

Управление по образованию Витебского областного исполнительного
комитета

Государственное учреждение образования
«Прозорокская детский сад – средняя школа Глубокского района
имени И.Т.Буйницкого»

Пионерская дружина имени И.Т.Буйницкого

Материалы на Республиканский конкурс
информационно-методических материалов
«Традиции и инновации в деятельности ОО «БРПО»

ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ

«Использование игровых программ и игр-путешествий в работе с октябрятами»

Номинация

«Игра как условие социально-полезной деятельности
октябрят»

Дударёнок Марина Станиславовна,
педагог-организатор высшей категории,
211817, ул.Центральная, 24а,
агрогородок Прозороки, Глубокский район,
Витебская область
8(033)613-44-10

2020 год
г.Глубокое



Введение

В жизни детей игра не только способ отдыха и развлечения, но и необходимый вид деятельности: без игры дети не могут нормально расти и развиваться.

Игры развивают инициативу и волю ребёнка, учат детей жить и работать в коллективе, считаться с интересами товарищей, приходить им на выручку, приучают к дисциплине, соблюдению установленных правил. Увлечённые живой, эмоциональной игрой, дети легче усваивают и приобретают различные полезные навыки и знания, они развивают также и физически – становятся проворными, выносливыми, более ловкими.

В работе с детьми используются различные виды игр. Особенный интерес дети проявляют к играм ролевым. В них обязательно есть сюжет, роли, которые разыгрываются детьми. Через игровую роль октябрят как бы приближаются к своему идеалу. Она даёт возможность разыграть новую и привлекательную для него жизненную позицию.

Популярны у ребят различные конкурсы и викторины. Они помогают установить связь между учебной и внеучебной работой, включают ребят в интересные формы познавательной деятельности.

И, конечно, любят ребята подвижные игры. Они удовлетворяют естественную потребность детей и подростков в физической активности, соревновании, вызывая радость от преодоления препятствий, трудностей. Эти игры дают не только физическую закалку, но и развивают волю и организованность, воспитывают чувство товарищества и коллективизма.

Воспитательная эффективность достигается в том случае, когда педагог заботится об идейном содержании игр, учитывая возрастные особенности октябрят, организует игру.

Игрой надо умело руководить, ни в коем случае не допуская всякого рода запрещений и непродуманного прямого вмешательства взрослых. Надо играть вместе с детьми. Следует подготовить вместе с ребятами всё необходимое для игры, помочь в распределении ролей, подборе соревнующихся команд или групп, которые должны быть примерно одинаковыми по своим силам.

Если мы обратимся к возрастной психологии, то увидим, что в младшем школьном возрасте хоть игра и не главный вид деятельности, однако потребность в игре у октябрят сохраняется. Но в её характере происходят значительные изменения: возрастает значение игры с достижением результата.

В своей работе с октябрятами предпочитаю игры-путешествия, а также тематические игровые программы. Они наиболее позволяют ребятам, раскрыться, показать их умения, навыки, творческие способности и воспитывают такие качества как доброжелательность, взаимовыручка, умение сотрудничать в команде.

Предлагаю несколько сценариев игровых программ и игр-путешествий из опыта своей работы.

Упраўленне па адукацыі Віцебскага абласнога выканаўчага
камітэта
Дзяржаўная ўстанова адукацыі
“Празароцкая дзіцячы сад – сярэдняя школа Глыбоцкага раёна імя
І.Ц.Буйніцкага»
Піянерская дружына імя І.Ц.Буйніцкага

Сцэнарый забаўляльнай гульнівай праграмы для
акцэбрат

“Празароцкія забавы”

Дударонак Марына Станіславаўна,
педагог-арганізатар вышэйшай катэгорыі,
211817, вул.Цэнтральная, 24а,
аграгарадок Празарокі, Глыбоцкі раён,
Віцебская вобласць
8(033)613-44-10

2019 год
г.Глыбокае

Мэта: садзейнічанне духоўнаму выхаванню і гарманізацыі асобы дзіцяці шляхам далучэння яе да беларускага фальклору праз гульні.

Задачы:

1. Стварыць умовы для цікавага правядзення вольнага часу.
2. Стымуляваць цікаўнасць вучняў да беларускага фальклору праз удзел у народных гульнях.
3. Садзейнічаць развіццю творчых і акцёрскіх здольнасцей вучняў.
4. Выхоўваць грамадзянскія якасці.

