

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«ГИМНАЗИЯ № 16 Г.МИНСКА»**

**ПИОНЕРСКАЯ ДРУЖИНА ИМЕНИ
МИХАИЛА ЕФИМОВИЧА ГОЛОВАЧА ГИМНАЗИИ № 16 Г.МИНСКА**

**НОМИНАЦИЯ
«Игра как условие социально полезной деятельности октябрят»**

**ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ КАК ФОРМА РАБОТЫ С
ОКТЯБРЯТАМИ В КАНИКУЛЯРНЫЙ ПЕРИОД**

Автор:

Шохан Екатерина Сергеевна

Педагог-организатор

ГУО «Гимназия №16 г. Минска»

8(033)390 30 35

Руководитель проекта:

Василевская Марина Геннадьевна

Педагог-организатор

ГУО «Гимназия №16 г. Минска»

Высшей квалификационной категории

8(029)876 77 16

Минск, 2020

СОДЕРЖАНИЕ

1. ИНФОРМАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КАРТА	3
2. ВВЕДЕНИЕ	6
3. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	7
4. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЛАГЕРЯ	7
5. ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ СМЕНЫ «ТАИНСТВЕННЫЕ ОСТРОВА»	9
6. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	10
7. МЕТОДИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ	10
8. ЛИТЕРАТУРА	11
ПРИЛОЖЕНИЯ 1-4	



1. ИНФОРМАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КАРТА

Название проекта	Игровая модель «Таинственные острова» как форма работы с октябрятами в каникулярный период
Цель и задачи проекта	<p>Цель: создание условий для полноценного отдыха октябрят, развития их внутреннего потенциала, содействия формированию ключевых компетенций воспитанников на основе включения их в разнообразную, общественно значимую и лично привлекательную деятельность, содержательное общение и межличностные отношения в разновозрастном коллективе, развитие творческих и познавательных способностей детей.</p> <p>Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Создание условий для организованного отдыха октябрят;2. Формирование адаптационных навыков и подготовка к жизни в обществе;3. Формирование навыков здорового образа жизни и осознанного отношения к своему здоровью и окружающей среде;4. Развитие интеллектуального, духовного потенциала, творческих способностей и интересов октябрят, активное приобщение к различным видам деятельности.5. Формирование исследовательских умений, расширение кругозора;6. Развитие устойчивого стремления к личностному росту и самосовершенствованию;7. Формирование коммуникативных навыков.

<p>Принципы, используемые при планировании и проведении мероприятий</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Безусловная безопасность всех мероприятий; 2. Учет личностных особенностей октябрят; 3. Возможность проявления способностей во всех областях досуговой и творческой деятельности всеми октябрятами отряда; 4. Распределение эмоциональной и физической нагрузки в течение дня; 5. Моделирование и создание ситуации успеха при общении разных категорий детей и взрослых; 6. Ежедневная рефлексия с возможностью для каждого высказать свое мнение о прошедшем дне
<p>Адресат</p>	<p>Октябрятский отряд – учащиеся 1- 4 классов в возрасте от 7 до 10 лет</p>
<p>Игровая модель проекта</p>	<p>Игровая идея октябрятского отряда заключается в перевоплощении участников проекта в путешественников.</p> <p>В начале путешествия октябрятский отряд путешественников получает карту с неизведанными островами. Каждый день путешественники открывают новый остров. Их ожидают различные знакомства, испытания, проходя которые они учатся понимать себя, свои особенности, способности, анализировать собственную деятельность, поведение и достигнутые результаты.</p> <p>Помогают путешественникам гиды – воспитатели.</p> <p>Конечным результатом путешествия является открытие октябрятами-путешественниками всех островов, а также создание «послания в бутылке», которые составляется всеми октябрятами отряда.</p>
<p>Предполагаемый результат</p>	<p>-эмоционально-психологическое и физическое оздоровление октябрят;</p>

	<p>-развитие нравственных качеств, необходимых для успешной адаптации в социуме;</p> <p>-возможность максимальной реализации детского потенциала в каникулярный период.</p>
<p>Уровни реализации</p>	<p>Индивидуально-личностный – личностный рост в физическом, интеллектуальном, духовном развитии.</p> <p>Отрядный – деятельность ребят внутри отрядного коллектива, сотрудничество, сотворчество.</p> <p>Межотрядный – расширение круга общения ребёнка, создание условий для здоровой конкуренции.</p> <p>Общелагерный – участие ребят в общелагерных делах, организация разнообразной по форме и содержанию деятельности.</p>

2. ВВЕДЕНИЕ

Особое значение в сфере образования имеет проблема организации каникулярного времени детей и подростков. Каникулярный отдых социально-педагогическое явление, эффективность которого обусловлена разнообразием возможных форм воспитательной и образовательной деятельности, интенсивностью общения детей и взрослых в этот период. Во время каникул разворачивается неформальная деятельность сотрудничества, сотворчества и межличностного общения (более глубокого, чем в школе), равно интересные детям и взрослым и потому в корне отличающиеся от иерархических, функционально-формальных обучающих коммуникаций. Каникулы - самая лучшая и незабываемая пора для развития творческих способностей и совершенствования возможностей ребенка, вовлечения детей в новые социальные связи, удовлетворения индивидуальных интересов и потребностей. Это период, когда дети могут «сделать свою жизнь» полной интересных знакомств, полезных увлечений и занятий, могут научиться петь, танцевать, играть, с пользой провести свободное время. Действительно, нигде так не раскрывается ребёнок, как в играх. Здесь, кроме удовлетворения личных интересов, ребёнок, сам не подозревая, развивает свои физические и моральные качества, учится дружить, сопереживать, идти на помощь без оглядки, учиться красиво проигрывать и побеждать.

Проект предполагает, что все дни пребывания ребенка в лагере объединяются определенным сюжетом тематической игры. Перед октябрятами ставятся цели и задачи, успех в достижении которых требует напряжения сил и дает возможность подтвердить или изменить свою самооценку, предоставляют ребятам «поле успеха» в различных видах деятельности, предложенных игровыми ситуациями. Учет достижений на промежуточных и итоговых этапах (фестивалях, праздниках, конкурсах, и др.) – создает условия для индивидуально-личностного развития в той сфере, которая наиболее полно позволяет раскрыть и реализовать способности и возможности. Являясь развлечением, отдыхом, игра перерастает в обучение, творчество, в модель человеческих отношений.

3. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Данное положение об оздоровительном лагере «Солнышко» с дневным пребыванием детей ГУО «Гимназия № 16 г. Минска» разработано на основании Положения о воспитательно-оздоровительном учреждении, утвержденном Постановлением Министерства Республики Беларусь от 19.07.2011г.№89. Оно регулирует порядок создания, функционирования и деятельности пришкольного лагеря «Солнышко».

