

## «Веселая переменка»

( игры на адаптацию)

### «Тише едешь - дальше будешь»

В игре может участвовать любое количество игроков. Сначала выбирается водящий. Он становится лицом к стенке или просто спиной к остальным игрокам, которые располагаются в 10-15 шагах за ним. «Водила» произносит фразу «Тише едешь – дальше будешь» и быстро оборачивается, внимательно оглядывая игроков. Игроки могут двигаться, только пока водящий произносит фразу. Когда он поворачивается, все должны быть полностью неподвижными. Если игрок хоть немного пошевелится или даже просто улыбнется, то он выбывает из игры. Побеждает тот, кто сможет вплотную приблизиться к водящему и коснется его рукой, когда он отвернется.

### «По местам!»

Дети встают в круг (колонну, шеренгу и т.п.). По сигналу водящего : "На прогулку" - все расходятся в разные стороны. По сигналу: "По местам!" - все должны вернуться на свои места. Играют 3-4 раза. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Исходные положения могут быть самые разные.

### «Самый внимательный»

Преподаватель объясняет правила: «Я буду вставать и садиться, одновременно подавая вам команду: «Встаньте», «Сядьте». Вы должны выполнять мою команду, не обращая внимания на то, что делаю я сам. Начали!»

Преподаватель иногда нарочно говорит «Встаньте», а сам садится и наоборот.

### «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.

### «У кого длинный хвост?»

Играющие образуют круг. Руководитель предлагает им поднять вверх правую руку, помахать ею, затем опустить. Он говорит детям, что будет называть разных животных. Причем, если у названного животного длинный хвост, дети должны поднять правую руку и помахать ею, если же хвоста нет или он короткий, поднимать руку не нужно. Итак, игра начинается. Руководитель называет животных, например: лошадь (длинный); коза (короткий); норова (длинный); лиса (длинный); заяц (короткий); овца (короткий); тигр (длинный); кот (длинный); медведь (короткий); свинья (короткий); осел (длинный); белка (длинный), Руководитель поднимает руку во всех случаях.

Тому, кто ошибается, начисляется штрафное очко. Побеждает тот, кто за время игры набрал меньше штрафных очко.

### **«Испорченный телефон»**

Обычно играют две команды. Ведущий загадывает слово и шепотом говорит его на ухо первому члену команды. Тот передает слово (также тихонько, чтобы никто не услышал) следующему игроку, и так далее – по цепочке. Последний член команды произносит слово вслух. Выигрывает та команда, которая верно «донесла» слово ведущего через всех игроков. Порой можно услышать уморительные варианты загаданного слова, которое неверно передал «испорченный телефон».

Многие усложняют игру: ведущий загадывает не слово, а целую фразу

### **«Три движения»**

Руководитель показывает три движения и репетирует с ребятами их повторение.

Движения должны быть простыми, например - вытянуть руки вверх, вытянуть руки вперед, согнуть в локтях, поставить руки на пояс и т.п. Каждому движению присваивается номер. Руководитель объясняет задачу - "Я называю номер движения, а вы делаете это движение". Сначала руководитель называет номер и сам делает нужное движение. Ребята смотрят на него и повторение не вызывает затруднений. Спустя некоторое время руководитель называет номер одного движения, а делает другое. Ребята обязательно сбиваются, что вызывает смех и веселье. Так как сбиться достаточно просто, особенно если это еще совсем маленькие дети, то можно ввести правило - выбывает из игры тот, кто ошибется три раза. Если дети повзрослее, или руководитель видит, что они успешно справляются - выбывание происходит сразу после одной ошибки.

### **«Запомни внешность»**

Правила игры: Игра полезна для группы, где все мало знакомы. Играют 6-16 человек. Выбирается пара игроков. Предварительно изучив внешность, друг друга, они становятся спиной к спине. Все остальные начинают каждому из них по очереди задавать вопросы о внешности напарника.

Например:

- Сколько пуговиц у твоего напарника на кофте?
- Какого цвета шнурки на ботинках соседа?
- Цвет глаз вашего напарника и т.д.

Та пара, которая даёт больше правильных ответов – побеждает.

### **«Моя эмблема, мой девиз»**

Правила игры: Каждый игрок получает бумагу и карандаш. По сигналу ведущего каждый придумывает и рисует то, что может быть эмблемой и пишет ту фразу или слово, которое может служить его девизом (это может быть пословица, фраза из песни, крылатое выражение, название кинофильма и т.д.) потом делаем выставку работ, где каждый рассказывает о себе, о своей работе.

### **«Веселые задания»**

«Слушай, смейся, выполняй,

Имена запоминай»

с этими словами ведущий дает задание детям.

Саши взяли Марин за руки и станцевали.

Лены спели песню «В лесу родилась елочка».

Леши взяли Тань за левую руку и попрыгали.

Светы-наперегонки бегут к корпусу и т.д.

### **«Алфавит»**

Игру можно проводить как стоя к кругу, так и сидя за партами. Игра на внимательность. Учитель задает задания:

Чьи имена начинаются на А прыгните 3 раза

Чьи имена начинаются на К поднимите руки вверх и т.д.