Музычнае афармленне гульнівай праграмы: беларуская народная музыка

Атрыбуты: стужачкі

Ход гульнівай праграмы

Гучыць вясёлая музыка, на фоне якой з наступнымі словамі выходзяць вядучыя праграмы Аленка і Пятрок (дзяўчына і хлопец у беларускіх касцюмах).

Аленка (звяртаецца да глядачоў):

Тут кампанія свая
Вы і мы, ты і я!
Усміхніся тым, хто справа,
Усміхніся тым, хто злева.
Мы - адна сям'я!

Пятрок:

Тут кампанія свая
Вы і мы, ты і я!
Падміргні таму, хто справа,
Абдымі таго, хто злева.
Мы - адна сям'я!

(Гледачы выконваюць тэя дзеянні, якія называюць вядучыя).

Аленка: Прывітанне! Добры дзень! Мы завіталі да Вас з краіны дзяцінства, якая жыве і існуе побач з кожным з нас! У якой усе ўсміхаюцца адзін аднаму! І калі ідзе дождж, то ён самы цёплы, а калі свеціць сонейка, то яно самае яркае! А смех – самы звонкі! Таму што мы разам!

Пятрок: Добры дзень, усім хто ў зале!
Са святам гульні вас мы вітаем.
Быць здаровымі, вясёлымі жадаем
І на “Празароцкія забавы” запрашаем!

Аленка: Чаму на празароцкія? Таму што гэта наша маленькая радзіма, дзе ўсе любяць гуляць, спяваць, танцаваць. І вас мы запрашаем павесяліцца разам з намі.

Пятрок: Зараз мы будзем па чарзе называць незакончаныя прыказкі і прымаўкі. А ў каго гатовы правільны адказ, на “Празароцкія забавы” і завітае. Мае прыказкі і прымаўкі для дзяўчат.

Аленка: А мае для хлопцаў.

(Вядучыя па чарзе называюць прыказкі і прымаўкі пра песні, музыку, танцы).

- З песняй дружыць - (не тужыць).
- Скора песня пецца, ды (не скоро складаецца).
- Слёз не пераплачаш, ... (песень не перапяеш).
- Хоць у кармане пуста, але (ногі сыплюць густа).
- Ноч танцаваць, а (дзень спаць).
- Нашто гэтыя скрыпкі, калі ... (мы іграць не ўмеем).
- Які музыка, (такое гранне).
- Калі не спявалі, то (і не весяліліся).

Аленка: Рады мы што так добра прыказкі і прымаўкі ведаеце. А дзяўчаты хлопцаў ці добра ведаюць. Прапануем пазнаёміцца, і запрашаем на “Празароцкі карагод”.

Спяваецца песня, на чарзе дзяўчаты і хлопцы, выконваючы дзеянні карагода, выбіраюць сабе пару з залы.

Ходзяць дзве дзевіцы, ходзяць і гуляюць, / 2 разы
Яны сабе моладцаў маюць-выбіраюць, / 2 разы
Выбраўшы моладцаў, з імі гаварылі, / 2 разы
Правымі ручкамі крэпка сашчаплялісь, / 2 разы
Алымі губкамі нежна цалавалісь. / 2 разы.

Ходзяць два моладцы, ходзяць і гуляюць, / 2 разы
Яны сабе дзевачак маюць-выбіраюць, / 2 разы
Выбраўшы дзевачак, з імі гаварылі, / 2 разы
Правымі ручкамі крэпка сашчаплялісь, / 2 разы
Алымі губкамі нежна цалавалісь. / 2 разы.

Пятрок: Якія цудоўныя, прыгожыя пары ў нас атрымаліся. І зараз для вас гульня “Ручаёк”.

Утварыўшыся пары стаяць, трымаючыся за руку, адна за адной. Сашчэпленыя рукі падымаюцца ўгару. Той хто адзін, ідзе пад музыку праз пары і выцягвае таго, хто яму падабаецца. Застаўшыся без пары робіць тое ж самае. Увесь час пары паціху перадзвігаюцца наперад, што і падобна на бягучы “ручаёк”.

Аленка: А зараз уявіце, што нам трэба перайсці наш ручаёк па мастку. Мастком у нас будуць ... (выбіраецца пара), а астатнія будуць па ім праходзіць.

(Пара стаіць узяўшыся за рукі і падняўшы іх уверх. Усе астатнія ўдзельнікі гульні праходзяць пад “мастом”, гучыць музыка. Музыка сціхае “мост” апускаецца. Кого мост зловіць, той становіцца ў старонку.

