

Отдел образования спорта и туризма
Буда-Кошелевского райисполкома

Государственное учреждение образования
«Губичская базовая школа Буда-Кошелевского района»

Игротека #ОКтябрят

**опыт работы пионерской дружины
имени Зои Космодемьянской**

Беленок Ирина Валерьевна,
педагог-организатор
E-mail: belenok.1989@mail.ru

а.г. Губичи
2020



Содержание

1. Игра как условие социально полезной деятельности октябрят в пионерской дружине	3
2. Легенда об октябренке	9
3. Игры на развитие творческих способностей октябрят	10
4. Игры на формирование эмоциональной и волевой сфер октябрят	12
5. Игры с аудиторией на знакомство, сплочение	17
6. Игры, помогающие научиться отстаивать свое мнение	24
7. Интеллектуальная игра для октябрят «Здоровье – это твое счастье»	25
8. Литература	32

Игра как условие социально полезной деятельности октябрят в пионерской дружине

Игра — ведущая деятельность учащегося и основа всего последующего его развития, ибо именно в игре он первоначально обретает опыт для жизни в обществе и развивает все те физические и духовные силы и способности, которые ему для этого необходимы.

«В игре учащийся создает мнимую ситуацию», — подчеркивает Л. С. Выготский, отмечая необычайное значение в игре воображения, которое и позволяет осуществлять иллюзорную реализацию нереализуемых желаний.

Игра – первая деятельность, которой принадлежит особенно значительная роль в развитии личности, в формировании ее свойств и обогащении ее внутреннего содержания. Игра становится для него своеобразной школой жизни. Октябренок, конечно, не для того играет, чтобы приобрести подготовку к жизни, но он, играя, приобретает подготовку к жизни, потому что у него закономерно появляется потребность разыгрывать именно те действия, которые являются для него новоприобретенными, еще на ставшими привычными. В результате он в процессе игры развивается и получает подготовку к дальнейшей деятельности. Он играет потому, что развивается, и развивается потому, что играет. Игра – практика развития.

Игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания октябрят.

Играя, учащиеся учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. В творческих играх открывается широкий простор для выдумки, экспериментирования. В играх с правилами требуется мобилизация знаний, самостоятельный выбор решения поставленной задачи.

В игре у октябрят формируются моральные качества; ответственность перед коллективом за порученное дело, чувство товарищества и дружбы, согласование действий при достижении общей цели, умение справедливо разрешать спорные вопросы.

Игра содействует формированию физических и духовных способностей растущего человечка, его познавательной деятельности, воображения, воли, властвования собой.

Игра — это школа общения. «Учащийся учится в игре своему «я» (Л. С. Выготский), но он в игре, овладевая ролью, учится понимать другого, входить в его положение, что чрезвычайно важно для жизни в обществе. Поэтому игра — действенное средство нравственного воспитания. Игра — модель «взрослой» жизни, и здесь октябренок не только знакомится с различными профессиями, но учится ценить труд и впервые ощущает гордость быть тружеником, еще не трудясь. И наряду со всем этим игра, благодаря доставляемому ею удовольствию, — это отдых, разрядка психической напряженности.

Ребенку нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности. Игры необходимы для здоровья ребенка, они делают его жизнь содержательной, полной, создают уверенность в своих силах. Недаром известный советский педагог и врач Е. А. Аркин называл их психическим витамином.

Игры в настоящее время выходят на новый, высокий уровень, используются разнообразно и результативно. Не отрицая иных подходов к их классификации, мы за ее основу предлагаем взять человеческую деятельность, которую игры отражают.

С этой позиции все детские игры можно разделить на следующие **виды**:

1. Физические и психологические игры и тренинги:

- двигательные (спортивные, подвижные, моторные);
- экстатические;
- экспромтные игры и развлечения;
- освобождающие игры и забавы;
- лечебные игры (игротерапия).

2. Интеллектуально-творческие игры:

- предметные забавы; сюжетно-интеллектуальные игры;
- дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные);
- строительные;
- трудовые;
- технические, конструкторские;
- электронные;
- компьютерные игры;
- игры-автоматы (кнопочные игры);
- игровые методы обучения.

3. Социальные игры:

- творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грёзы);
- деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные)

4. Комплексные игры (коллективно-творческая, досуговая деятельность).

Признаки игровой деятельности

Большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата (процедурное удовольствие);
- творческий, значительно импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Рефлексия опыта реализации разнообразной игровой деятельности позволяет выделить следующие ее признаки (существенные характеристики, черты) (рис.1):

- *целесообразность* (наличие цели, предполагаемого результата игры);
- *условность игровой ситуации* (воображаемая, целенаправленно придуманная, символическая, мысленно представленная участниками и четко очерченная ситуация жизнедеятельности);
- *наличие ролей* (единицей и центральным признаком игры, объединяющим все другие признаки, теоретик игры Д. Б. Эльконин считает *роль*; содержание каждой игры предполагает наличие определенного набора игровых ролей, исполняемых участниками);
- *планомерность* (игра всегда осуществляется по определенному плану - порядку, последовательности действий, взаимодействий участников);
- *имитационность* (в игре осуществляется имитация предметных действий из реальной практики, утилитарно-практической деятельности; происходит подражание реальным действиям, подражание детей взрослым и т. д.);
- *социальная направленность* (в игре происходит моделирование и воспроизведение участниками определенных социальных отношений);
- *мотивационность* (участие в игре определяется всегда ярко выраженной мотивацией, чаще всего положительной);
- *релаксационность* (игра способствует получению удовольствия, переживанию удовольствия от деятельности, снятию напряжения в деятельности);
- *системность* (игра всегда представляет собой взаимосвязь отдельных компонентов, действий, операций, взаимодействий участников);
- *интерактивность* (любая игра предполагает достаточно содержательное и разнообразное взаимодействие ее участников и организаторов);
- *моделирование* (игра предполагает моделирование участниками поведения, деятельности, взаимодействий в заданных ситуациях, условиях);
- *символизм* (замещение в игре реальных предметов из утилитарно-практической деятельности символами, атрибутами, игрушками; игровые символы как синтез вымысла и жизненных впечатлений и опыта участников);
- *фантазийность* (культивирование в игре поведения участников, направленного на формы, еще не бывшие в их опыте. Л. С. Выготский называет игру - «*фантазией в действии*»; психологический механизм игры предполагает интенсивную работу воображения человека);
- *регламентация* (в игре поведение, взаимодействие участников регламентировано определенными правилами, законами, требованиями; правила игры - это ее содержание, алгоритм проведения, соотношение всех ее компонентов, ее этический и эстетический кодекс);
- *креативность* (игровая деятельность является творческой по своему характеру, всегда предполагает элементы новизны, импровизации со стороны участников, изменение условий реализации и состава участников);

- *коллективизм* (игра носит коллективный характер; коллектив по отношению к каждому участнику как организующее начало; в игре возникают игровые коллективистские отношения);
- *состязательность* (в игре между отдельными участниками, творческими группами, коллективами возникают отношения соревновательности, состязательности, соперничества).