2. Оздоровительный лагерь с дневным пребыванием «Солнышко» ГУО «Гимназия № 16 г. Минска» осуществляет свою деятельность в соответствии Кодексом РБ об образовании, Законом РБ «О правах ребенка», нормативными документами, издаваемыми государственными органами и местными властями, настоящим Положением, Уставом школы.

3. Зачисление в лагерь осуществляется на основании приказа руководителя учреждения образования, заявлений, поданных родителями.

4. Оздоровительный лагерь с дневным пребыванием «Солнышко» ГУО «Гимназия № 16 г. Минска» функционирует в каникулярный период.

5. Приоритетными принципами деятельности являются: гуманизм, общечеловеческие ценности, патриотическое, гражданское, нравственное, трудовое воспитание, привитие навыков гигиены и здорового образа жизни, укрепление здоровья детей.

6. Права и обязанности педагогических и иных работников в пришкольном лагере, условия их труда определяются Кодексом РБ об образовании, законодательством о труде, другими актами законодательства, правилами внутреннего трудового распорядка, договорами и должностными инструкциями.

4. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЛАГЕРЯ

1. Оздоровительный лагерь - воспитательно-оздоровительное учреждение образования, которое реализует программу воспитания детей, нуждающихся в оздоровлении, образовательную программу дополнительного образования детей и молодежи, создает условия для пребывания детей, нуждающихся в оздоровлении;

2. Лагерь с дневным пребыванием детей функционирует на базе учреждения образования, реализует программу воспитания детей, нуждающихся в оздоровлении;

3. Лагерь создаётся и прекращает свою деятельность на основании приказа руководителя учреждения образования;

4. Организация работы лагеря в учреждении образования создает предметно-пространственную среду для проведения оздоровительных мероприятий. Для укрепления здоровья детей реализуется комплекс мероприятий, обеспечивающих повышение устойчивости к физическим, биологическим, психологическим, социальным факторам окружающей среды;

5. Продолжительность лагеря определяется в соответствии с санитарными правилами, нормами и гигиеническими нормативами;

6. Оказание медицинской помощи осуществляется медицинским работником организации здравоохранения;

7. При реализации образовательной программы дополнительного образования детей и молодёжи может организовываться работа лагеря по профилям, направлениям деятельности;

8. Зачисление детей осуществляется на основании приказа руководителя;

9. Оздоровительный лагерь «Солнышко» с дневным пребыванием обеспечивает получение внешкольного воспитания и обучения детей в соответствии с Положением о воспитательно-оздоровительном учреждении образования с 6 до 15 лет. В лагере с учётом возраста, интересов и пожеланий детей и их родителей создаются отряды детей, численностью в количестве 25 человек;

10. Содержание деятельности оздоровительного лагеря определяется с учётом предложений и интересов детей и их родителей в целях создания благоприятных условий для оздоровления школьников и привлечения детей к различным видам творческой и общественно полезной деятельности, развития творческих способностей, расширения и углубления знаний об окружающем мире;

11. В школьном лагере с целью удовлетворения запросов детей в различных видах деятельности могут создаваться кружки, секции, клубы, ансамбли, театры, студии и др. объединения по интересам;

12. Администрация лагеря определяет распорядок, режим дня, программу деятельности с учётом предложений педагогических работников, возрастных особенностей детей и санитарно-гигиенических норм;

13. Оздоровительный лагерь с дневным пребыванием комплектуется из учащихся ГУО «Гимназия №16 г. Минска».

5. ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ СМЕНЫ «ТАИНСТВЕННЫЕ ОСТРОВА»

Октябрят, которые решили отдохнуть в детском оздоровительном лагере «Солнышко», как только они зайдут на территорию лагеря, ожидает очень необычное перевоплощение. Для того чтобы погрузиться в тему они должны:

- зарегистрироваться в пункте «Регистрация на борт»;
- присоединиться к группе туристов (отряду);
- познакомиться с участниками группы, а также с их гидами (воспитатели).

Октябрятский отряд в начале своего путешествия получает карту, на которой расположены острова. Каждый день они вместе с гидами будут открывать неизвестные земли. Результатом их странствий станет цветная карта с отметками о прохождении заданий на каждом острове.

Во время путешествия октябрят ожидают разнообразные задания, испытания, увлекательные события, приключения. Всё это они найдут на «Острове Чистюль», «Белорусском острове», «Острове Дружбы», «Острове Безопасности» и т.д. Названия островов и соответствующие им игры могут меняться в зависимости от поставленных педагогических целей и актуальности решаемых задач.

Что можно открывать во время путешествия? Открывать можно что угодно – друзей, неизведанные места, страны, события и, конечно же, открывать можно себя. Открытие себя, познание себя – один из самых сложных и в тоже самых интересных и захватывающих процессов, в который

с удовольствием включаются дети разного возраста, и интерес к которому практически никогда не исчезает.

В рамках проекта разработана система стимулирования активности и личностного роста. На каждой станции группы туристов, которые будут наиболее активными, проявят творчество и интеллектуальные способности, продемонстрируют высокий уровень физической подготовки, получают звезды. Звезды размещаются в отрядном уголке. В конце путешествия отряд, набравший наибольшее количество звезд, получит призы.

6. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- Начальник лагеря (несёт ответственность за жизнь и здоровье детей, соблюдение режима дня, норм санитарной и пожарной безопасности, содержание трудовой и воспитательной деятельности);
- старший воспитатель, воспитатели отрядов (являются непосредственными лицами, осуществляющими реализацию проекта. Они готовят и проводят согласно плану мероприятия, несут ответственность за жизнь и здоровье детей);
- педагог-организатор;
- педагог социальный;
- педагог-психолог;
- музыкальный руководитель;
- учителя физической культуры,
- руководители кружковой работы;
- медицинский работник.

7. МЕТОДИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

Для реализации поставленных задач предлагаются следующие формы работы:

- | | |
|-----------------------------------|-------------------------|
| ➤ Игры-путешествия; | ➤ Экскурсии; |
| ➤ Ролевые игры; | ➤ Эстафеты; |
| ➤ Спортивные праздники; | ➤ Литературные лото; |
| ➤ Конкурсы плакатов,
коллажей; | ➤ Конкурсные программы; |
| ➤ Викторины; | ➤ Выставки; |
| | ➤ Игровые программы. |

8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Педагогика дополнительного образования детей и молодежи: учеб.-метод. пособие /Н. А. Залыгина, Т. А. Лопатик, Е. Н. Сорочинская и др. ; под редакцией Н. А. Залыгиной, Т. А. Лопатик, С. Г.Молочникова ; ГУО «Акад. последиплом. образования». – Минск : АПО, 2016.
2. Минова, М.Е. Методика формирования нравственных ценностных ориентаций подростков в детских общественных объединениях / М.Е. Минова// Зб. навуковых прац Акадэміі паслядыпломнай адукацыі. Выпуск 10. – Минск, 2013.
- 3.Копилка опыта работы клуба “Затейник”, Метадычны дапаможнік Гродзенскага абласнога палаца піянераў і школьнікаў, 1992г.
4. Мозаика детского отдыха, Н. Баранова. Минск, 1996г.
5. Внеклассная работа в школе, О. Багдановіч. Мозыр, 2008г.

