

« ВЕСЕЛАЯ ПЕРЕМЕНКА »

*Игровая программа для
детей*



Дорогие ребята! Мы предлагаем вам отвлечься от своих компьютерных игр и от просмотров мультиков, а устроить для себя «ВЕСЁЛУЮ ПЕРЕМЕНКУ». Мы предоставляем вам Игровую программу, в которой множество загадок, шарад, ребусов и подвижных игр, в которые можно играть с друзьями на улице! Ну, что приступим?



РАЗДЕЛ 1

ИГРЫ В КОТОРЫЕ МОЖНО

ИГРАТЬ НА УЛИЦЕ



"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.



"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.



"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.



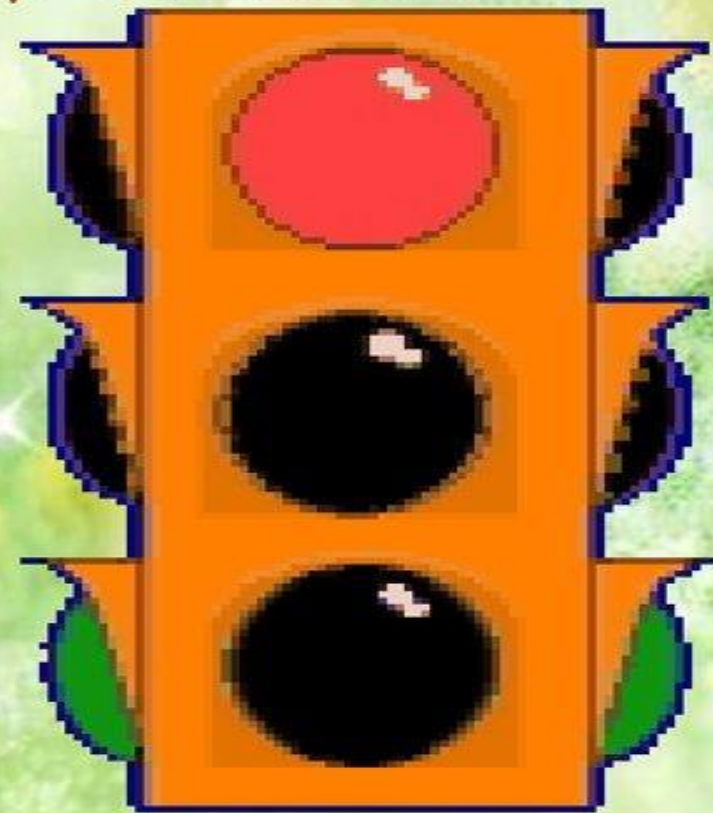
[в раздел 1](#)

"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.



"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.



" 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.



"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.



"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.