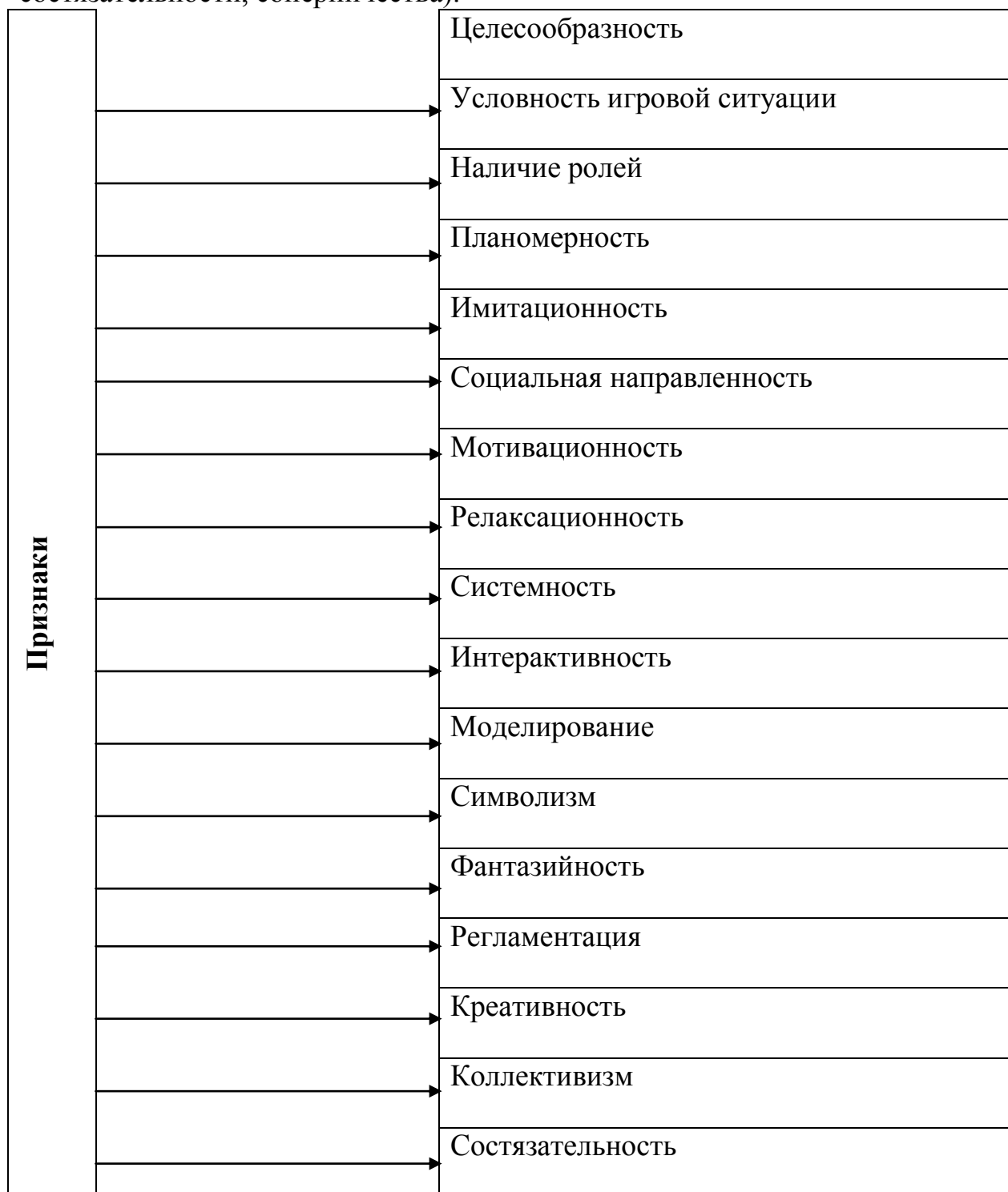


Рис. 1. Признаки игровой деятельности

В любом мероприятии в целях развития октябрят используют различные виды игр, среди которых выделяю (рис.2):

- сюжетно-ролевые;

- деловые;
- подвижные, спортивные;
- игры-драматизации;
- дидактические.



Рис. 2. Виды игр в процессе воспитательного мероприятия с октябрятами
Дам характеристику каждого из названных видов.

Сюжетно-ролевые игры

Это форма имитации, воссоздания предметного и социального содержания какой-либо деятельности, деятельности родителей, торгово-покупательской и т. д.) в различных жизненных ситуациях. На первый план в сюжетно-ролевой игре выдвигается воспроизведение трудовых отношений и функций, выполняемых людьми, характерных для той или иной деятельности. Точное воспроизведение предметных действий, присущих определенному виду деятельности, не является главным для участников.

В сюжетно-ролевой игре октябренок отождествляет себя со взрослыми и воспроизводит их поведение, выполняемые функции, отношения между ними в специально создаваемых условиях. Учащийся моделирует социальные отношения в тех проявлениях, которые ему возрасту. Содержание ролевой игры реализуется участником в исполняемой им игровой роли. Любая роль всегда предполагает следование определенным правилам поведения. Подчинение участников этим правилам является важнейшим аспектом ролевой игры.

Подвижные, спортивные игры

Это форма целенаправленной двигательной активности ребенка в условных ситуациях, проявления им двигательных качеств (сила, выносливость, ловкость, быстрота), двигательных умений и навыков (ходьба, бег, прыжки, метание, плавание).

Спортивные или спортивно-моторные игры являются преимущественно командными с определенным количеством игроков,

жесткими правилами, временным регламентом проведения, нормированным пространством (футбольное поле, волейбольная или баскетбольная площадка, хоккейная коробка и т. д.), нормативным инвентарем (мяч, ракетка, клюшка, коньки и т. д.). Примерами *комплексной* спортивной игры, командных спортивных состязаний являются спортивные эстафеты, «Спортландии» или «Веселые старты», военно-спортивная игра «Зарница».

Игры-драматизации

Это форма целенаправленной творческой активности учащихся в условных ситуациях с использованием актерских, театральных умений и навыков. Среди наиболее популярных форм игр-драматизаций следует выделить: школьный театр, кукольный театр, инсценировка басни, сказки или другого литературного произведения, фольклорный коллектив, хореографический ансамбль и другие.

Дидактические (интеллектуальные) игры

Такие игры являются формой целенаправленной учебной, познавательной, мыслительной активности октябрят в условных ситуациях. Основное назначение дидактических игр - развитие их познавательной активности, разносторонних познавательных интересов.

Примером дидактических игр, проводимых с октябрятами, являются предметные викторины, интеллектуальные лото, составление и разгадывание кроссвордов, ребусов, шарад, турниры знатоков «Что? Где? Когда?», «Поле чудес», игры-путешествия, заочные путешествия, пресс-конференции.

Л.Выготский: «Ребенок в игре всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного, повседневного поведения. В игре он как бы на голову выше самого себя».

Значимость игровой деятельности в формировании гуманистической направленности личности выражается в следующем:

- абсолютная добровольность участия и согласия октябрят во всех обязательных и условных правилах игровой деятельности;
- свободный выбор детьми разнообразных игровых сюжетов, ролей, отличных от материализованного труда;
- реализация личной свободы, права на самовыражение и самоутверждение, творческую деятельность, полную самореализацию;
- коммуникативный характер игр, отражающий демократический стиль отношений;
- наличие в играх глубинных народных традиций, вбирающих в себя весь спектр обычаев, ритуалов, церемоний, символов, атрибутов.

Легенда об октябренке

... В далекие-далекие таинственные времена жили такие же учащиеся, как вы - храбрые, отважные и любопытные. Они жили в чудесной стране среди зеленых лесов, синих озер и рек. Одно у них было плохо – они не могли покидать свой город, потому что дорог еще не было, только редкие тропинки, которые не уходили дальше знакомого леса. И никаких знаков, которые бы вели домой, не было...

Но однажды осенью, в октябре, когда звезды на небе самые высокие, ночное небо прочертила падающая звезда. Она была совсем маленькая и упала прямо в город, на одну из площадей. Любопытные и храбрые жители с удивлением рассматривали звездочку, которая сияла теплым ярким золотистым светом. Этот свет освещал весь город и ярким лучом бил в ночное небо. Прошло много времени, жители привыкли к ночному звездному свету, а звезда за это время ни чуточки не погасла.

И тогда храбрые и любопытные ребята города решили отправиться в путешествие в невиданные земли. Они разбились на несколько отрядов, и пошли каждый в свою сторону света. Каждый вечер они оглядывались назад и видели над верхушками деревьев луч звездочки, которая светилась также ярко, как раньше. Их путешествие длилось много дней. Они встречали на пути опасные испытания, тайны, загадки, приключения и, конечно, новых друзей. В пути они учились узнавать мир вокруг себя через свои собственные дела. А возвращались они в свой город на свет звезды, и тогда рассказывали другим учащимся интересные истории о далеких странах, и новые отряды маленьких храбрецов отправлялись в чудесные экспедиции.