"ПО МОРЯМ, ПО ВОЛНАМ"

ТЕМАТИЧЕСКАЯ СЮЖЕТНО-ИГРОВАЯ ПРОГРАММА
ДЛЯ ДЕТЕЙ 7-10 ЛЕТ

ЦЕЛЬ:расширение кругозораучащихся через игровую деятельность.

ЗАДАЧИ: - стимулировать творческую деятельность детей и подростков;
- формировать сценическую культуру учеников;
- содействовать формированию культуры отдыхадетей и подростков;

МОТИВАЦИЯ:Игра - это воображаемая или реальная деятельность, которая целенаправленно организуется в коллективе с целью отдыха, развлечения.

Игры, чаще всего не несут в себе общественно полезной направленности, но могут и должны быть полезными для развития и воспитания их участников. В играх в отличие от других форм воспитательной работы имеет место педагогическое воздействие, которое скрыто игровыми целями. В них заложены значительные воспитательные возможности.

Интенсивное формирование внутриколлективных отношений, проявление способностей и личностных качеств учеников, расширение их кругозора, а так же активизация внимания, мыслительной деятельности - вот далеко неполный перечень воспитательных задач, которые можно решить в ходе предлагаемой игровой программы.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ СЦЕНАРИЯ:

Участники:

- капитан Врунгель
- старший помощник Лом
- младший помощник Фукс
- матрос Кук

Реквизит:

- тельняшки, береты, матросские воротники;
- шесть картонных значков-якорей: три белого цвета, три – синего;
- длинная бумажная лента;
- шесть тонких канатов, длиной до двух метров;
- нарисованный на картоне пират с прикрепленной к нему мишенью, шарики-липучки (3 шт.);
- поворской колпак и фартук для кока;
- шесть палочек, с прикрепленными к ним двухметровыми лентами с рыбками на конце;
- два листа бумаги, две пустые пластиковые бутылки с крышечками;
- шесть картонных медалей: три с надписью “Морской волк”, три с надписью “Юнга”.

Фонограммы:

- песня из м/ф “В порту” “Мы пришли сегодня в порт”
- шум моря;
- звук морзянки;
- “У моря, у синего моря” (Л.Агутин);
- “Яблочко”;
- “Ты морячка, я - моряк” (О.Газманов).

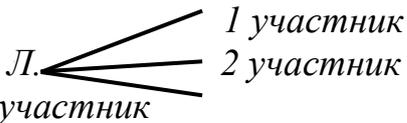
Место проведения: актовый зал.

ЛИТЕРАТУРНЫЙ СЦЕНАРИЙ

Ведущий	Текст	Примечание
<i>Звучит песня “Мы пришли сегодня в порт”. На сцену выходят: старший помощник Лом, младший помощник Фукс, матрос Кук. Приставив руки “биноклем” к глазам говорят:</i>		
Старший помощник Лом:	Вижу землю!	
Младший помощник Фукс:	Вижу много детей!	
Матрос Кук:	Вижу нашего капитана!	<i>В этот момент на сцену выходит капитан Врунгель. Матрос Кук наводит “бинокль” на капитана</i>
<i>Экипаж быстро выстраивается, звучит фонограмма “Шум моря”</i>		
Капитан Врунгель:	Старший помощник Лом!	
Старший помощник Лом:	Я, капитан Врунгель!	<i>Делает шаг вперёд</i>
Капитан Врунгель:	Младший помощник Фукс!	
Младший помощник Фукс:	Я, капитан Врунгель!	<i>Делает шаг вперёд</i>
Капитан Врунгель:	Матрос Кук!	
Матрос Кук:	Я здесь, капитан Врунгель!	<i>Делает шаг вперёд</i>
Капитан Врунгель:	Мы бросили якорь в замечательной бухте, прошу команду поприветствовать здешних обитателей суши.	
Все:	Есть, капитан Врунгель!	
Старший помощник Лом:	Знакомы с вами или нет Мы скажем всё-равно...	
Все:	Привет!	
Младший помощник Фукс:	Ведь даже солнце дарит свет, Нап посылая свой...	
Все:	Привет!	
Матрос Кук:	И улыбнёмся вам в ответ От слова вашего...	<i>Приставляет руку к уху, слушая ответ зрителей</i>
	Привет!	<i>Зал отвечает</i>
Старший	Давайте дружно все в ответ	

помощник Лом:	Друг другу скажем мы...	
Все вместе со зрителями:	Привет!	
Капитан Врунгель:	Запомните простой завет – Дарите всем друзьям ...	
Все вместе со зрителями:	Привет!	
Капитан Врунгель:	Какие приветливые здесь аборигены! Я думаю, стоит пригласить этих замечательных детей в нашу кают-компанию.	
Все:	Всех???	
Младший помощник Фукс:	Но наша яхта не выдержит такого веса и пойдёт ко дну!	
Матрос Кук:	Пусть к нам придут те ребята, которые хорошо разбираются в морсом деле.	
Старший помощник Лом:	И по каким признакам мы их отличим?	
Капитан Врунгель:	<p>Решено, я буду задавать вопросы. Отвечает тот, кто успеет первым поднять руку. За правильный ответ каждый получит от нас пригласительный – вот такой замечательный якорь белого или синего цвета. Итак, вы готовы?</p> <p>Тогда слушайте мой первый вопрос:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Назовите самого главного человека на корабле? (<i>Капитан</i>) 2. Как на корабле называют повара? (<i>Кок</i>) 3. Как называются комнаты на корабле? (<i>Каюты</i>) 4. Как на корабле называют кухню? (<i>Камбуз</i>) 5. Как на корабле называют окна? (<i>Иллюминаторы</i>) 6. Что бросают в воду, чтобы остановить движение корабля? (<i>Якорь</i>) 	<i>Зал отвечает</i>

На одежду тех ребят, которые первыми правильно ответили на вопросы старший помощник Лом и младший помощник Фукс пристёгивают