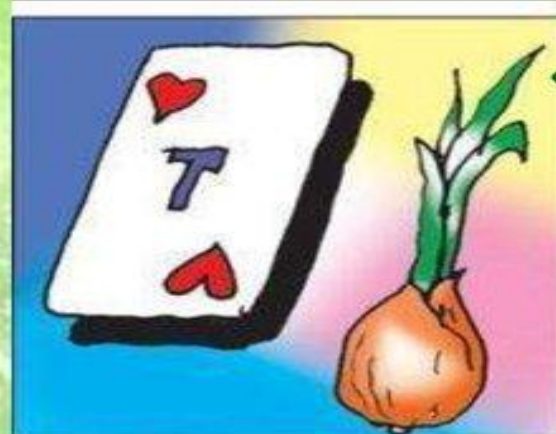
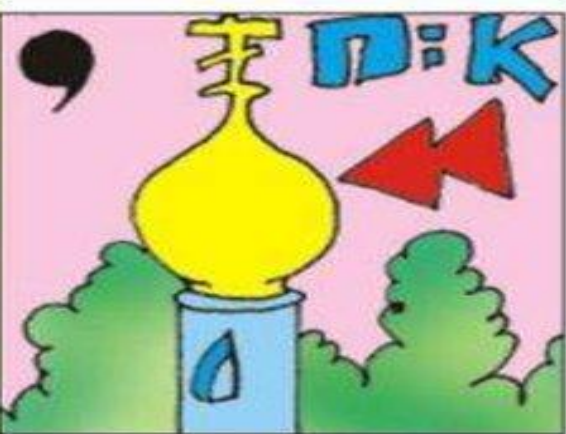
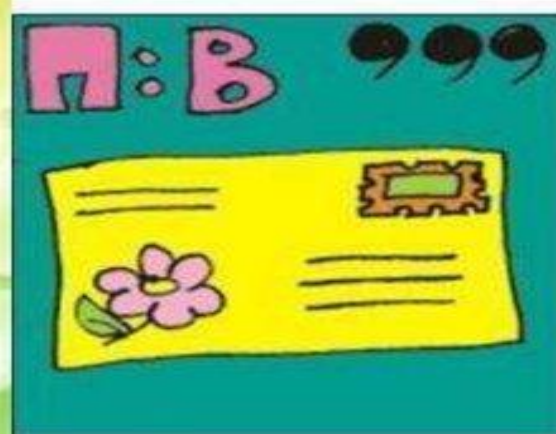
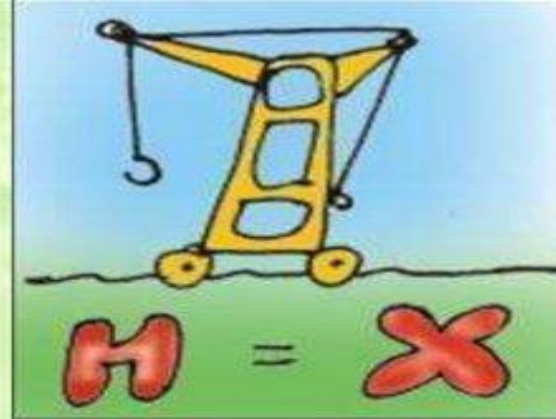
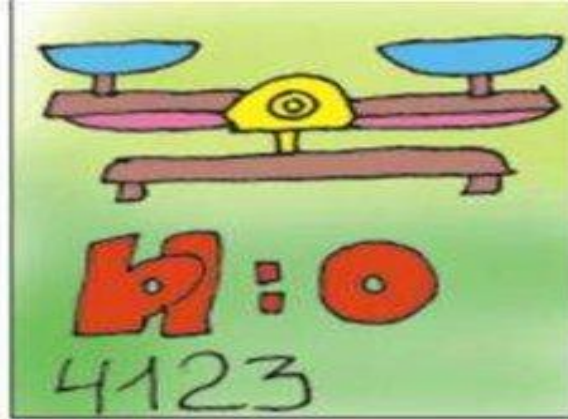
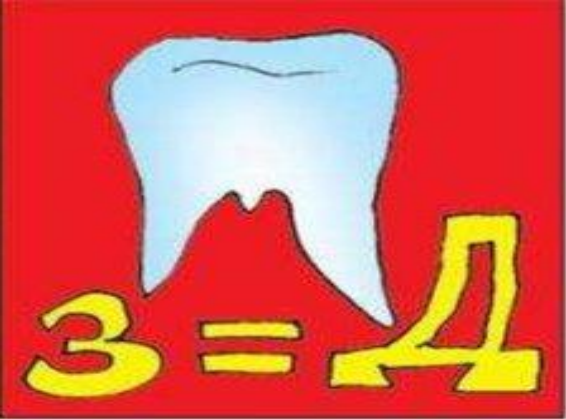
Выигрывает тот, кто ни разу не был ужален.