Много лет спустя звезда начала гаснуть. Погасшая звезда стала символом начала всех дорог, которые к тому времени проложили жители города во все страны мира, а храбрых отважных детей – *ОКТЯБРЯТАМИ*.

ОКТЯБРЕНОК – это маленький смелый первооткрыватель. Он готов идти по новым дорогам и узнавать много нового, справляться с трудностями, участвовать в приключениях. Его жизнь полна интересных встреч, добрых дел и открытий!!!

Правила октябрят

Мы веселые ребята, Мы ребята- октябрята. Мы – активные ребята, Потому что октябрята!
Все привыкли мы к порядку- Утром делаем зарядку, И хотим всегда «10» На уроках получать.
Мы – прилежные ребята, Мы ребята- октябрята. Только тех, кто любит труд Октябрятами зовут.
Мы – правдивые ребята, Старших всех мы уважаем, Никогда, нигде, ни в чем Мы друзей не подведем!
Мы читаем и считаем, На Луну слетать мечтаем. Будем крепко мы дружить И стране родной служить.
Мы- веселые ребята, Мы ребята- октябрята. Наши песни, танцы, смех Делим поровну на всех!

Игры на развитие творческих способностей октябрят

Попрыгаем как...

Выбирают водящего. Остальные игроки делятся на две команды и строятся в две шеренги по одному за линией старта. По сигналу начинается игра. Участники должны по очереди пропрыгать всю дистанцию как:

- кенгуру
- лягушка
- воробей

Ни в коем случае нельзя переходить на другой вид прыжков. Ошибившийся выбывает из игры или с команды снимаются очки. Побеждают набравшие больше очков.

Выразительные движения

Делятся на две команды. Из одной выходит игрок и пытается лишь одними движениями показать разные эмоции:

- радость
- испуг
- злость

-удивление

Вторая команда должна угадать, что было изображено.

Перенести стул

Игроки выполняют следующее задание - перенести с места на место стул:

- как будто это мешок с золотом
- как будто это наполненный до краев чан с водой
- как будто игрок идет по минному полю

Сиамские близнецы

Сиамские близнецы - это два человека, некоторые части тела у которых общие. Игрокам предлагается разбиться на пары и стать такими близнецами: свободными должны остаться правая рука одного и левая другого. После этого они должны на время выполнить простые задания:

- зажечь свечу с помощью спичек
- вдеть нитку в иголку
- завязать шнурок на ботинке

Побеждает пара, которая смогла это сделать быстрее остальных.

Привет!

Всем известно, что слово «привет» можно заменять жестами - пожать руку, снять шляпу, даже потереться носами. Участникам предлагается поздороваться жестами, которые могли бы быть у туземцев:

- племени людоедов: У-ху-ху
- племени прыгающих дикарей: Ай-яй-яй
- племени танцующих дикарей: Ля-ля-ля

Взаправдашнее падение

Здесь каждому участнику игры предлагается выполнить простое задание – упасть словно:

- он поскользнулся на банановой кожуре;
- его ранили в грудь;
- его ударило током.

Галерея неудачников

Выбирают водящего, который дает остальным участникам задание изобразить, замерев на месте:

- вратаря, поймавшего шайбу зубами;
- гимнаста, забывшего выйти из пируэта;
- метателя диска, который по ошибке метнул бумеранг.

В итоге получится целая галерея с названием "жертвы спорта". Водящий выбирает победителя.

Выразительная походка

Походка человека может многое сказать о ее владельце. Здесь участника просят изобразить походку человека, который

- оказался совсем один ночью в глухом лесу;
- купил себе ботинки на размер меньше;
- со всей силы пнул коробку, а в ней оказался кирпич.

Остальные должны угадать изображаемую ситуацию.

Игры на формирование эмоциональной и волевой сфер октябрят

«Слушай команду»

Цель игры. Развитие способности к сосредоточению.

Процедура игры. Учащиеся маршируют под музыку. Затем музыка внезапно прерывается, и ведущий шепотом произносит команду (сесть на стулья, поднять правую руку, присесть, взяться за руки и т. п.).

Примечания:

1. Команды даются только на выполнение спокойных движений.
2. Игра выполняется до тех пор, пока учащиеся хорошо слушают и контролируют себя.

«Кто за кем?» (25 мин.)

Цель игры. Снижение возбужденности детей.

Процедура игры. Звучит спокойная музыка (например, «Гавот» А. Ферро или «Инвенция» И. С. Баха). В комнате расставлены стулья. Ведущий называет первого ребенка, он начинает двигаться между стульями и, когда в музыке возникает перерыв, садится на стул. (Другие учащиеся стоят в стороне и смотрят.)

Затем ведущий вызывает другого ребенка, под музыку он тоже двигается между стульями и садится тогда, когда возникает перерыв. Игра продолжается до тех пор, пока на стулья не сядут все учащиеся.

«Поссорились два петушка» (25 мин.)

Цель игры. Развитие раскованности, самоконтроля.

Процедура игры. Звучит веселая музыка (желательно А. Райчева «Поссорились два петушка»). Учащиеся двигаются по типу «броуновского движения» и слегка толкаются плечами.

Примечание. Не разрешается, чтобы удары детей были слишком сильными и болезненными. Учащиеся обязательно должны играть «по правде» и одновременно держать символизм игры («понарошку»).

«Иголка и нитка» (25 мин.)

Цель игры. Развитие произвольности.

Процедура игры. Выбирается водящий из детей. Под веселую музыку он играет роль иголки, а все другие учащиеся роль нитки. «Иголка» бежит между стульями, а «нитка» (группа детей друг за другом) — за ней.

Примечание. Если в группе имеется зажатый, аутичный учащийся, то предложите роль «иголки» ему. В ходе игры, когда он будет водить за собой группу детей, у него будут развиваться коммуникативные и организаторские способности.

«Дракон кусает свои хвост» (25 мин.)

Цель игры. Снятие напряженности, невротических состояний, страхов.

Процедура игры. Звучит веселая музыка. Учащиеся встают в цепочку и крепко держатся друг за друга (за плечи). Первый учащийся — «голова дракона», последний — «хвост дракона». «Голова дракона» пытается поймать «хвост», а тот уворачивается от нее.

Примечания:

1. Следите, чтобы учащиеся не отпускали друг друга.
2. Следите также, чтобы роли «голова дракона» и «хвост» выполняли все желающие.

«Скучно, скучно так сидеть» (25 мин.)

Цель игры. Развитие раскованности, тренировка самоорганизации.

Процедура игры. Вдоль одной стены комнаты стоят стулья, их число равно количеству детей. Около противоположной стороны комнаты также стоят детские стульчики, но их число на 1 меньше количества детей.

Учащиеся садятся около первой стороны комнаты. Ведущий читает стишок:

Скучно, скучно так сидеть,
Друг на друга все глядеть;
Не пора ли пробежаться
И местами поменяться?

Как только ведущий кончает стишок, все учащиеся бегут к противоположной стенке и стараются занять стулья. Проигрывает тот, кто остался без стула.

Примечания:

1. Не разрешайте учащимся начинать бег раньше, чем кончится стишок.
2. Запрещается ребенку спихивать другого ребенка со стула, если тот занял его раньше.

«Лисонька, где ты?» (25 мин.)

Цель игры. Развитие произвольности.

Процедура игры. Учащиеся становятся полукругом, ведущий в центр. Учащиеся отворачиваются и закрывают глаза. Ведущий тихо дотрагивается до плеча одного ребенка, что означает, что он будет играть роль лисы. Все остальные — зайцы.

По сигналу все открывают глаза и поворачиваются. Никто не знает, кто лиса. Ведущий зовет: «Лисонька, где ты?» Лиса не отвечает. Ведущий зовет второй и третий раз. И только на третий раз лиса бросается ловить зайцев. Если заяц успел присесть на корточки, его ловить нельзя. Пойманные зайцы выходят из игры.