<i>картонные якоря белого и голубого цвета.</i>		
Капитан Врунгель:	Молодцы! Всех, кто получил от нас якоря, мы просим подняться на палубу.	
<i>Игроки выходят на сцену. Звучит морзянка</i>		
Старший помощник Лом:	Капитан, срочное сообщение! Внимание! Штормовое предупреждение! Надвигается буря! Спасайся, кто может!	<i>разматывает длинную бумажную ленту, как бы читая с неё</i>
Капитан Врунгель:	Отставить панику! Убрать паруса, укрепить канаты!	
Все:	Мы сами не справимся.	
Капитан Врунгель:	<p>Нам погут наши гости – замечательные знатоки морского дела. Ведь теперь у нас есть две новые команды: команда Синего Якоря и команда Белого Якоря. Каждая команда будет укреплять свой канат, а мы посмотрим, кто быстрее справится с этим заданием. Старший помощник Лом держит основания трёх верёвок вместе, а каждый игрок из Синего Якоря по одному концу из этих трёх верёвок. Тоже повторяют младший помощник Фукс и команда Белого Якоря.</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p>Ваша задача, не выпуская из рук верёвок, сплести из них косу, тем самым укрепив наши канаты. Задание понятно? Тогда приготовились ... начали!</p>	<i>Лом и Фукс готовят реквизит, Кук делит игроков на команды.</i>
<i>Пока длится игра “Укрепи канат” фоном звучит музыка. По окончании игры ведущие подводят итоги, называют команду-победителя</i>		
Капитан Врунгель:	Итак, первой с нашим непростым заданием справилась команда ... Якоря.	
Матрос Кук:	Я согласен, что эти игроки оказались более ловкими. Но я точно знаю, что команда ... Якоря	

	гораздо сильнее их.	
Старший помощник Лом:	Предлагаю проверить так ли это.	
Матрос Кук:	Как?	
Старший помощник Лом:	Проведём старинную морскую игру “Перетягивание каната”. В каждой команде по три игрока. Все игроки должны взяться за канат каждый со своей стороны. Ваша задача перетянуть команду соперников на свою сторону через условную центр-линию. <i>(Л. рисует линию мелом)</i> Условия нашего состязания понятны? Приготовились ...начали! <i>Звучит музыка, ведущие подбадривают игроков.</i>	
<i>Пока длится игра “Перетягивание каната” фоном звучит музыка. По окончании игры ведущие подводят итоги, называют команду-победителя</i>		
Старший помощник Лом:	Итак, самой сильной командой объявляются игроки ... Якоря. Аплодисменты нашим силачам!	
<i>Звучит морзянка</i>		
Младший помощник Фукс:	Капитан, ещё одно срочное сообщение. Внимание всем судам! Опасайтесь пиратской яхты “Чёрная Каракатица”. Всем принять меры предосторожности!	<i>читает ленту:</i>
Капитан Врунгель:	Друзья, мы уже убедились в вашей силе и ловкости. Теперь нам предстоит проверить на сколько вы меткие. Каждый игрок может трижды бросить шарик в мишень. Каждое попадание приносит 1 балл команде. Первыми наши учебные стрельбы начинает команда Синего Якоря. Задание понятно? Приготовились ...начали!	<i>Кук готовит реквизит: нарисованного на картоне пирата с прикреплённой мишенью и шарик-липучки</i> <i>Зал отвечает</i>
<i>Пока длится игра “Учебные стрельбы” фоном звучит музыка.. По окончании игры ведущие подводят итоги, называют команду-победителя</i>		
Капитан Врунгель:	...Команда Синего Якоря закончила стрельбы, набрав ...	

	баллов. Приготовится к стрельбам команде Белого Якоря! Готовы? ...Огонь! Итак, со счётом ... побеждает команда ... Якоря и мы поздравляем самую меткую команду!	
Младший помощник Фукс:	Капитан Врунгель, мы устали и проголодались.	
Старший помощник Лом:	Да, самое время подкрепиться.	
Капитан Врунгель:	Кок, что у нас сегодня на обед?	
<i>На сцену выходит матрос Кук в поварском колпаке и фартуке, в руках держит поднос с рыбками</i>		
Матрос Кук:	Жареная рыба, капитан!	
Капитан Врунгель:	И где же она?	
Матрос Кук:	В море, капитан. Прежде, чем рыбу пожарить, её надо поймать. Сейчас каждый игрок получит по удочке, с прикреплённой к ней рыбкой. Ваша задача – намотать ленту с рыбкой на удочку и поднять её вверх. Побеждает команда, которая первой вытащит все три рыбка. Условия игры понятны? Приготовились, начали!	<i>Зал отвечает</i>
<i>Пока длится игра “Рыбалка” фоном звучит музыка.. По окончании игры ведущие подводят итоги, называют команду-победителя</i>		
Капитан Врунгель:	Первой с заданием справились игроки ... Якоря. Молодцы! После такой тренировки вы не пропадёте даже на необитаемом острове.	
Младший помощник Фукс:	Кстати, а как отправить сообщение с необитаемого острова, если там нет ни почты, ни телеграфа, ни мобильного телефона?	
Капитан Врунгель:	Старший помощник Лом, подскажите товарищу.	
Старший помощник Лом:	Есть, подсказать товарищу! Старым морским способом: отправить письмо в бутылке.	

Младший помощник Фукс:	Именно это и будет последним заданием для наших команд. Условия такие: первый игрок в команде должен смять лист бумаги, второй – затолкать его в бутылку, третий – закрутить на бутылке крышечку и поднять руку с бутылкой вверх. Команды выполняют задание одновременно. Приготовились ...начали!	
<i>Пока длится игра “Письмо в бутылке” фоном звучит музыка.. По окончании игры ведущие подводят итоги, называют команду-победителя</i>		
Капитан Врунгель:	В последнем конкурсе побеждает команда ... Якоря! А общий счёт нашей игры: ... в пользу команды ... Якоря! И каждый игрок этой команды по праву получает звание “Морской волк”. А игроки команды ... Якоря посвящаются в юнги! Наших замечательных гостей мы благодарим за игру и просим занять свои места в зале. Остаётся лишь попрощаться с вами, дорогие друзья!	<i>Под музыку каждому игроку вручается медаль с соответствующими надписями.</i>
Старший помощник Лом:	Кто в плавоньях не раз бывал, Тот не боится скуки. Вам море ставит высший бал По Врунгельской науке!	
Младший помощник Фукс:	Но ветер странствий не утих, Он ждёт нас у причала.	
Матрос Кук:	Большая дружба с вами нас Морским узлом связала.	
Капитан Врунгель:	Но с вами быть уж нам нельзя – Финал нас разлучает.	
Все вместе:	Пока! До новых встреч, друзья!	
Капитан Врунгель:	Корабль наш отплывает!	