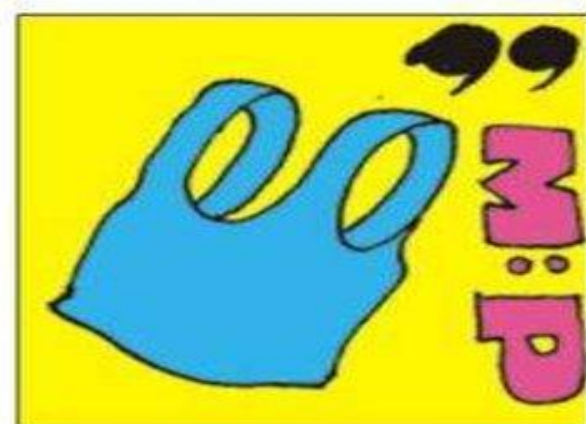
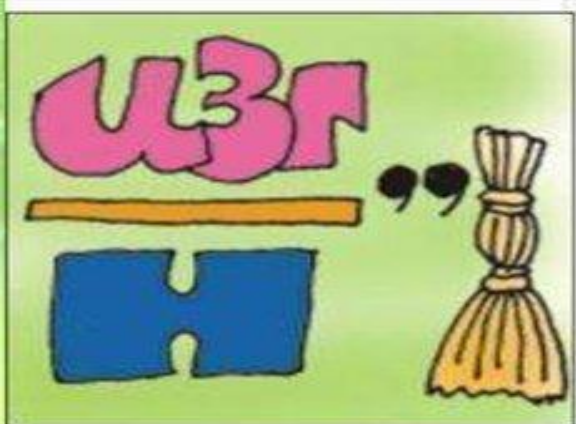
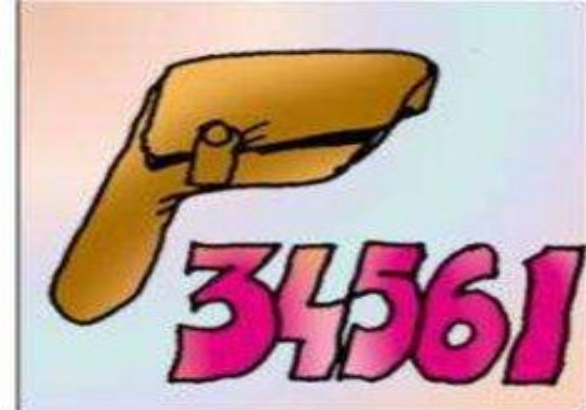
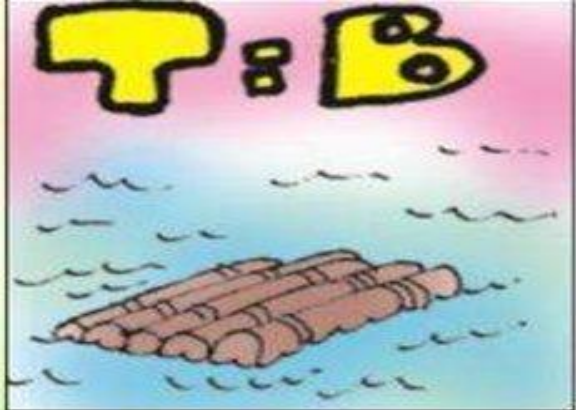


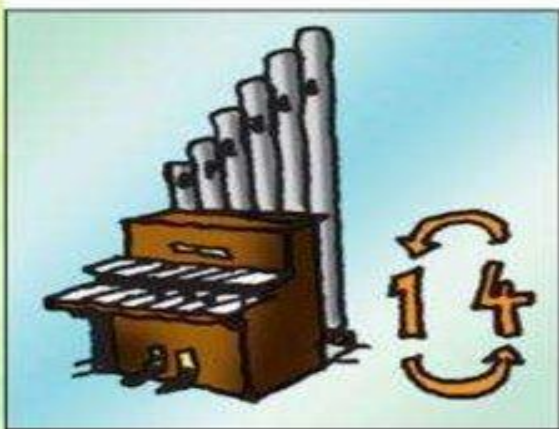
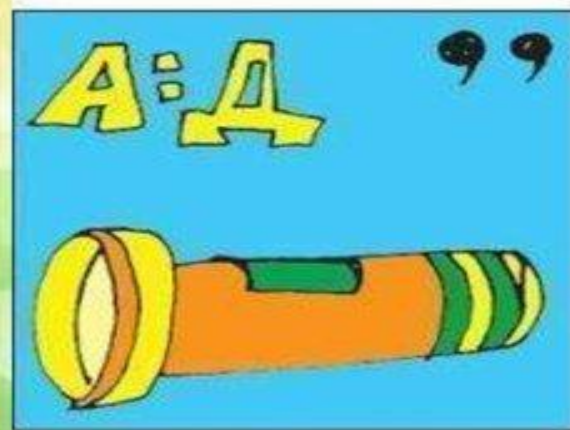
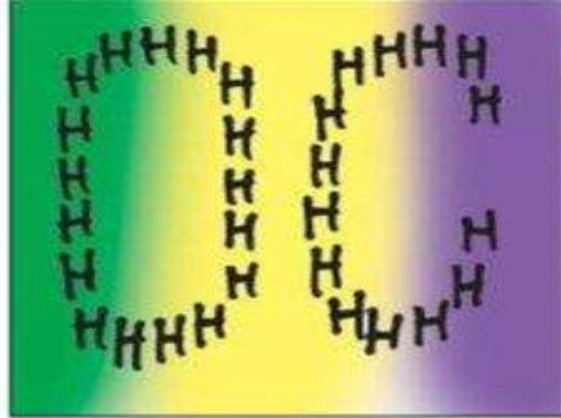
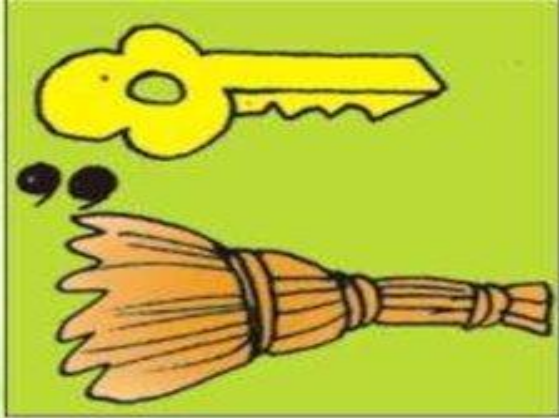


