**Играем на перемене и после уроков**

 **«Стая уток»**

Играющие становятся в шеренгу на таком расстоянии, чтобы не мешать друг другу. Они слегка сгибают ноги в коленях и кладут на них руки. По сигналу все начинают в полуприседе быстро продвигаться вперед до обозначенной черты – «озера» (10-15м), не меняя положения руки ног. Побеждает та утка, которая первой достигает озера (перейдет черту).

Правила игры: тот, кто начал движение до сигнала или нарушил установленное положение рук или ног, считается проигравшим.

**«Пройди, не задень»**

На ровном месте, на расстоянии шага одна от другой ставятся 8-10 кеглей на одной линии. Играющий становится перед первой кеглей, ему завязываются глаза повязкой и предлагают пройти между кеглями туда и обратно. Выигрывает тот, кто свалит наименьшее количество кеглей.

**«Послушай, поверь и себя проверь»**

Ведущий предлагает игрокам сделать следующие упражнение: положить руки на колени, по команде хлопнуть в ладоши, потом правой рукой взяться за нос, а левой- за правое ухо. Потом опять хлопнуть и сделать всё то же другой рукой.

Вариант упражнения: по команде отдать честь (как военные) правой рукой, а левой показать «ВО!» (рука в кулак, большой палец вверх), потом по команде сделать то же другой рукой.

**«Земля, вода, огонь, воздух»**

Играющие становятся в круг, в середине которого стоит ведущий. Он бросает мячик кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, огонь, воздух.

Если ведущий сказал слово «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее животное. На слово «вода» играющий отвечает названием рыбы. На слово «воздух» названием птицы. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему.

Правила игры: ошибающийся выбывает из игры.

 **«Мама, ниточку распутай»**: с помощью считалки назначают ведущего игры – «маму». Остальные дети становятся в кружок, взявшись за руки. Ведущий отворачивается, а дети начинают «запутываться», не разжимая рук, переплетаясь друг с другом руками и ногами. После этого дети хором произносят: – Мама, ниточку распутай, только не порви. Задача ведущего – распутать детей обратно в кружок, постараясь не расцеплять их рук.

В игре **«Жмурки»** также считалкой выбирают ведущего, ему завязывают платком глаза и ставят посередине школьного коридора. Дети спрашивают: – На чем стоишь? Ведущий отвечает: – на мосту. Дети: – Что ешь? Ведущий: – Колбасу. Дети: – Что пьешь? Ведущий: – Квас. Дети: – Ищи мышей, а не нас. При этих словах дети разбегаются по коридору. Ведущий должен не только поймать какого-нибудь ребенка, но и угадать его имя.

Веселая игра **«Хвост и голова»** интереснее проводится при большом количестве участников. Выбирают «голову» и «хвост» змейки, между ними становятся остальные дети, положив руки на плечи соседу. Задачей «головы» в начале колонны будет поимка «хвоста», стоящего в конце. Остальные участники колонны стараются следовать за «головой», не убирая рук с плеч соседей.

**Игра «Море волнуется»** также способна заинтересовать школьников, количество участников в ней должно быть не меньше пяти-семи человек. Ведущий становиться в круг, детишки ходят по кругу, взявшись за ручки, меняя направление движения и хором говоря: – Море волнуется раз (идут по часовой стрелке), море волнуется два (идут против часовой стрелки), море волнуется три (по часовой стрелке), морская фигура замри! После этих слов руки расцепляются, и каждый ребенок старается принять необычную и забавную позу, «застыв» в ней не шевелясь.