Машут руками, под музыку уходят со сцены

Авторский сценарий

Реквизит:

- тельняшки, береты, матросские воротники;
- капитанские пагоны. пилотка, галстук;
- маркер, бумажное полотно для ведения счёта игры;
- шесть картонных значков-якорей: три белого цвета, три – синего;
- длинная бумажная лента;
- шесть тонких канатов, длиной до двух метров;
- нарисованный на картоне пират с прикреплённой к нему мишенью, шарики-липучки (3 шт.);
- поворской колпак и фартук для кока;
- шесть палочек, с прикреплёнными к ним двухметровыми лентами с рыбками на конце;
- два листа бумаги, две пустые пластиковые бутылки с крышечками;
- ножницы, скотч, булавки.

"К НАМ ПРИЕХАЛ МОЙДОДЫР"

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ 7-10 ЛЕТ

ЦЕЛЬ: расширение кругозора учащихся через игровую деятельность.

ЗАДАЧИ: - стимулировать творческую деятельность детей и подростков;
- формировать сценическую культуру учеников;
- содействовать формированию культуры отдыха детей и подростков;

ТЕХНИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ СЦЕНАРИЯ:

Участники:

- Мойдодыр;
- помощник “Красное зеркало”;
- помощник “Синее зеркало”;
- помощники “Набор предметов гигиены” (2 чел.);
- помощник с мыльными пузырями;

Реквизит:

- костюм Мойдодыра;
- два зеркала (синее и красное), изготовленные с помощью картона, цветнойбумаги, фальги;
- два одинаковых набора цветных картинок, изображающих различные предметы, в том числе средства гигиены (**зубная паста, зубная щётка, мыло, мочалка, расчёска, полотенце**, зеркальце, бритвенный станок, пустышка, маникюрные ножницы, барабан, душ);
- шесть воздушных шаров – три красных и три синих – с прикреплёнными к ним цифрами 1, 2, 3 (по одной цифре на каждый шар);
- детская игрушка мыльные пузыри;
- девять картонных медалей: шесть с надписью “Супер-Чистюля”, три с надписью “Чистюля”.

Фонограммы:

- фонограмма на выход Мойдодыра;
- фоновая музыка на игру с воздушными шарами;
- фоновая музыка на игру с зеркалами;
- фонограмма на награждение.

Место проведения: актовый зал, игровая площадка.

ЛИТЕРАТУРНЫЙ СЦЕНАРИЙ

Ведущий	Текст	Примечание
	<p><i>Звучит весёлая музыка. На сцену выходит Мойдодыр, говорит, обращаясь к зрителям:</i></p>	
<p>Мойдодыр:</p>	<p>Здравствуйте, ребята!</p> <p>Меня в лицо вы знаете, И, верность мне храня, С восторгом принимаете В жилище у себя. Вы утром просыпаетесь И сразу умываетесь. Со мной знаком весь чистый мир. Я – умывальник... <u>Мойдодор!</u></p> <p>Я принёс для вас игрушку Не машинку, не хлопушку. Просто тюбик. А внутри Притаились пузыри.</p> <p>Вы поймать их постарайтесь, Осторожно подбирайтесь. Лишь коснуться о ладонь – Хлоп! И нету! Мол, не тронь!</p>	<p><i>Слово «Мойдодыр произносит хором со зрителями»</i></p> <p><i>Выходит помощник с мыльными пузырями, пускает пузыри.</i></p> <p><i>Выходят четыре помощника с воздушными шарами: два на сцену (П.1. и П.2.) и два к зрительному залу (П3. и П.4.). Помощники на сцене, ловят мыльные пузыри.</i></p>
<p>Помощник 1:</p>	<p>Не-ет! Такие пузыри Ты поймать и не проси!</p> <p>А вот эти, право дело, Брать руками можно смело.</p>	<p><i>Помощники поднимают над головой воздушные шары</i></p>
<p>Помощник 2:</p>	<p>Кому удастся их поймать, Тех и позовём играть. Ловите эти пузыри По команде:</p>	
<p>Мойдодыр, все помощники:</p>	<p>раз, два, три!</p>	<p><i>Помощники бросают воздушные шары в зрительный зал</i></p>

<i>Звучит музыка, зрители ловят воздушные шары</i>		
Мойдодыр:	Приглашаю подняться на сцену тех, кто поймал наши воздушные шары.	<i>Помощники (П.1. и П.2.) помогают определить участников игры</i>
<i>Игроки выходят на сцену. П.3. и П.4. возвращаются на сцену, чтобы успеть взять зеркала.</i>		
Мойдодыр:	<p>Ребята, которые поймали красные шары, будут командой Красного Зеркала, а те, у кого в руках оказались синие шары – командой Синего Зеркала.</p> <p>Обратите внимание, на каждом шарике написаны цифры. Цифра «1» обозначает, что обладатели этих шариков являются игроками под номером 1, с цифрой «2» – для игроков под номером 2 и, соответственно, те, кому достались шары с цифрой «3», становятся игроками под номером 3. Я попрошу команды выстроиться в заданной очерёдности.</p>	<i>На сцену выходят помощники П.3 и П.4. с зеркалами</i>
<i>Команды выстраиваются, помощники П.1.и П.2. им помогают. Затем берут у игроков и уносят за сцену воздушные шары и выходят с наборами картинок-предметов</i>		
Мойдодыр:	Рядом с каждым зеркалом вы видите набор предметов. Часть из них должна оказаться на полочках ваших зеркал.	
Все помощники хором:	Любые предметы?	
Мойдодыр:	Нет, не любые, а только те, которые являются отгадками на мои загадки. Я зачитываю, загадку, один игрок от каждой команды подбегает к картинкам, выбирает нужную, снимает её и приклеивают к одной из полочек на зеркале. Игрок, который справится с заданием первый,	

	приносит 1 балл своей команде. И, как вы поняли, победит команда, набравшая наибольшее количество баллов. Кстати, за неправильный ответ 1 балл снимается.	
П.1.:	Не волнуйтесь, ребята, мы вам подскажем.	
Мойдодыр:	Я попрошу и вас, друзья, и зрителей не подсказывать игрокам, пусть борьба будет честной. Да и подсказки частенько бывают неправильными. Ну что ж, команды, условия игры понятны? Тогда начинаем.	
<i>Звучит фоновая музыка.</i>		
Мойдодыр:	Загадка для игроков под номером «1»: Белая река В пещеру затекла Чистит до бела.	
<i>Игроки под номером 1 выполняют задание, музыка звучит громче. После выполнения каждого задания Мойдодыр подводит итог, называет правильный ответ на загадку, объявляет предварительный счёт игры.</i>		
Мойдодыр:	Загадка для игроков под номером «2»: Костяная спинка, Жёсткая щетинка, С мятной пастой дружит, Нам усердно служит.	
<i>Игроки под номером 2 выполняют задание, музыка звучит громче.</i>		
Мойдодыр:	Загадка для игроков под номером «3»: Ускользает как живое, Но не выпущу его я. Белой пеной пенится, Руки мыть не ленится!	
<i>Игроки под номером 3 выполняют задание, музыка звучит громче.</i>		
Мойдодыр:	И вновь в игру вступают игроки под номером «1»: Вафельное и полосатое, Ворсистое и мохнатое, Всегда под рукою -	