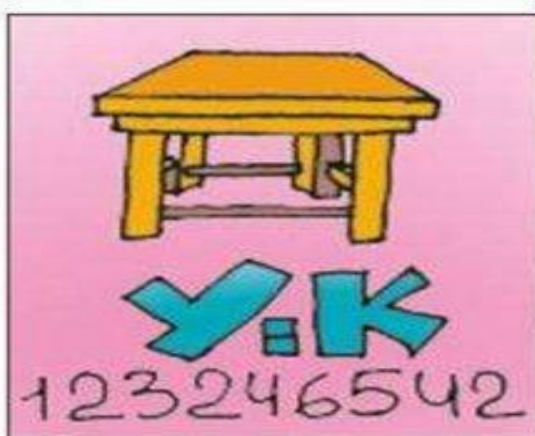
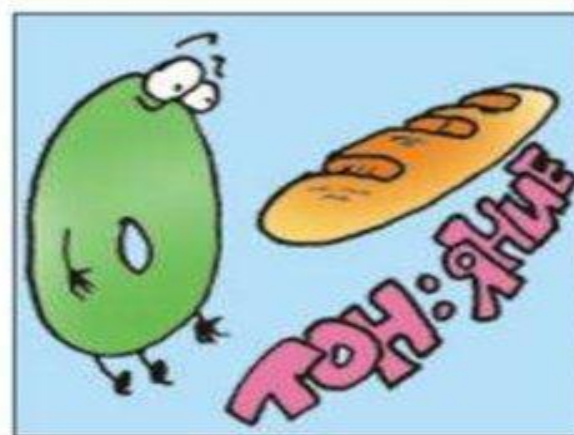
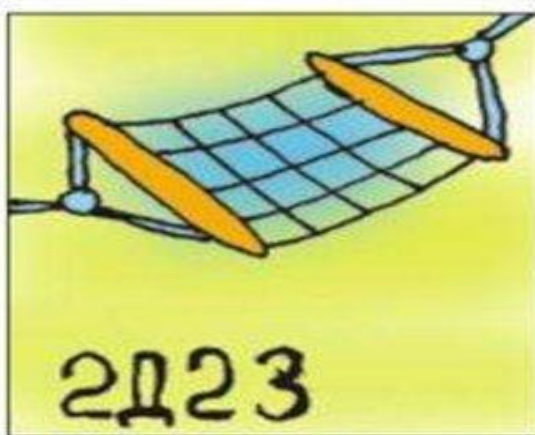
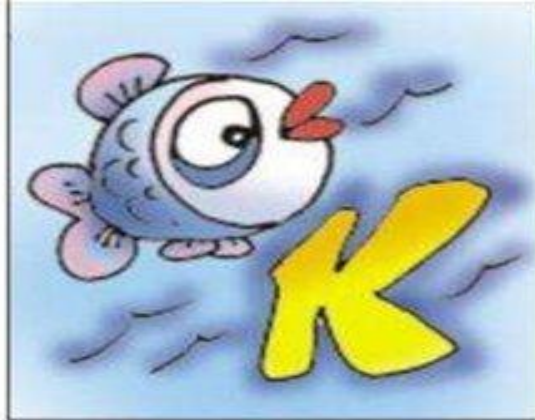
РАЗДЕЛ 2
РЕБУСЫ, ШАРАДЫ,
АНАГРАММЫ, ИГРЫ СО
СЛОВАМИ, ЗАГАДКИ