«Сова» (25 мин.)

Цель игры. Развитие произвольности.

Процедура игры. Учащиеся сами выбирают водящего — «сову», которая садится в «гнездо» (на стул) и «спит». В течение «дня» учащиеся двигаются. Затем ведущий командует: «Ночь!» Учащиеся замирают, а сова открывает глаза и начинает ловить. Кто из играющих пошевелится или рассмеется, становится совой.

Эмоциональное развитие октябрят (игры и упражнения)

1. Тренируем эмоции

Попросите ребенка: нахмуриться

- как осенняя туча;

- как рассерженный человек;
- как злая волшебница.

Улыбнуться

- как кот на солнце;
- как само солнце;
- как Буратино;
- как хитрая лиса;
- как радостный человек;
- как будто он увидел чудо.

Позлиться

- как учащийся, у которого отняли мороженное;
- как два барана на мосту;
- как человек, которого ударили.

Испугаться

- как учащийся, потерявшийся в лесу;
- как заяц, увидевший волка;
- как котенок, на которого лает собака.

Устать

- как папа после работы;
- как человек, поднявший большой груз;
- как муравей, притащивший большую муху.

Отдохнуть

- как турист, снявший тяжелый рюкзак;
- как учащийся, который много потрудился, но помог маме;
- как уставший воин после победы.

2. Колечко

Учащиеся садятся в круг. Ведущий прячет в ладонях колечко. Ребенку предлагается смотреть внимательно на лица соседей и постараться угадать, кто из них получил в свои ладошки колечко от ведущего. Угадавший становится ведущим.

3. Танец пяти движений

Для выполнения упражнения необходима запись с музыкой разных темпов, продолжительность каждого темпа – одна минута.

1. «Течение воды». Плавная музыка, текучие, округлые, мягкие, переходящие одно в другое движения.
2. «Переход через чашу». Импульсивная музыка, резкие, сильные, четкие, рубящие движения, бой барабанов.
3. «Сломанная кукла». Неструктурированная музыка, хаотичный набор звуков, вытряхивающие, незаконченные движения (как «сломанная кукла»).
4. «Полет бабочек». Лирическая, плавная музыка, тонкие, изящные, нежные движения.
5. «Покой». Спокойная, тихая музыка или набор звуков, имитирующих шум воды, морской прибой, звуки леса- стояние без движений, слушать свое тело. После окончания упражнения поговорите с детьми о том, какие движения им больше всего понравились, что легко получалось, а что с трудом.

4. Джаз тела

Танцующие встают в круг. Звучит ритмичная музыка. Ведущий показывает порядок выполнения движений. Сначала только движения головой и шеей в разные стороны, вперед и назад в разном ритме. Затем двигаются только плечи, то вместе, то попеременно, то вперед, то назад, то вверх, то вниз. Далее движения рук в локтях, потом - в кистях. Следующие движения - бедрами, затем коленями, далее - ступнями. А теперь надо постепенно прибавлять каждое отработанное движение по порядку: голова + плечи + локти + кисти + бедра + колени + ступни. В конце упражнения надо стараться двигаться всеми этими частями тела одновременно.

5. Походка и настроение

Ведущий показывает движения и просит изобразить настроение: «Покапаем, как мелкий и частый дождик, а теперь с неба падают тяжелые большие капли. Полетаем, как воробей, а теперь - как чайка, как орел. Походим, как старая бабушка, попрыгаем, как веселый клоун. Пройдем, как маленький учащийся, который учится ходить. Осторожно подкрадемся, как кошка к птичке. Пощупаем кочки на болоте. Пройдемся задумчиво, как рассеянный человек. Побежим навстречу к маме, прыгнем ей на шею и обнимем ее».

6. Танец огня

Танцующие тесно сжимаются в круг, руки поднимают вверх и постепенно в такт бодрой музыке опускают и поднимают руки, изображая язычки пламени. Костер ритмично покачивается то в одну, то в другую сторону, становится то выше (танцуют на цыпочках), то ниже (приседают и покачиваются). Дует сильный ветер, и костер распадается на маленькие искорки, которые свободно разлетаются, кружатся, соединяются друг с другом (берутся за руки) по две, три, четыре вместе. Искорки светятся радостью и добром. Зеркальный танец Участники разбиваются на пары. Звучит любая музыка. Один из пары - зеркало, он с наибольшей точностью старается повторить танце \neg вальные движения другого. Затем учащиеся в паре меняются ролями.

7. Танец морских волн

Участники выстраиваются в одну линию и разбиваются на первый и второй. Ведущий – «ветер» – включает спокойную музыку и «дирижирует» волнами. При поднятии руки приседают первые номера, при опускании руки – вторые. Море может быть спокойным - рука на уровне груди. Волны могут быть мелкими, могут быть большими - когда ведущий плавно рукой показывает, кому присесть, кому встать. Еще сложнее, когда волны перекачиваются: по очереди поднимаются выше и опускаются ниже. Замечание: красота танца морских волн во многом зависит от дирижера-ветра.

8. Этюд «Насос и надувная кукла»

Учащиеся разбиваются на пары. Один – надувная кукла, из которой выпущен воздух, - лежит на полу в расслабленной позе (колени и руки согнуты, голова опущена). Другой – «накачивающий» куклу воздухом с

помощью насоса - ритмично наклоняется вперед, на выдохе произносит: «С-с-с». Кукла медленно наполняется воздухом, распрямляется, твердеет - она надута. Затем куклу «сдувают», несильно нажав ей на живот, воздух постепенно из нее выходит со звуком: «С-с-с». Она опять «опадает». Учащиеся в паре меняются ролями.

9. Лес

Ведущий: «В нашем лесу растут березка, елочка, дуб, плакучая ива, сосна, травинка, цветок, гриб, ягода, кустики. Выберите сами себе растение, которое вам нравится. По моей команде мы с вами превратимся в лес». Как ваше растение реагирует:

- на тихий, нежный ветерок;
- на сильный холодный ветер;
- на ураган;
- на мелкий грибной дождик;
- на ливень;
- на сильную жару;
- на ласковое солнце;
- на ночь;
- на град;
- на заморозки.

10. Этюд «Согласованные действия».

Учащиеся разбиваются на пары или выбирают одного из родителей. Им предлагается показать парные действия:

- пилка дров;
- гребля в лодке;
- перемотка ниток;
- перетягивание каната;
- передача хрустального стакана;
- парный танец.

11. Огонь-лед

По команде ведущего: «Огонь!» - стоящие в круге учащиеся начинают двигаться всеми частями тела.

По команде: «Лед!» - учащиеся застывают в позе, в которой их застала команда. Ведущий несколько раз чередует команды, меняя время выполнения той и другой.

12. Штанга

Учащийся поднимает «тяжелую штангу». Затем бросает ее, максимально расслабляясь. Отдыхает.

Игры с аудиторией на знакомство, сплочение

Чихание слона

Ведущий спрашивает о том, слышали ли учащиеся, как чихает слон. Затем предлагает им послушать чихание слона. Для этого он делит всех участников на три группы. По сигналу ведущего третья группа начинает кричать: «Ящики!», вторая – «Хрящики!», третья – «Потащили». Сначала проводится несколько репетиций, затем, по сигналу ведущего, группы одновременно начинают громко кричать. Должно получиться смешно.

Хлопки

Ведущий предлагает всем участникам посоревноваться в умении хлопать. Для этого он говорит. Сколько раз необходимо хлопнуть. По сигналу, все начинают хлопать указанное количество раз, при этом количество хлопков постоянно увеличивается.

Рыбка

Ведущий одной рукой изображает волну, а другой – рыбку. Как только «рыбка» показывается из воды, участникам необходимо поймать ее хлопком. Просто, но со вкусом.