	Что это такое?	
<i>Игроки под номером 1 выполняют задание, музыка звучит громче.</i>		
Мойдодыр:	Загадка для игроков под номером «2»: За волной волна, Идёт по полю борона, Пшеницу разгребает, Порядок соблюдает. Целых 25 зубков, Для кудрей и хохолков. И под каждым, под зубком – Лягут волосы рядком.	
<i>Игроки под номером 2 выполняют задание, музыка звучит громче.</i>		
Мойдодыр:	Моя последняя загадка для игроков под номером «3»: Резинка-Акулинка Пошла гулять по спинке. А пока она гуляла, Спинка розовая стала.	
<i>Игроки под номером 3 выполняют задание, музыка звучит громче.</i>		
Мойдодыр:	М.: Итак, со счётом ___:___ побеждает командаЗеркала! И каждый игрок этой команды по праву получает звание “Супер-чистюля”. А игроки командыЗеркала посвящаются в “Чистюли”!	<i>П.1. и П.2. уносят оставшиеся предметы за сцену, выходят оттуда с медалями для награждения.</i>
<i>Звучит фонограмма на награждение. П.1. вручает игрокам победившей команды медали с надписью “Супер-Чистюля”, П.2. – игрокам проигравшей команды медали с надписью “Чистюля”. Если команды сыграют в “ничью”, всем игрокам вручаются медали “Супер-чистюля”</i>		
Мойдодыр:	Наших замечательных гостей мы благодарим за игру и просим занять свои места в зале. Остаётся лишь попрощаться с вами, дорогие друзья и пожелать вам всегда быть чистыми и опрятными!	
Все персонажи:	До новых встреч!	
<i>Машут руками, под музыку уходят со сцены</i>		

Авторский сценарий

"Чаму ж нам не пець,
чаму ж не гудзець"

ТЭМАТЫЧНАЯ СЮЖЭТНА-ГУЛЬНЁВАЯ ПРАГРАМА
ДЛЯ ДЗЯЦЕЙ 7-10 ГОД

МЭТЫ:

- фарміраванне нацыянальнай самасвядомасці вучняў праз гульнёвую дзейнасць.

ЗАДАЧЫ:

- пашыраць веды дзяцей пра беларускія народныя гульні, загадкі;
- стэмуліраваць творчую дзейнасць дзяцей і падлеткаў;
- фарміраваць сцэнічную культуру вучняў;
- садзейнічаць фарміраванню культуры адпачынку дзяцей і падлеткаў;

ТЭХНІЧНАЯ ЧАСТКА СЦЭНАРЫЯ:

Удзельнікі:

- вядучы: хлопчык Васілёк
- памочніцы: 1-я дзяўчынка
- 2-я дзяўчынка

Рэквізіт:

- нацыянальныя касцюмы для вядучых;
- чатыры жгута і восем прадметаў (кеглі ці мяккія цацкі);
- доўгія шырокія ленты (3 шт.);
- гаршчок;
- тры стула ці невялікая лаўка.

Фанаграмы:

Выкарыстоўванне запісаў з музычнага альбома “Харошкі. Полацкі сшытак і беларуская музыка”.

Месца правядзення: актавая зала.

ЛІТАРАТУРНЫ СЦЭНАРЫЙ

Гучыць вясёлая беларуская музыка. На сцэну выходзяць дзве дзяўчынкі ў нацыянальных касцюмах.

1. Раздаецца стук ды звон,
Гэта грае наш Лявон.

2. З Юрачкам да нас ідзе
Васілька з сабой вядзе.

Дзяўчынкі выконваюць некалькі танцавальных рухаў, выводзяць Васілька.

Васілёк (В.): Дзень добры, дзяўчаткі! Дзень добры, хлапчаняткі!
Цудоўныя дзяўчынкі – Тані і Марынкi.
Калі ласка, не ўставайце –
Адтуль на мяне паглядайце.
Я Вася-Васілёк,
Прышоў да вас здалёк,
Прышоў вас забаўляць,
Са святам паздраўляць.
Ну што тут размаўляць –
Пара конкурс пачынаць!
Сядайце добра на лаўку,
Ды не зрабіце даўку!

Хачу паглядзець, ці добра вы ведаеце беларускія загадкі.

1. Умова – разам не крычаць,
Па аднаму адказ трымаць.

2. За кожны правільны адказ –
Падаруначкі ад нас.

1. Беларускія загадкі:

- В. 1. Сівья бараны у небе плаваюць (Воблакi)
2. У школьнай сумцы я ляжу – як ты вучышся скажу (Дзённік)
3. Яна галодная – хата халодная, яна пад’ела – у хаце пацяплела (Печ)
4. Прышла чорная маці, усіх паклікала спаці (Ноч)
5. Зубоў шмат, а нічога не есць (Грэбень, граблі)
6. Ногі ў агні, а галава ў небе (Дым)
7. Адзін з трубою ўсіх цягне за сабою (Паравоз)
8. У краўца іголак сотня, але з ніткай а ні воднай (Вожык)

Малайцы! Хто з вас загадку адгадаў, калі ласка, прайдзіце на сцэну. Запрашаем вас прыняць удзел у наступнай гульні, якая мае назву “Асілак”.

1. На гульнію вас запрашаем, каб павесяліцца,

Тут і спрытнасць, і снароўка ваша прыгадзіцца!

У гэты час першая дзяўчынка рыхтуе рэквізіт (чатыры жгута і восем прадметаў), а другая разбівае удзельнікаў на роўныя па сіле пары.

В. Першы з пары трымае жгут правай рукой, другі – левай. Жгут павінен быць нацянутым. На крок ад удзельнікаў (па баках) растаўляюць прадметы. Трэба дзяржаць жгут так, каб не выпусціць з рук і па сігналу дастаць прадмет. Хто упусціць жгут ці не дацягнецца да прадмета – выбывае з гульні. Гульня праводзіцца да таго часу, пакуль не застанецца адзін пераможца – “Асілак”.

Будзьце ўважлівы, пачынаем! *(фонам гучыць музыка)*

2. гульня на сцэне “Асілак” (8 чалавек)

В. А зараз гульня для ўсіх. Пабачым ці добрыя вы гаспадары! Слухайце мяне ўважліва і рабіце ўсё правільна. Пачынаем!

3. гульня з залам “Добрыя гаспадары”

В. Мы добрыя працаўнікі – касары і цесляры

Мы будзем дом, што мы робім сякерай?