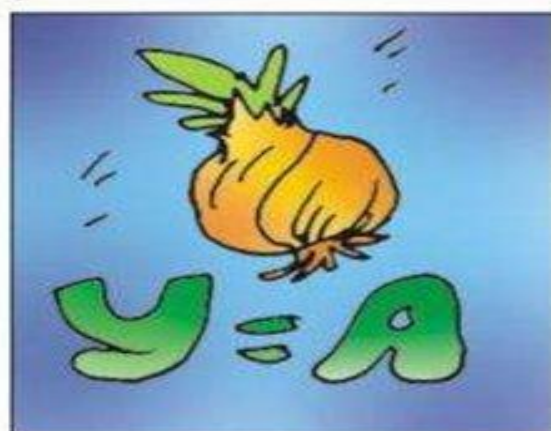
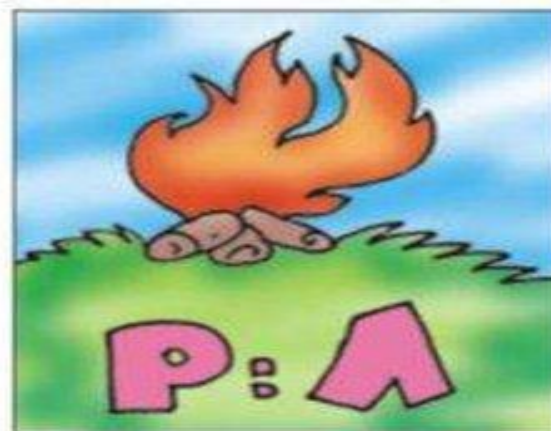
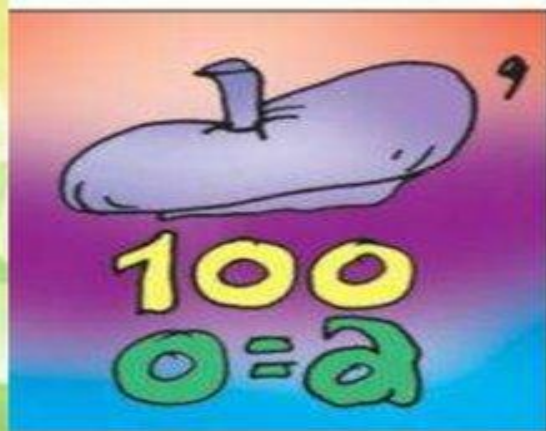
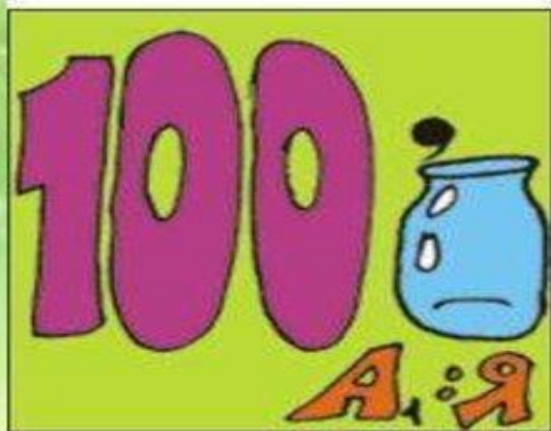