Часы

Зал делится на две команды. На один хлопок правая сторона зала хором говорит: «Тик», а на два хлопка левая произносит: «Так». Ведущий сначала правильно чередует хлопки, а затем в его действиях наблюдается сбой - два раза по два хлопка и т.д.

Поехали

Руки у всех играющих находятся на коленях. Учащиеся хлопают по коленям, но когда ведущий называет какую-либо часть тела, они должны до нее дотронуться. Ведущий путает детей, дотрагиваясь сам не до тех частей тела, которые называет. Звучит это приблизительно так: «Поехали-поехали-нос, поехали-поехали-рука, поехали-поехали-глаз» и т.д.

Имена

Ведущий называет любое имя. Те ребята, у кого такое имя поднимают руки, потом один из них называет еще одно и так далее. В конце можно выяснить самое редкое имя и имя-победитель, т.е. то, которым названы наибольшее количество ребят.

Игра на внимание

Ведущий произносит следующий текст:

- Ну-ка, дружно все, Наташи и Алеши! Похлопайте дружно в ладоши! А теперь, Сережи и Светы, попробуйте сделать вот это: (*хлопки над головой*). Саши и Юли не молчите, громко букву «А» кричите! Димы и Гали, что сидите? – громко ногами топчите! Пусть сейчас подпрыгнут ввысь, Маши и Борис! Ну, а если в этот час здесь Ларисы или Стас, чтобы вас узнали сразу, в ладоши хлопайте три раза. Те, кого не назвала, громко крикните «Ура!»

Пирог

Ребятам предлагается испечь пирог с помощью небольшой песенки с движениями.

- Мы поставим в печь пирог (*руки выдвигаются вперед, как будто ставится пирог в печь*) и достанем из печи (*обратное движение*), из трубы (*движение обеих рук сверху вниз*) идет дымок (*волнообразные движения рукой вверх*) такой приятный (*водим носом, как будто вдыхаем аромат*). Повар Булочка живет (*руками показываем большой живот*) возле леса (*ладонями делаем крышу*), у реки (*волнообразные движения рукой вперед*). И с утра (*протираем глазки*) печет пирог он ароматный (*кругообразные поглаживания по животу*).

Для того чтобы игра получилась интереснее, можно попросить ребят испечь пирог для великанов, и тогда движения все будут широкими, размашистыми. Или для гномов, тогда – миниатюрные движения.

Дождь

Ведущий говорит о том, что сейчас мы разучим фирменные аплодисменты. Предлагает повторять за ним. «Пошел мелкий дождь» - хлопаем одним пальцем по ладошке. «Дождь стал усиливаться» - хлопаем двумя пальцами по ладони. «Стал еще сильнее»- хлопаем тремя пальцами по ладони. «Пошел сильный дождь» - четыре пальца хлопают по ладони. «Начался ливень» - всей ладонью. Затем все тоже самое, только в обратном порядке.

Игры на знакомство

Малюпасик

Ведущий игры загадывает некий признак, качество, свойственные определенному количеству играющих детей (например, цвет глаз, наличие наручных часов, заколки и т.д.). Затем он подходит к каждому участнику игры, который задает ему вопрос: «Я Малюпасик?». Если зашифрованный признак есть у данного игрока, то ведущий отвечает: «Да, ты Малюпасик».

Цель участников игры – отгадать задуманное качество.

Кошечки

Участники располагаются по кругу на корточках. Учащиеся друг у друга спрашивают по кругу: «Как тебя зовут?», «Лена, ты знаешь игру «Кошечки?» Лена отвечает ласково: «Нет, Вика, я не знаю игру «Кошечки», но сейчас спрошу у своего соседа. Как тебя зовут? Игорь, а ты знаешь игру «Кошечки?» и т.д. по кругу. Когда вновь спрашивают у первого (у ведущего) тот отвечает: «Нет, не знаю, сейчас спрошу у всех. Ребята, вы знаете игру «Кошечки?» Учащиеся отвечают: «Нет». Ведущий говорит: «Я, к сожалению, тоже не знаю, но зато мы все познакомились?».

Жовжелить

В переводе «жовжелить» означает делать. Выбрав водящего, который удаляется за дверь, игроки загадывают любой глагол. Водящий должен угадать загаданное слово. Для этого он задает вопросы игрокам, уточняющие отношения самих игроков к выполнению загаданного действия, заменяя в вопросе загаданное слово глаголом «жовжелить». Например: Рита, ты любишь жовжелить? Вася, жовжелить лучше в одиночку или в компании? И так далее.

Круг знакомств

Все становятся в широкий круг. Ведущий одновременно показывает и рассказывает правила игры. Игра состоит из пяти шагов. Один из игроков

делает шаг к центру круга, называет свое имя или псевдоним, которым он (она) хотел(а) бы называться в этой группе, демонстрирует какие-то движения и жесты приветствия остальным. Назвав и показав себя, игрок делает шаг назад, возвращаясь на прежнее место в круг. Все остальные игроки по возможности точно повторяют названное имя, стараясь имитировать и интонацию, и показанное движение. После этого всю процедуру повторяет следующий стоящий рядом игрок, за ним следующий, и так до конца круга.

МПС

Ведущий предлагает одному-двум водящим спасти товарищей от волшебного заклинания. Для этого им нужно угадать, как зовут человека. Подсказки: его имя зашифровано в трех буквах МПС, которые следует расшифровать. Для этого водящие могут задавать вопросы играющим, а те в свою очередь честно на них отвечать. Группа играющих знает, что МПС расшифровывается как «мой правый сосед», поэтому, отвечая на вопросы водящих, каждый игрок описывает своего правого соседа. Водящие должны об этом догадаться.

Снежный ком

Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

Шерлок Холмс

Водящий на время покидает игровую площадку (отрядное место). Оставшиеся загадывают одного из играющих. Вернувшись, водящий с помощью пяти вопросов должен угадать, кого загадали. Вопросы должны быть такие, на которые можно ответить «да», «нет».

Домино

Вожатый просит одного из группы назвать две любые черты, которые могли бы его охарактеризовать, поднимая правую и левую руку. Например, правая рука – я люблю читать, левая рука – у меня голубые глаза. После этого играющим, у которых, по их мнению, одна из названных черт, предлагается подойти к стоящему в центре и взять его за руку. Далее каждый по очереди называет свою черту и уже к ним подходят другие и тоже берутся за руки. Если названная черта никому не подходит, можно предложить назвать другую черту.

«Никогда не говори никогда»

Члены группы открывают ладони и по очереди говорят: «Я никогда не... (делал чего-либо)». Тот, кто делал предложенное действие - загибает палец.

Веселая Виктория (Аллитерация имени)

Участники становятся в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Веселая Виктория, Самостоятельная

Светлана и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и добавляет свое. Игра продолжается до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя и прилагательное к нему.

Одеяло

Играющие делятся на две команды, размещаясь друг против друга. Между ними натянута одеяло. Из каждой группы по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Тот, кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Победителем становится та команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имен.

Заяц

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место не занято никем. В центре — водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами: «А я еду». Следующий игрок - со словами: «А я тоже». Третий участник говорит: «А я заяц», - и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чье имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего: успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим.

Мы идем в поход

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя свое имя и предмет, который он берет с собой в поход. Водящий начинает: «Меня зовут Катя, я беру с собой калачи». Всем участникам необходимо догадаться о том, что первая буква названия предмета должна совпадать с первой буквой имени. Кто догадался, того Водящий берет в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

Я змея, змея, змея

Участники стоят по кругу через одного (мальчик—девочка). Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: «Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?» Если ответ положительный, то участник игры проползает под ногами Водящего, знакомится и своей правой рукой берет левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придется!», и идет сцепление. Таким образом, с каждым разом змея все больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Займи место

Участники сидят на стульях, расставленных по кругу, один стул свободный. Водящий находится в центре круга. Сидящий слева от пустого стула стучит правой рукой по нему и называет имя одного из игроков. Тот, кого назвали, как можно быстрее бежит к пустому стулу. Игрок, оказавшийся теперь около освободившегося места, должен успеть ударить по стулу и назвать имя следующего участника. Задача водящего: занять это место быстрее. Кто из них не успеет, становится водящим.