Дзеці ў зале пад музыку імітуюць рухі сякерай і г.д. Музыку на кожны эпізод лепей падабраць розную.

Мы добрыя працаўнікі – касары і цесляры

Канюшыну косім, што мы робім касой?

Мы добрыя працаўнікі – касары і цесляры

Мы пілуем дровы, што мы робім пілой?

Мы добрыя працаўнікі – касары і цесляры

Мы капаем агарод, што мы робім лапатай?

Мы добрыя працаўнікі – касары і цесляры

Мы майструем стол, як мы забіваем цвік?

Мы добрыя працаўнікі – касары і цесляры

Падводзяцца вынікі гульні.

В. А зараз гульня для дзяўчынак “Беларускія прыгажуні”. Удзельнічаюць 6 дзяўчынак. */запрашаюць на сцэну жадаючых/*. Вось вам чароўныя слуккія паясы па аднаму на пару. Дзве дзяўчынкі адначасова з абодвух канцоў пояса па сігналу

пачынаюць абкручваць яго вакол таліі. Перамагае та, якая першай дабярэцца да сярэдзіны пояса.

Падрыхтуўцеся, мы пачынаем. *(фонам гучыць музыка)*

4. гульня на сцэне “Беларускія прыгажуні”

В. А зараз паглядзім, якія гаспадынькі атрымаюцца з нашых беларускіх прыгажунь. Усе вы ведаеце, што галоўны пан у гаспадарскай печы – гэта гаршчок. Менавіта ў ім утвараўся цуд прыгатавання найсмачнейшых страў. Адкажыце, а якія прадукты кладуць у гаршчок беларусы? Лепшай гаспадынькай будзе тая, што назаве больш прадуктаў. А называць будзем па чарзе. Гатовы? Тады пачынаем.

5. гульня “Гаршчок з беларускімі стравамі”

2. Васілёк, трэба яшчэ павесяліцца!

В. Калі ласка. Гэты танец для танцораў
Будзем разам пачынаць,
Толькі седзячы на лаўцы
Трэба вам патанцаваць.

1. З лаўкі ты не уставай,

2. За намі рухі паўтарай.

6. гульня з залам “Полька-вясёлка на лаўках”

1. Якія вы малайцы! Лепшых танцораў мы яшчэ не сустрэкалі.

2. Вы нас вельмі парадавалі. Але надыйшоў час развітвацца з вамі.

В. Не заўсёды з вамі тут
Жартаваць, смяяцца.
Трэба зараз мне, сябры,
З вамі развітацца.

1. Ад шчырага сэрца
Вам долі жадаем,
Ніхто з вас ніколі
Хай гора не знае!

Не абразіў я каго,
Дык перапрашаю.
Крыўды сам ні на каго
Я, сябры, не маю.

2. Бывайце здаровы,
Жывіце багата!
Судзіце нас строга,
Але не заўзята.

Дык бывайце ўсе здаровы
І не забывайце:
Я прыяцель вам, мяне
Часта ўспамінайце!

В. Бывайце здаровы
І ў шчасці жывіце,
Прыйду калі ў госці,
Дык добра прыміце!

/над вясёлую беларускую музыку ідуць са сцэны/

"ЗАВТРА ДОРОГА, СЕГОДНЯ - ИГРА"

ОБУЧАЮЩАЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ
ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ 7-10 ЛЕТ

ЦЕЛЬ: широкое привлечение учащихся к изучению и пропаганде правил дорожного движения;

ЗАДАЧИ:

- изучить дорожные знаки «Пешеходный переход», «Подземный переход», «Переход запрещён», «Велосипедная дорожка», «Велосипедное движение запрещено»;
- изучить сигналы светофора и научить руководствоваться ими при переходе улиц и дорог;
- овладеть навыками вождения велосипеда.

ОБОРУДОВАНИЕ:

Звучит музыка, к микрофону выходит ведущий.

ВЕДУЩИЙ. Здравствуйте, ребята. Сегодня у нас проходит занятие, посвященное правилам дорожного движения. Мы живем в век скоростей. Все вокруг торопятся, спешат. А закон улиц и дорог, который называется «Правила дорожного движения», строгий. Он не прощает, если пешеход идет по улице, как ему вздумается, не соблюдая правил. Но этот закон и очень добрый: он охраняет людей от несчастий, бережет их жизни. Поэтому только постоянное соблюдение правил позволяет всем нам уверенно переходить улицы.

А чтобы получше узнать правила дорожного движения, я приглашаю всех вас отправится по очень интересному маршруту. На входе все команды получили маршрутные листы, познакомились со своими сопровождающими, а значит, мы можем начать наше путешествие. Я буду ожидать вас здесь, а вам желаю счастливого пути!

Станция «Светофор»

Здравствуйте, ребята! Я расскажу вам для чего на дорогах всех странах, всего мира, стоит такое хитрое приспособление, как «СВЕТОФОР».

Перекрёсток переехать
И дорогу перейти
Вам нельзя одновременно,
Не столкнувшись на пути.

Загорелся красный свет,
Это значит – хода нет.
Светофор сигналил строго:
«Не ходите на дорогу!».

Регулирует движенье
Сложное приспособленье
Под названьем СВЕТОФОР.

Если жёлтый свет горит,
Подождать он нам велит.

Светит ярко он нам с вами
Разноцветными огнями,
И про них наш разговор.

А когда горит зелёный,
Это значит – путь свободный.
Светофор вам говорит:
«Переход для вас открыт!».

Вы внимательно меня слушали? Запомнили, о чём сигналият три цвета светофора? Давайте повторим. Красный цвет (...), жёлтый (...) и зелёный (...). Молодцы! Но на наших замечательных станциях мы не только учимся, но и играем. И я вам предлагаю поиграть в игру, которая так и называется – «СВЕТОФОР». Когда я покажу красный цвет, вы, стоя на месте, топаете ногами. Жёлтый – прыгаете на одном месте. Зелёный – перебегаете к противоположной стене, поворачиваетесь лицом ко мне и хлопаете в ладоши. Приготовились, внимание, начали!

(Проводится игра.)

Спасибо, ребята, за вашу активность. Мы замечательно с вами поиграли. Вот ваш маршрутный лист. Я говорю вам «до свидания», а ваше путешествие продолжается.

Станция «Весёлая зебра»

Здравствуйте, дорогие ребята. Я приветствую вас на станции «Весёлая зебра». Поднимите, пожалуйста, руку те, кто видел настоящую зебру в цирке или зоопарке. (...) А как вы думаете, почему пешеходный переход через дорогу тоже называется зеброй? (...) Правильно, потому что на дороге нарисованы полосы прямо как на боках у настоящей зебры. А всё потому, что белые полосы издавна хорошо видны и водителям и пешеходам.