Почти все знают, что анаграммы - это слова, которые состоят из одних и тех же букв. Мы рассматриваем слова по правилу кроссворда, то есть нарицательные имена существительные в начальной форме. Например: АКВАРЕЛИСТ-КАВАЛЕРИСТ, АНТИМОНИЯ-АНТИНОМИЯ, АНАКОНДА-КАНОНАДА, ВЕРНОСТЬ-РЕВНОСТЬ, ВЛАДЕНИЕ-ДАВЛЕНИЕ, ЛЕПЕСТОК-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 * ЗАТОР * ИСТЕЦ *
КАЙМА * КАМЫШ * КАНАТ * КАПЛЯ * КАПОТ * КАРМА * КАСТА * КЕЛЬТ *
КОЛОС * КОМАР * КОНУС * КОРОБ * КОСАЧ * КРЕСТ * КРЫСА * КУКЛА *
ЛАКЕЙ * ЛАПТА * ЛАСКА * ЛЕТОК * ЛИМАН * ПОДКА *
МАКЕТ * МАЛЯР * МАСКА * МАСЛО * НАРТА * НАСОС *
НОРМА * НЫРОК * ОТПРОС * 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-ПЕЛЕРИНКА
ЛЕКАРСТВО-СТЕКЛОВАР
ЛОГОПАТИЯ-ПАТОЛОГИЯ
МАЛОДОЙКА-МОЛОДАЙКА
МАРТЕНСИТ-САНТИМЕТР
МОНОТЕИЗМ-НЕОТОМИЗМ
МОНОТИПИЯ-ТОПОНИМИЯ
МУШТРОВКА-ШТУРМОВКА
НАМЕСТНИК-СМЕТАННИК
НЕРАЗУМИЕ-РАЗУМЕНИЕ
ОБОДРЕНИЕ-ОДОБРЕНИЕ
ОПРОЩЕНИЕ-ПРОЩЕНИЕ
ОСТРОЖНИК-СТРИЖОНОК
ОТОПЛЕНЕЦ-ПОЛОТЕНЦЕ
ПАЛЬТИШКО-ПЛАТЬИШК

А
Н
А
Г
Р
А
Р
М
М
Ы

[К Разделу 2](#)

[К приветствию](#)

Игры со словами

«Угадай фразу». Ведущий берет какую-нибудь книгу и читает начало любой фразы. 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](#)

Игры со словами

«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

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](#)

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 названью 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 - 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)



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)

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)

[К Разделу 2](#)

Далее

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 названье
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)



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)

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

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)

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

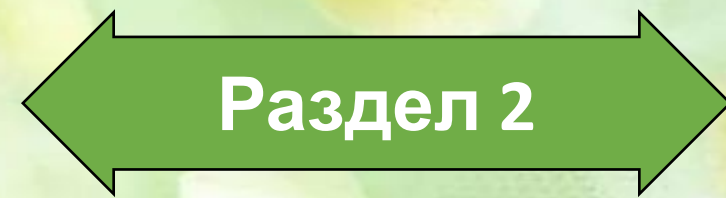
[К Разделу 2](#)

Далее

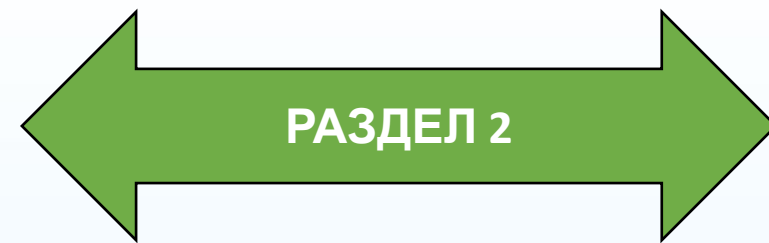


Загадки про животных

Мордочка усатая,
Шубка полосатая,
Часто умывается,
А с водой не знается.



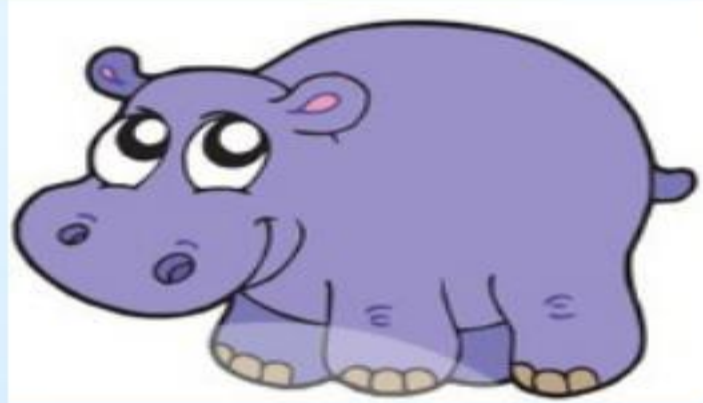
Лежит
-молчит,
Подойдешь -
заворчит.
Кто к хозяину
идет,
Она знать дает.