Имена

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки Водящий произносит свое имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит свое имя, а при щелчке пальцами левой руки — имя одного из участников. Тот игрок, чье имя назвали, повторяет то же самое. Например: «Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света» и т.д. Кто не успел — тот проштрафился, далее можно продолжить эту игру «Фантами».

Паровоз

Участники стоят в кругу. Водящий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет свое имя, «паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнес участник. Кто представился, присоединяется к «паровозу». Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Я знаю пять имен

Участники стоят в кругу — мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имен мальчиков и 5 имен девочек своего отряда, начиная с фразы: «Я знаю 5 имен...»

Ураган

Все участники сидят в кругу на стульях. Водящий (в центре) говорит: «Ветер дует на того...и произносит некую характеристику (например, кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), игроки, которым это подходит, должны поменяться местами. Если Водящий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится Водящим.

Суета сует

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9—16 клеточек. В каждой клеточке записано задание: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звезды и т. д. Чем неожиданнее будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

Молекула

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: «Молекула по 2, по 3 и т.д.», игроки разбиваются на группы по 2, 3 и более человек. Как только звучит команда: «Хаос!», участники вновь начинают двигаться как одиночные молекулы.

Карусель

Водящий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до темных), по числам и месяцам рождения от 1 января до

31 декабря, в алфавитном порядке по первым буквам полных имен, по длине волос, по размеру руки и т. д.

Шел по крыше воробей

Игра-перекличка

Водящий: Шел по крыше воробей!

Игроки: Бей бей-бей-бей!

Водящий: Собирал себе друзей!

Игроки: Зей-зей-зей-зей!

Водящий: Много, много, много нас!

Игроки: Нас, нас, нас-нас!

Водящий: Встанут (*называет имена детей*) сейчас!

Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы имена всех играющих. В последнем варианте Водящий говорит: «Встанут все друзья сейчас!»

Птичка, пискни!

Участники усаживаются тесным кружком и начинают читать любую считалку.

Тому, на кого пал жребий, завязывают глаза, ставят на середину круга и несколько раз поворачивают вокруг себя. (В это время участники могут поменяться местами). Затем водящий подсаживается к кому-нибудь и просит: «Птичка, пискни!». Игрок отвечает: «Ку-ку, кар-кар, ку-ка-ре-ку», или: «Му-у-у-у» и т. д. Задача водящего: по голосу узнать игрока, назвать его имя. Если водящий угадал, игрок становится водящим, нет - игра продолжается.

Змейка

Эту игру можно провести по ходу движения, например, идя в столовую. Учащиеся идут «змейкой» в затылок друг другу. Во главе колонны вожатый, он ведет всех за собой. На пути преодолеваются воображаемые препятствия: ров (перепрыгнуть), сук (пройти согнувшись), лужа (обойти), ягода (сорвать и съесть) и т.п. По определенному сигналу вожатый становится в хвост колонны, а ведущим становится следующий и т.д.

Путь в слепую

Игрок с завязанными глазами проходит по указанному маршруту, подробно объясняя, мимо кого или чего он идет. (Пример: Я иду мимо стула, на котором сидит Маша. Она в синей блузке и джинсах. А сейчас иду мимо Коли, он прилег на ковер, у него черные волосы и на ногах кроссовки) и т.д.

Игры на сплочение коллектива и выявление лидера среди октябрятской звездочки

Сколько пальцев?

Все учащиеся сидят в кругу. Вожатый показывает на пальцах то или иное число. Игровое условие - должно встать столько человек, сколько вожатый показал пальцев. Садятся они только после того, как вожатый опускает руку. В начале вожатый показывает 5-7 пальцев, в конце - 1-2. Таким образом, определяется лидерский состав отряда.

Большая семейная фотография

Ребятам предлагается задание: «Представьте, что вы все – большая семья и нужно всем сфотографироваться для семейного альбома». Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования определенным образом. Первым из семьи выбирается «дедушка». Он тоже может участвовать в расстановке членов «семьи». Затем учащиеся сами должны решить, кому кем быть и где стоять. Вожатый в роли наблюдателя. Роль фотографов и «дедушек» обычно берут на себя стремящиеся к лидерству ребята, но не исключены элементы руководства и других «членов семьи».

После распределения ролей и расстановки «членов семьи», «фотограф» считает до трех. На счет «три!» все дружно и очень громко кричат слово «сыр» и делают одновременно хлопок в ладоши.

Узнай, кого нет

Все участники закрывают глаза, а в это время ведущий трогает кого-нибудь за плечо. Тот, кого он тронул, бесшумно уходит. По сигналу Ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назовет отсутствующего игрока, тот выигрывает.

Портретная галерея

Каждый рисует портрет себя, как интересного человека. После того, как картины нарисованы, под каждой делается короткая реклама своего интереса и информация о том, с кем бы хотел изображенный на портрете иметь контакты в течение всей смены.

Досчитай до 10

Все участники сидят в кругу с закрытыми глазами. Предлагается задание: посчитать до 10, при этом каждое число называет кто-то один (не договариваясь между собой). Если одновременно назвали одно и то же число несколько человек, то счет начинается заново.

Авангард

Все участники за ограниченное время (1-2 мин.) должны выложить на земле из веточек, палочек, пуговиц, шишек и других мелких предметов какой-нибудь рисунок. Главное условие - задание выполнять в полной тишине.

Паровозик

Все участники встают «паровозиком», закрывая глаза игроку, стоящему впереди. Таким образом, открытые глаза остаются у последнего игрока, а свободные руки — у первого. Перед «паровозом» задача: достать определенный предмет, который ведущий помещает в комнате после того, как играющие закрыли глаза. Последний игрок руками поворачивает «паровозик», т. е. руководит им. По цепочке эти движения передаются всему «паровозу», и он начинает двигаться. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок не возьмет в руки спрятанный предмет.

Игры, помогающие научиться отстаивать свое мнение

«Отражение в зеркале»

Правила, казалось бы, еще проще, чем в предыдущей игре: повторяй жесты ведущего - и все тут. Но только изображай его двойника в зеркале. Кто ошибется — выбывает из игры. Однако несмотря на кажущуюся простоту этой игры, победить в ней нелегко. Учащиеся наверняка будут путаться при необходимости, скажем, наклониться влево, когда ведущий нагибается вправо. Поэтому задания нужно усложнять постепенно. Сначала соотношение жестов, которые копируются полностью и движений, которые требуют мысленной корректировки, должно быть примерно 7:1. Например: присели, выпрямились, подпрыгнули, наклонились вперед, выпрямились, привстали на цыпочках, опустили, подняли ПРАВУЮ руку («отражение» поднимает левую). Потом оно должно сокращаться. Но учтите, что самое сложное — это не когда соотношение становится 1:7, а когда «зеркальные» и «незеркальные» движения даются попеременно. (1:1 или 2:1).

Пишущая машинка

Взрослый ведущий распределяет между детьми буквы алфавита. Затем ведущий произносит какое-то слово, а игроки «распечатывают» его на «пишущей машинке»: сначала первая «буква» хлопает в ладоши, потом вторая и т.д. Если учащиеся маленькие и их немного, распределите не все, а несколько букв, и складывайте из них коротенькие слова.

Упрямый ослик

Истинно застенчивые учащиеся покладисты. Родители почти никогда не жалуются на их упрямство и негативизм. Учащийся другого склада начинает бунтовать, когда на него давят. А «невидимки» терпят, хотя сила давления, оказываемая на них родителями, обычно больше, чем в других семьях.