А рядом с зеброй, как правило, висит ещё и вот такой знак (*демонстрирует знак «Пешеходный переход»*). Если вы видите зебру или знак «Пешеходный переход» знайте, что в этом месте можно переходить дорогу. Но не забывайте о светофоре!

Переход через дорогу
Мы всегда легко найдём:
Полосатая дорожка
Нарисована на нём.
Рядом знак дорожный ставят:
«ПЕШЕХОДНЫЙ ПЕРЕХОД»,
Здесь дорогу переходит
Весь сознательный народ.

А кто скажет, что обозначает этот знак? (*демонстрирует знак «Подземный переход»*). (...)
Всё правильно, он говорит нам:

Я – ПОДЗЕМНЫЙ ПЕРЕХОД.
Чтобы верный сделать ход
На дорогу не ходи,
Жизнь свою побереги.

(*демонстрирует знак «Переход запрещён»*).

Где висит вот этот знак
Там НЕТ ПЕРЕХОДА.
Транспорт движется за ним
Не сбавляя хода.

Мчатся по дороге
Быстрые машины,
Там вы попадёте
Прямо к ним под шины.

Ребята, вы хорошо запомнили эти дорожные знаки? (...) Я предлагаю проверить. Сделайте круг, а я стану в центре. Как только я подниму знак «Пешеходный переход», вы идёте по кругу. Если в моих руках вы увидите знак «Переход запрещён», вы должны остановиться. А по знаку «Подземный переход» вы должны присесть и гуськом идти по кругу. Задание понятно? Тогда начинаем!

(*проводится игра*)

Молодцы, ребята! Понравилась вам наша «Весёлая зебра»? (...) Я тоже был рад повидаться с такими смышлёнными учениками. Но вас ждут на других станциях, поэтому нам пора прощаться. До новых встреч и не забывайте выученные здесь знаки.

Станция «Дружная»

Здравствуйте, ребята! Я рад видеть вас на самой дружной станции нашего маршрута. А называется она так, потому что здесь вы дружно, хором будете отвечать на мои вопросы. Если будете со мной согласны, говорите: «Это я, это я, это все мои друзья!». А если не согласны, то «Нет, не я, нет, не я, это не мои друзья!». Давайте потренируемся. (...) Запомнили? Тогда приступим к нашей игре.

Кто из вас в вагоне тесном
Уступил старушке место? (Это я...)

Знает кто, что красный свет
Означает: хода нет? (Это я...)

Кто из вас идёт вперёд
Только там, где переход? (Это я...)

Кто из вас, идя домой,
Мяч гонял на мостовой? (Нет, не я...)

Кто из вас, идя домой,
Держит путь по мостовой? (Нет, не я...)

Кто из вас гонял в футбол,
Забивая в окна гол? (Нет, не я...)

Что ж, молодцы. Раз вы с этим заданием справились, значит, следующее не составит для вас труда. Игра называется «Да – нет». Готовы?

Быстрая в городе очень езда,
Правила знаешь движения? (- Да!)

Сели в автобус, не взяли билет.
Так поступать полагается? (- Нет!)

Вот в светофоре горит красный свет.
Можно идти через улицу? (- Нет!)

Старушке в преклонные очень года
Ты в транспорте место уступишь? (- Да?)

Вот и зелёный зажёгся. Тогда
Можно идти через улицу? (- Да!)

Запомните, дети, что «нет», а что «да»,
И делать, как нужно, старайтесь всегда.

Друзья, мы отлично поиграли с вами. Желаю вам и дальше весёлого путешествия.

Станция «Велосипедная дорожка»

Здравствуйте, ребята. Вы на станции «Велосипедная дорожка». Многие из вас умеют кататься на велосипеде или хотят этому научиться. Но вы должны знать, что в городе для езды на велосипеде отведены специальные места. И если вы увидите вот такой знак (*демонстрирует знак*), то знайте, что здесь вы можете вдоволь покататься. Знак так и называется «Велосипедная дорожка».

Велосипедная дорожка –
Попутчица детей.
Катайтесь там, где этот знак
И сердцу будет веселей.

А как узнать, где за езду на велосипеде вас могут даже оштрафовать? Для этого существует дорожный знак «Движение на велосипеде запрещено». А выглядит знак вот так (*демонстрирует знак*).

Ездят здесь одни машины
Грозно их мелькают шины.
У тебя велосипед?
Значит – стоп! Дороги нет.

Но самое главное – это уметь хорошо управлять велосипедом. Давайте посмотрим, как это получается у вас.

Каждый из участников проезжает по маршруту предложенной велосипедной дорожки.
Вы все молодцы! Спасибо, что заглянули на нашу станцию и до новых встреч.

Станция «Отгадай-ка»

Проходите, ребята, я рад(-а) приветствовать вас на станции «Отгадай-ка». Как вы уже догадались по названию станции, здесь вам придётся отгадывать загадки на тему транспорта и дорожной безопасности. Итак, слушайте внимательно, думайте, не торопитесь и отгадывайте.

1. Ясным утром вдоль дороги
На траве блестит роса.
По дороге едут ноги
И бегут два колеса.
У загадки есть ответ:
Это мой... (*велосипед*)

2. Он имеет по три глаза,
По три с каждой стороны.
И хотя еще ни разу
Не смотрел он всеми сразу, -
Все глаза ему нужны.
Он на нас глядит в упор.
Что же это? (*Светофор*)

3. Пьёт бензин, как молоко,
Может бегать далеко,
Возит грузы и людей.
Ты знаком, конечно, с ней.
Обувь носит из резины,
Называется... (*машина*)

4. Дом на рельсах тут как тут,
Всех умчит он в пять минут.
Ты садись и не зевай,
Отправляется... (*трамвай*)

5. Поднял кверху две руки,
Взял две жилы в кулаки:
«Дай дорогу, постовой,
Побегу по мостовой!» (*троллейбус*)

6. Этот конь не ест овса.
Вместо ног два колеса.
Сядь верхом и мчись на нём,
Только лучше правь рулём. (*Велосипед*)

7. Эта сильная машина
Едет на огромных шинах!
Сразу полгоры убрал
Сеमितонный... (*самосвал*)

8. Братцы в гости снарядились,
Друг за друга уцепились
И помчались в путь далёк,
Лишь оставили дымок. (*Поезд, вагоны*)

9. Носит хобот, а не слон,
Но слона сильнее он.
Сотни рук он заменяет!
Без лопаты, а капает. (*Экскаватор*)

10. Много есть машин спецслужбы.
Должен жить ты с ними в дружбе.
Все – помощники твои,
Даже строгая... (*ГАИ*)

Ну что ж, все загадки разгаданы, а это значит, что вам пора на следующую станцию. Я же прощаюсь с вами, до свидания.