выходи, тебе водить!

 5. До-ре-ми-фа-соль-ля-си!

 Едет кошка на такси,

 А котята прицепились

 И бесплатно прокатились!

 6. Дождик, дождик, поливай!

 Зайчик, в поле выбегай,

 Будем все тебя ловить.

 Кто поймал –идет водить.

 7. Жили-были три чертёнка

 И два маленьких котёнка.

 Им велели дружно жить,

 А тебе идти водить!

 8. Как у нас на сеновале

 Две лягушки ночевали.

 Утром встали, шей поели,

 И тебе водить велели.

В зимнее время года мы с детьми любим конечно же кататься на санках , лепить снеговиков и играть в зимние игры.

**Игра « Белые медведи».**

Задача игроков забираться на горку в необычных позах, на четвереньках, боком, спиной вперед, на прямых ногах и т. п. Кто быстрее и смешнее выполнит все подъемы, тот и побеждает. Так же можно проводить и спуски, но задача игроков не скатиться и не сбежать, а именно спуститься с горы в нелепых и смешных позах.

### Игра»Весёлые воробышки».

Дети становятся в круг (в полукруг, если их немного), перед каждым у ног по одному снежку. В центре круга водящий - кошка. Дети-воробышки прыгают через снежок в круг и обратно. Кошка старается осалить воробышков, прежде чем те выпрыгнут из круга. Кого поймали (осалили), выбывает, и кто наступит на свой снежок, тоже выбывает. В конце игры подсчитать, какая кошка поймала больше воробьев. Необходимо похвалить тех, кто ни разу не раздавил свой снежок.

**Игра» Попал в колпак»**

 Сделанным снеговикам на голову ставится колпак из плотной бумаги или картона. Играющие по очереди с расстояния 4 м бросают по два снежка (правой и левой рукой), стараясь попасть в колпак. Каждое попадание дает 1 очко. Выигрывает тот, кто получит наибольшее количество очков.

**Игра «Снайперы».**

 На снежном валу укрепляются несколько фанерных мишеней. В 2-3-4м от мишеней проводятся линии. Каждый из играющих встает в 2 м от мишени и бросает в нее снежок. Попавший в цель снайпер отходит на следующую линию –на 3м мишени, а тот, кто не попал, повторяет бросок и т.д. выигрывает игрок, первым поразивший мишень с 4-метровой линии.

**Игра»Лыжник на санках».**

 На исходной линии трое-четверо детей садятся на санки, не касаясь ногами земли. У каждого по две лыжные палки. Отталкиваясь палками, дети передвигаются вперед по площадке до сигнала «Стой!». Выигрывает тот, кто окажется дальше от старта.

**Игра «Кто быстрее?».**

Чертится большой круг. В середине – трое –четверо детей с санками. Им предлагаются различные задания:

-по сигналу быстро вывезти санки из круга, держась за их спинки. После этого каждому сесть в свои санки;

-при выезде из круга поменяться санками, сесть в них;

-при выезде из круга бросить снежок в цель правой и левой рукой.

 Ученики 4 класса очень любят в группе продленного дня решать **арифметические и логические задачи.**

-У бабушки Даши внук Паша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков?

(Один)

-Термометр показывает плюс 15 градусов. Сколько градусов покажут два таких термометра?

(15)

-Саша тратит на дорогу в школу 10 минут. Сколько времени он потратит, если пойдёт вместе с другом?

(10 минут)

-Ребёнок моего отца, мне не брат. Кто это?

(Сестра)

-В парке 8 скамеек. Три покрасили. Сколько скамеек стало в парке?

(Восемь)

-Меня зовут Юра. У моей сестры только один брат. Как зовут брата моей сестры?

(Юра)

-Батон разрезали на три части. Сколько сделали разрезов?

(Два)

-Что легче 1 кг ваты или 1 кг железа?

(Одинаково)

-Два раза родится, один раз умирает. Кто это?

(Цыплёнок)

-Что с пола за хвост не поднимешь?

(Клубок ниток)

-Мальчик идёт из школы домой 30 минут. За сколько минут эту же дорогу пройдут 3 мальчика?

(За 30 минут)

-Где оказался Моисей, когда погасла свеча?

(В темноте)

-В 9-этажном доме есть лифт. На первом этаже живут 2 человека, на втором - 4 человека, на третьем - 8 человек, на четвёртом - 16, на пятом - 32 и т. д. Какая кнопка в лифте этого дома нажимается чаще других?