Поэтому истинно застенчивому ребенку полезно хотя бы в игре побыть упрямым. Не бойтесь, он не переймет дурных привычек, а просто еще немного раскрепостится. Тем более, что ослик по сюжету будет попадать в смешные и нелепые ситуации. Игра проводится на ширме. Все должно вертеться вокруг нежелания ослика подчиняться хозяину. Вот он идет навьюченный с базара и на полпути ложится на дорогу, отказываясь идти дальше. Вот он увидел аппетитную колючку и бежит к ней, не поддаваясь на уговоры хозяина. А потом молчит, когда надо закричать, и наоборот, кричит, когда надо замолчать, и т.п. Поинтересуйтесь мнением ребенка (но не в самом начале игры, а немного погодя), добрый ли у ослика хозяин, не слишком ли он нагружает ослика разными заданиями. Может быть, ослик просто устает и потому упрямится? Меняйтесь в процессе игры ролями.

У кого больше доводов?

Ведущий произносит какое-либо утверждение, а игроки его подтверждают. Можно приводить в качестве доводов и какие-то примеры из жизни. (Порой учащимся так бывает легче). Если в игре примет участие много детей, застенчивый учащийся рискует остаться в тени, поэтому играть стоит

втроем, а еще лучше — вдвоем. Заметив, что учащийся затрудняется, тактично помогите ему наводящими вопросами. Примеры утверждений:

- Читать полезно, (потому что...).
- Ссориться плохо, (потому что...).
- Лучше иметь много друзей, чем мало.
- Иметь собаку — это здорово!

Интеллектуальная игра для октябрят «Здоровье – это твоё счастье»

Цель: создать условия для привития учащимся навыков ЗОЖ, основ правильного питания, гигиенических требований к нему.

Задачи: учить разбираться в лекарственных травах; развивать логическое мышление; воспитывать чувство коллективизма, соревновательный дух.

Ход игры

Самое ценное у человека- это жизнь, а самое ценное в жизни - это здоровье. Здоровье- это жизнь с ее радостями, тревогами, творческим взлетом, это фундамент счастья. Конечно, одного здоровья для счастья мало, но без здоровья настоящего счастья быть не может.

На занятиях мы даем знания по формированию культуры ЗОЖ, а на таких играх, как сегодня у нас есть возможность показать свои знания, применяя их на практике.

Участвуют 3 команды знатоков по 4 человека в каждой (эмблемы): «Витаминчики», «Классная компания», «Василек».

Девиз игры:

Есть у нас шестерка слуг,
Проворных и удалых,
И все, что вижу я вокруг,
Все узнаю от них.
Они по знаку моему
Являются в нужде.
Зовут их «Как» и «Почему»,
«Кто», «Что», «Когда» и «Где».

Совет экспертов (жюри) 3 человека из гостей.

Игра состоит из 6 геймов. Президент – ведущий.

За каждый правильный ответ команда получает 2 балла, за частичный- 1 балл, за неправильный-0 баллов.

Условные обозначения областей знаний:

красный «Человек и его здоровье»

желтый «Природа и человек»

зеленый «Зеленая аптека»

1 ГЕЙМ:

1 задание: «Кто больше?»

Командиры команд бросают кубик и цвет верхней грани определяет область знаний, на 3 вопроса которой должна ответить команда. При неправильном ответе другая команда может дополнять.

«Природа и человек»

1. Какую роль в природе играют деревья? (Поглощают углекислый газ и выделяют кислород).
2. Укусы каких насекомых полезны при лечении больных? (Укусы пчел)
3. Что такое Красная книга? (Книга о растениях и животных, которым грозит опасность)
4. Источник духовной, физической силы, флота, фауна- все это можно назвать одним словом (Природа)

«Человек и его здоровье»

1. Самый сложный «компьютер» на земле (Мозг человека)
2. Едят ли люди железо? (Да, это минеральное вещество, которое находится в мясных и рыбных продуктах, яблоках, листовом салате, изюме)
3. Назовите причины (факторы), разрушающие наше здоровье (Малая физическая подвижность, нерациональное питание, несоблюдение правил личной гигиены, постоянное нервное напряжение, злоупотребление алкоголем, курение)
4. Как надо сидеть во время чтения? (Прямая спина, расстояние от книги до глаз 25-30 см)

«Зеленая аптека»

1. Из какого ядовитого растения готовят лекарство, которое употребляют при лечении заболеваний сердца. Его используют и при приготовлении духов. Про него написано много стихов и песен. (Ландыш)
2. У какого дерева целебными являются кора, почки, листья, корни и сок? (Береза)
3. Основные источники витамина С (Черная смородина, облепиха, зеленый лук, лимоны, щавель, хрен, шиповник, апельсины)
4. Назовите хотя бы одно комнатное лекарственное растение и назовите его целебные свойства. (Алоэ: при хрон. гастрите, язве желудка, туберкулезе, при лечении ран, нарывов, ожогов; каланхое: при ранах, язвах, пролежнях, экземах, кожной сыпи, насморке, для профилактики гриппа)

2 задание: «Тайны вкуса»

У каждой команды есть светофор «Здоровой пищи», благодаря ему мы сможем узнать тайну вашего вкуса:

- если еда, о которой мы будем говорить, полезная, здоровая, то загорается зеленый свет;
- если полезная, но в небольшом количестве – желтый цвет;
- если вредная- красный цвет;

Зеленый цвет:

- 1.) сырые овощи, фрукты;
- 2.) черный хлеб;
- 3.) каши;

4.) натуральные соки;

Желтый цвет:

1.) бутерброд с небольшим количеством жирной ветчины;

2.) орехи и семечки;

3.) зеленый салат с майонезом;

4.) йогурт, сливки, сыр, творог;

Красный цвет:

1.) большущий кусок торта;

2.) вкусная, жирная жареная свинина;

3.) копченая и соленая рыба;

4.) крепкий чай, кофе;

Жюри подводит итоги.

Чтобы не пришлось вам говорить:

«О вкусах мы не спорим»,

Чтобы вырасти здоровым, энергичным и толковым,

Мы совет сейчас дадим вам.

Песня «Это вредная еда»

Стой, дружок, остановись!

Стой, стой, стой!

От пищи жирной воздержись.

Ой, ой, ой!

Ты запомни навсегда-

Это вредная еда.

Да, да, да!

Припев:

Пищей сладкою, шоколадкою

Ты не увлекайся.

Очень острого и соленого

Ой, остерегайся!

Только овощи и фрукты-

Вот полезные продукты.

Очень вкусные продукты.

Да, да, да!

Сахар сладкий- это твой белый враг.

Вкус обманчив наш порой.

Так, так, так!

Ты запомни навсегда-

Это вредная еда,

Да, да, да!

Припев:

2 ГЕЙМ:

1 задание: «Ты – мне, я – тебе»

Домашнее задание каждой команде приготовить салат.

Условия гейма: команда определяет компоненты салата, приготовленного другой командой, и его питательную ценность.

1 команда:

2 команда:

3 команда:

2 задание: «Расшифруй ребус»

1. В здоровом теле- здоровый дух.

2. Солнце, воздух и вода- наши лучшие друзья.

3. Укрепляй свое тело физкультурой.

Итоги 2 гейма.

3 ГЕЙМ: «Служба спасения»

Сказочные персонажи: Медведь, Лисичка, Волк.

Медведь: Ой, ой, эти горе-туристы оставили после своего ухода на стоянке консервные банки, а я исцарапал о них свою мордочку, ведь вкусно- то пахло. Ой, кровь течет, помогите!

Вед.: Садись, Мишенька, «Витаминчики» тебе помогут.

Лиса: Я бежала за Мишкой и не заметила, что эти туристы угли в костре не затушили, наступила на угольки и обожгла свою лапку. Теперь болит.

Вед.: И тебе, Лисичка, поможем. «Классная компания» тебя вылечит.

Волк: Не берегут они природу. Не жалеют. Зачем было рвать белену и черемицу? Зачем было рвать волчье лыко? Нарвали, наломали, побросали все возле костра и ушли туристы эти... А я решил поесть своего лыка, ну и вот...

Вед.: Отравился. бедный серый, своим волчьим лыком. Но не беда «Васильки» тебя выручат.