*В Африке живет,
Бананы едет.*



мартышка



бегемот



қабан

*Длинное ухо,
Комочек пуха.
Прыгает ловко
Любит морковку.*

РАЗДЕЛ 2



лошадь



свинья



кролик

РАЗДЕЛ 2

*Лошадь как лошадь,
Но только в полоску.
Видел когда-нибудь
Лошадь-матроску?*



зебра



тигр



лошадь

*Хозяин лесной
Просыпается весной,
А зимой под вьюжный вой
Спит в избушке снеговой*

РАЗДЕЛ 2



свинья



тигр



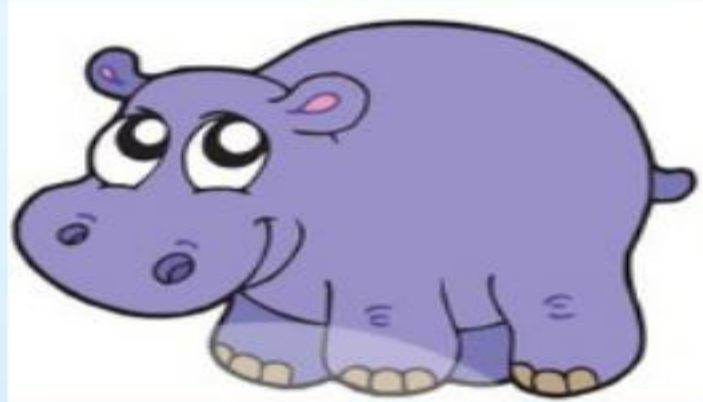
медведь



*В Африке живет,
Бананы едет.*



мартышка



бегемот



қабан



Кто пушистый у
воды
Моет сладкие
плоды?
Прежде, чем
отправить в рот,
Полоскает их ...
(Енот)

Е



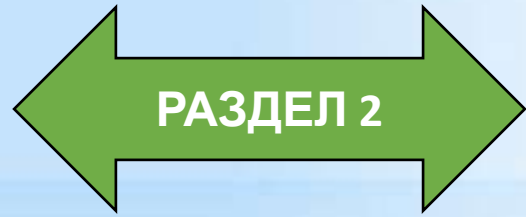
Быть колючим
не обязан
Дальний родич
дикообраза.
Посмотрите, ну
и что ж –
Весь в иголках
острых ...
(Ёж)

Ё



Самый рослый
из зверей –
Африканский
длинношей –
Ходит гордо,
словно граф,
Называется ...
(Жираф)

Ж



РАЗДЕЛ 2



Этот серенький
грызун –
Вислоухий
топотун.
От беды в
кустах
скрываясь,
Задремал

З



Из упрямства ни на
шаг
не продвинется ...
(Ишак)

И

ЖИВОТНЫЕ

1

Маленький,
Беленький,
По лесочку
Прыг-прыг!
По снежочку
Тык-тык!



2

Кто на себе
свой дом возит?



3

В одежде богатой,
Да сам слеповатый,
Живёт без оконца,
Не видывал солнца.



4

Ползун ползёт,
Иголки везёт.



5

Зубато, серовато,
По полю рыщет,
овец ищет.



6

Днём спит, а ночью летает,
Прохожих пугает.



7

Без рук, без топорёнка
Построена избёнка.



Загадки – Шутки:

- 1. Как записать « сухая трава» четырьмя буквами?
- 2. Что можно видеть закрытыми глазами?
- 3. Какую ноту кладут в суп?
- 4. Какая птица носит название танца?
- 5. В названии какого города есть имя мальчика и сто имен девочек?

***Вот и подошла наша
переменка к своему
завершению. Надеюсь
вам было с нами
весело!***





Спасибо за внимание!