(Кнопка первого этажа)

-Когда чёрной кошке лучше всего пробраться в дом?

(Когда дверь открыта)

-Два мальчика играли в шашки 2 часа. Сколько времени играл каждый мальчика

(Два часа)

-Мельник пошёл на мельницу и увидел в каждом углу по 3 кошки. Сколько ног на мельнице?

(3x4x4+2=50)

-Знаменитый фокусник говорит, что может поставить бутылку в центре комнаты и вползти в неё. Как это?

(Вползти в комнату может каждый)

-Что идёт то в гору, то с горы, но остаётся на месте?

(Дорога)

-На что больше всего похожа половина апельсина?

(На вторую половину апельсина)

-Двое пошли - три груздя нашли. Следом четверо идут, много ли груздей найдут?

(Ни одного)

-В коробке 25 кокосовых орехов. Обезьяна стащила все орехи, кроме 17. Сколько орехов осталось в коробке?

-Что сырым не едят, а сварят - выбросят?

(Лавровый лист)

-Какой месяц короче всех?

(Май - в нём всего три буквы)

-Что станет с красным мячиком, если он упадёт в Чёрное море?

(Он намокнет)

-Какой рукой лучше размешивать чай?

(Лучше все-таки размешивать ложечкой)

-На какой вопрос нельзя ответить "да"?

("Ты спишь?")

-На какой вопрос нельзя ответить "нет"?

("Ты жив?")

-Какой нос не чувствует запаха?

(Нос ботинка или сапога, носик чайника)

-Сколько яиц можно съесть натощак?

(Одно. Все остальное будет съедено уже не натощак)

-Тебе дано, а люди пользуются. Что это?

(Имя)

 Все ребята у нас очень любят разгадывать загадки. Я им предлагаю находить отгадки в картинках. Для этого заготовлено много различных картинок зверей, птиц, одежды и др.

**Вот примерные загадки:**

**Аист**


Это старый наш знакомый:
Он живёт на крыше дома —
Длинноногий, длинноносый,
Длинношеий, безголосый.
Он летает на охоту
За лягушками к болоту.

Своё гнездо на крыше вьёт, Чем очень радует народ.

**Альбатрос**



Он верен морю, как матрос,
Предвестник бури ...

**Буревестник**


Отгадайте, кто такой я?
Поднимаюсь к облакам,
Странным криком шторм морской я
Предвещаю морякам.

**Воробей**


Маленький мальчишка
В cepoм армячишке,
По дворам шныряет,
Крохи собирает,
В полях ночует

Коноплю ворует.

Чик-чирик, к зернышкам прыг!
Клюй, не робей!
Кто это? — ...

Говорят, они воришки,
Эти серые малышки.
И шумливы, и драчливы,
Всё щебечут: —
Чьи вы? Чьи вы?

В серой шубке перовой
Ив морозы он герой.
Скачет, на лету резвится —
Не орёл, а все же птица.

В каждом городском дворе
Есть на радость детворе
Птичка. Ты её не бей!
Эта птичка — ...

Я весь день ловлю жуков,
Уплетаю червяков.
В тёплый край я не летаю,
Здесь, под крышей, обитаю.
Чик-чирик! Не робей!
Я бывалый ...

Птичка-невеличка
Ножки имеет,
А ходить не умеет.
Хочет сделать шажок —
Получается прыжок.

**Ворона**

****

На дереве сидит,
«Кар-кар» кричит.

Окраской — сероватая,
Повадкой — вороватая,
Крикунья хриповатая,
Известная персона —
Это ...

Носит серенький жилет,
Но у крыльев — чёрный цвет.
Видишь, кружат двадцать пар
И кричат:
— Карр! Карр! Карр!

**Глухарь**



Петь люблю рассветной тишью
И влюблен я в песнь свою
Так, что ничего не слышу,
Если только запою.

**Грач**


Всех перелётных птиц черней,
Чистит пашню от червей,
Взад-вперёд по пашне вскачь,
А зовётся птица ...

Что за весенняя птица
Любит за плугом ходить и кормиться?

Какая весенняя птица
Трактору чуть ли не на нос садится?

Бежит за плугом с криком вскачь
Весны посланец — чёрный ...

Чёрен я пером от роду,
В поле погулять люблю
И на радость свекловодам
Долгоносиков долблю.

**Использованная литература:**

<http://www.shkolnymir.info/content/view/159/49/>

«Начальная школа №12 -2001 год.»