Игровые РАЗМИНКИ

Встать «по пальцам»

\_\_\_Так как задание это связано с двигательной активностью, то на уроках **по любому из школьных предметов** оно обычно дается в качестве своеобразной разминки-зарядки.

\_\_\_Исходное положение: все сидят; педагог, отвернувшись, поднимает над головой несколько пальцев на одной или обеих руках и, сосчитав вслух до трех, произносит: «Замри!» и поворачивается к ученикам. В классе должно стоять ровно столько учеников, сколько было показано пальцев.

\_\_\_Во время выполнения упражнения каждому из учеников нужно быстро сориентироваться. Если количество стоящих меньше заданного, то встать самому [ученику], а если больше, и он сам стоит, то непременно сесть.

\_\_\_Особенно сильный накал наблюдается тогда, когда педагог задает единицу. За короткое время счета до трех два-три ученика то встают одновременно, то, не уловив решения партнеров, одновременно садятся, считая себя лишними. С развитием внимательности к поведению партнера ученики уже без особых затруднений справляются с самыми каверзными числами «1» и «10».

\_\_\_Встать «по пальцам» — упражнение, в котором каждый из учеников внутренне решает и внешне определяет меру своего участия в выполнении задания. Поэтому оно помогает активизировать ученическую позицию на занятии.

\_\_\_Это упражнение хорошо, то есть «на отлично», выполняется только при условии нацеленности каждого на общий результат. Практически в момент выполнения задания участники не знают, кто именно будет «вставшим» и сколько их будет. Готовность каждого встать (если вставших не хватает) или сразу же сесть (если вставших больше, чем нужно) эффективно влияет на общий настрой участников занятий.

\_\_\_Нередко в группе оказываются два-три ученика, которые встают каждый раз, и пять-шесть неработающих. Для изменения такой ситуации можно предложить следующее: после 2-3 конов самых активных отсадить в отдельную команду «судей», которые будут наблюдать за точностью выполнения команды «Замри!», когда ведущий поворачивается к классу. Из оставшихся неактивных тут же обнаруживаются вполне активные.

\_\_\_А еще можно поступить и так. Объединив нескольких наиболее активных учеников в особую группу, можно устроить соревнование на скорость реакции (точнее счета): 1 группа — число, которое показывает учитель, особая группа — число, которое всегда на «х» меньше (например на «3» или «4»).

\_\_\_Для социо-игрового подхода в этом упражнении ценна своеобразная мобилизация всех работающих. Готовность к тому, чтобы действовать, и к тому, чтобы не шевелиться, — все в зависимости от того, что будут делать те, кто вокруг.

\_\_\_Один из секретиков проведения данного задания-упражнения заключается в мобилизованности самого учителя. Азарт ведущего зажигает и других участников. А возникшая у детей увлеченность обеспечивает уверенность в том, что все, предлагаемое педагогом, оказывается интересным. И если даже какое-то его задание покажется ребенку сначала не совсем понятным или не увлекательным, тем не менее он не будет спешить отказываться от него и, наученный опытом, ждет того момента, когда в ходе проб возникнут и понимание, и азартность.

**Руки-ноги**

Класс старается безошибочно выполнить простые движения по команде учителя: один хлопок — поднять руки, два хлопка — встать. Если руки уже подняты, а звучит один хлопок, то их нужно опустить, а если дети уже стоят, то по двум хлопкам они должны сесть. Меняя последовательность и темп хлопков, учитель пытается сбить учени­ков, тренируя их собранность.

Упражнение очень эффективно собирает внимание. В результате работы над ним ощутимо меняется мобилизованность каждого из участников. Выполнить его можно только в том случае, если ученик начинает четко подчи­няться «нехитрым» командам задания. В упражнении, выполняемом сообща, исполнитель удерживает внимание на собственной работе, борясь со стремлением повторять движения соседей, которые могут быть неверными. Упражнение можно включать в любой вид работы класса и на всех этапах и периодах занятий.

\_\_\_Совет: условие игры «Руки-ноги» объяснять очень кратко: «Один хлопок — команда рукам: их надо поднять или опустить; два хлопка — команда ногам: нужно встать или сесть», после чего пре­подаватель тут же подает сигналы. Моментальное включение учени­ков в упражнение заставляет их на ходу уяснять задание, используя сообразительность и находчивость. \_

В старших классах упражнение может проходить наиболее азартно. «Руки-ноги» входят в число любимых игровых заданий у подростков. Темпо/ритм выполнения ими этого задания может быть очень высоким. А вот с шестилетками игра выполняется в более медленном темпе. Условия подготовительного класса позволяют включать в нее следующее усовершен­ствование: кто ошибся, тот садится на пол (выбывает). Из многих преимуществ этого усовершенствования здесь назовем одно — крупная смена позы. Детям всех возрастов время от времени сидеть на полу физиологически очень полезно, да и приятно.

**Игра на внимание: «Кто-о меня-я слы-ы-ышит…»**  
\_\_\_В классе стоит шум. Рабочий или нерабочий – в данном случае не столь важно, а важно то, что учителю сейчас нужно включиться со своей инициативой. Не стараясь перекричать шум, а, наоборот, очень тихо, себе под нос учитель бубнит: “Кто-о меня-я слы-ы-ышит… поднимите правую руку “. Некоторые ученики наверняка насторожатся.  
\_\_\_Учитель продолжает: “Кто-о меня-я слы-ы-ышит… поднимите обе руки“. В воздух поднимается несколько пар рук.  
\_\_\_“Кто-о меня-я слы-ы-ышит… – все так же тихо, слегка растягивая ударные гласные, бубнит он, — хлопните в ладоши два раза“. Раздаются хлопки, которые настораживают даже тех, кого и громким голосом не сразу дозовешься.  
\_\_\_“Кто-о меня-я слы-ы-ышит… встаньте“. Встают уже все. В аудитории идеальная тишина: муха пролетит — слышно будет.  
\_\_\_“Кто-о меня-я слы-ы-ышит… сядьте. Внимание ко мне!» Все садятся. Чуть повысив голос(но не напрягая его), учитель продолжает урок.

**Выход ряда**

По сигналу ведущего (или учителя) в классе не должно остаться учеников, сидящих в одном из рядов. Выходят на скорость, а для этого нужно, чтобы не возникало «пробки», чтобы первые не тормозили последних. Со временем задание усложняется и требованием тишины, вплоть до абсолютной.

Сюжетные коллективные игры-этюды на уроке по той или иной учебной теме (например: рабовладение в Риме — по истории или круговорот воды в природе — по природоведению) — задача будущего. Работать всем вместе можно, мешая и не мешая друг другу. Дисциплина в коллективной работе иногда должна быть вынужденно жестокой, четкой. «Выход ряда» — игровое задание как бы спортивного или даже военного обихода: «Взвод такой-то, на выход», — а через несколько мгновений в классе опять идет работа, и дверь закрыта.

Последовательность требований:

I этап — не ломать дверь!

II этап — скорость!

III этап — тишина!

Предупреждение! Это задание выполняется на первых порах очень шумно. Поэтому надо выбрать время, чтобы не мешать занятиям в соседних классах. Заранее следует проверить и прочность дверных петель. Конечно, легче, не создавая себе хлопот, обойтись без этого задания, но жизнь детей на вашем уроке станет менее подвижной и менее интересной.