Два врача от каждой команды должны определить, какими лекарствами из походной аптечки они и их команда будут лечить своего пациента.

-Какие заповеди нарушили туристы?

Есть просто храм,

Есть храм науки.

А есть еще природы храм-

С лесами, тянущими руки

Навстречу солнцу и ветрам.

Он свят в любое время суток,

Открыт для нас в жару и стынь,

Входи сюда, будь сердцем чуток,

Не оскверни, турист, ее святынь!

Итоги гейма.

4 ГЕЙМ: «Дальше, дальше, дальше...»

Капитан каждой команды определит область знаний, в которой его команда должна за минуту максимальное количество правильных ответов на поставленный вопрос.

«Зеленая аптека»

1.) Какой овощ на 95% состоит из воды, его соком протирают лицо для удаления угрей и пигментных пятен? (Огурец)

- 2.) Самая крупная ягода в растительном мире, самое лучшее мочегонное средство? (Арбуз)
- 3.) Без какого растения путешественники не обходились в дороге при лечении ран? (Подорожник)
- 4.) Какое дерево называют «деревом здоровья»? (Сосна)
- 5.) Трава, используемая для полоскания рта, добавляют для аромата в чай и в жеват. резинку? (Мята)
- 6.) Лечение травами называется... (Фитотерапия)
- 7.) Цветки этого дерева используют при простуде. (Липа)
- 8.) Растение, вобравшее в себя всю горечь людскую на земле, поэтому его листья в утешение делают человека здоровым. (Полынь)
- 9.) Листья какого растения наряду со щавелем используют в пищу, а также как лекарственное средство для остановки кровотечения (Крапива)
- 10.) Этот под растет на колючих кустах с прекрасными цветами и славится большим запасом витамина С? (Шиповник)
- 11.) Кустарник с ягодами оранжево-желтого цвета, масло из которых является ценнейшим средством для заживления кожи после ожогов? (Облепиха)
- 12.) Эта ягода растет на болоте, морс из нее готовят при простудных заболеваниях? (Клюква)
- 13.) Корни этого растения употребляют как успокаивающее средство, еще его называют «кошачьей травой»? (Валериана)
- 14.) Этот овощ слезы вызывает и при простуде помогает. (Лук)

«Человек и его здоровье»

- 1.) Чума хх века (СПИД)
- 2.) Опора человека (скелет)
- 3.) Скрытый период инфекционного заболевания (инкубационный)
- 4.) Наркотик, содержащийся в пиве, вине, ликере (алкоголь)
- 5.) Магазин, в котором продают лекарства (аптека)
- 6.) Хранитель тепла тела (печень)
- 7.) Домик для языка и зубов (рот)
- 8.) Невосприимчивость к инфекции (иммунитет)
- 9.) Орган осязания (кожа)
- 10.) Может ли человек жить без пищи? (нет)
- 11.) Можно ли тренировать органы чувств? (да)
- 12.) Полезен ли загар? (да, но умеренный)
- 13.) Заболевание большого количества людей одной из инфекционных болезней (инфекция)
- 14.) Какие минеральные вещества необходимы для наших зубов?
- 15.) (кальций, фтор)
- 15.) Какое влияние оказывает на организм утренняя зарядка?
- 16.) (укрепляющее)
- 16.) Чего «боятся» уши? (Громкого звука)
- 17.) Орган, качающий кровь (Сердце)
- 18.) Сколько раз надо чистить зубы? (2)

- 19.) Для чего делают прививки? (Чтобы не белеть)
- 20.) Что значит рационально питаться? (Полноценно, учитывая возраст, употребляя в пищу витамины)

«Природа и человек»

- 1.) Любимое лакомство аистов? (Лягушки)
 - 2.) Кровососущее животное, обитающее в воде и используемое в лечебных целях (Пиявка)
 - 3.) Птенцы какой птицы не знают матери? (Кукушки)
 - 4.) Бескрылое насекомое (Вошь)
 - 5.) Какое насекомое поднимает груз тяжелее собственного тела? (Муравей)
 - 6.) Самое крупное животное Беларуси (Зубр)
 - 7.) Жилище зайца (нет)
 - 8.) Какое растение называют водяной красавицей? (Белую кувшинку)
 - 9.) Самое высокое животное (жираф)
 - 10.) Хвойное дерево, у которого опадает хвоя (лиственница)
 - 11.) Жилище лисы (нора)
 - 12.) Какое растение является главным источником сахара? (Сахарный тростник, сахарная свекла)
 - 13.) Птичья квартира (гнездо)
 - 14.) Самая умная птица (попугай)
 - 15.) У какого растения «птичий» глаз? (Вороний глаз)
 - 16.) Плакучее дерево (ива)
 - 17.) Какая птица может спать в полете? (Аист)
 - 18.) Друг человека (собака)
 - 19.) Насекомоядное растение (росянка)
 - 20.) Для чего дереву листья? (Чтобы дышать и питаться)
- Итоги 4 гейма.

5 ГЕЙМ: «Темная лошадка»

- Угадайте, что за «темная лошадка» пришла к нам в гости?

Представляет книги о здоровье: «Здоровье на тарелке»

«О мальчиках и девочках с головы до ног»

«Учащимся о СПИДе и докторе Неболите»

Вопросы командам:

1. Какой зверь не кусается, ни на кого не нападает, живет выше всех и помогает путешественникам ориентироваться? (Большая Медведица)
2. Сок какого ядовитого растения применяется при выведении бородавок? (Чистотел)
3. Могут ли грибы появляться на людях и животных? (Да, грибковые кожные заболевания, лишай вызываются болезнетворными микробами)

6 ГЕЙМ:

1 задание «Азбука здоровья»

Команды должны в алфавитном порядке назвать составляющие ЗОЖ. Если одна из команд не может назвать слово на определенную букву, она выбывает из игры в этом гейме. (Можно исключить буквы е, ы, й, ь, ь)

2 задание «Лучики солнышка»

Участники игры под музыку пишут пожелания и прикрепляют их солнышку. Пожелания зачитываются.

- Дорогие друзья, дружными аплодисментами поблагодари наших знатоков. Конечно же, вы понимаете, что каждый человек несет личную ответственность за свое здоровье. Помните высказывание Н. М. Амосова:

«Чтобы быть здоровым, нужны собственные усилия, постоянные и значительные. Заменить их нельзя ничем».

Здоровье- это здорово, все знают.

И потому все учащиеся изучают

Науку, как здоровье сохранить,

Что делать, чтоб себе не навредить.

Целебные напитки пить похвально,

Питайтесь все всегда рационально.

И чистоту в жилище сохраняйте,

Законы гигиены выполняйте.

Зеленая аптека - путь к здоровью.

Природа лечит нас своей любовью.

Пусть пропадут болезни без возврата.

Здоровье – это здорово, ребята.

Литература

1. Матыцына, И.Г. Коммуникативная игровая деятельность как средство гуманистического воспитания / И.Г. Матыцына.– Минск, 1999. – 30 с.
2. Габчук, Е.А. А у нас сегодня праздник / Е.А. Габчук. – Ярославль, 2002. – 250 с.
3. Козак, О.Н. Игры и забавы во время каникул и праздников / О.Н. Козак. – Санкт-Петербург, 2003. – 288 с.
4. Карелова, И.М. Проектирование игровых досуговых программ: учебно-методическое пособие / И.М. Карелова. – СПб, 2011. – 45 с.
5. Астапкович, Л.В. Через игру – к социализации/Л.В. Астапкович. - Минск, 2010. – 128 с.
6. Выготский, Л.С. Педагогическая психология/ Л.С.Выготский. – М., 1991.
7. Минич,О.А. Педагогические игры / О. А. Минич. – Минск, 2005. – 128 с.
8. Баковец, А.Г. Игротека педагога /А.Г. Баковец. - Минск, 2007. – 128с.
9. Сухомлинский В.А. О воспитании. / В.А.Сухомлинский - М., 1985. – 125 с.