Пятрок: А зараз запрашаю вас пагуляць у гульнію “Да нары мышка”. У нашай вёсцы моладзь гуляла ў яе, калі жанілі Цярэшку. А адбывалася гэта звычайна на Каляды.

Агульная гульня-ловы “Да нары, мышка, да нары”.

Дзяўчаты (“мышкі”) па чарзе становяцца ў круг, хлопец (“кот”) — за кругам. Усе рухаюцца ў карагодзе, узяўшыся за рукі, Хлопец павінен пераадолець круг, злавіць дзяўчыну. Спяваецца песня:

Да нары, мышка, да нары,
Бо цябе зловіць кот буры.
Цап, коцік, цап цябе,
Што зловіш, то й табе.
Ай, што за коцік лянiвы,
Не хоча коцік свежыны.
Цап, коцік, цап цябе,
Што зловіш, то й табе.

Да нары, мышка, да нары...

Аленка: Ай і здатнымі катамі і мышкамі вы былі. А ці такія вы здатныя танцоры. Зараз мы гэта і ўбачым.

Гульня “Лепшы танцор”

Пад музыку танцуюць спачатку толькі ногі, затым толькі рукі, плечы, галава, а потым усё разам. Пры дапамозе гледачоў вызначаецца лепшы танцор.

Пятрок: Людзі тут усе шчыруюць!
Вельмі весела танцуюць.
І каб нам не адставаць
Паспрабуем танцаваць.

Гучыць полька

Аленка: Пачынаем усе з кружочка, рукі ўнізе, у замочку.
Полька - улева... Полька – управа ,
А цяпер, каб не згубіцца, трэба локцем зачапіцца!
Полька - улева... Полька - управа...
Ну, не полька, а забава!
А цяпер - такія рэчы: бярэмся за суседа плечы!
Полька - улева... Полька - управа...
Ручкі цэлы? Ножкі не-стаміліся?
Самі Вы не зажурыліся?
Бо цяпер пойдзем у скокі і закруцімся ва ўсе бокі
двойкамі.
А хто застаўся без пары, той выбывае!
А зараз...
Гэй, музыкі, рэжце, ох, польку дробну, як гарох!
І збіраемся ў кучкі ўсе мы па чатыры штучкі!
А зараз самых таленавітых танцораў.
Хто застаўся ў парах,
Частуем пячэннем духмяным!

(Удзельнікаў частуюць прысмакамі).

Пятрок: А зараз гульня “Сляная стужачка”.

Вядучы трымае у паднятай руцэ стужачкі. Іх столькі , колькі пар удзельнікаў. Пасярэдзіне стужачкі заблытаныя, але пра гэта ніхто з удзельнікаў не ведае. Пад музыку другі вядучы запрашае па чарзе усіх узяцца за канцы стужачак (з аднаго боку дзяўчат, з другога хлопцаў).. Потым першы вядучы выпускае стужачкі з рукі, а хлопцы з дзяўчатамі павінны разблытаць стужачкі і знайсці сваю пару.

Аленка: Ой і гуляць умееце, і танцаваць умееце, а працаваць ці ўмееце? Зараз мы гэта і паглядзім.

Гульня “Проса”

Правілы: у гульні ўдзельнічаюць не менш 6 чалавек. Дзеці выбіраюць “гаспадара” ці “гаспадыню”, становяцца ў шарэнгу і бяруцца за рукі. Гаспадар праходзіць уздоўж шарэнгі, спыняецца каля каго-небудзь і пачынае

з ім дыялог:

- Прыходзь да мяне проса палоць.
- Не хачу!
- А калі есці?
- Хоць зараз!

- Ах ты, гультай! – і адразу бяжыць у любы канец шарэнгі. Адначасова “гультай” бяжыць у тым жа напрамку, але за спінамі таварышаў. Той, хто першы – “гаспадар” або “гультай” – схапіць за руку апошняга ў шарэнзе, становіцца з ім побач, а той, хто не паспеў, займае месца “гаспадара”. Пасля слоў “Ах ты, гультай!” “гаспадар” можа зрабіць некалькі падманлівых рухаў (пакуль “гаспадар” не пабяжыць, “гультай” не мае права крануцца з месца).

Пятрок: Для дзяўчат *гульня “Пасеялі дзеўкі лён”*.

Хлопцы разам з вядучым спяваюць, а дзяўчаты выконваюць усе рухі.

Бярыцеся, хлопцы ў круг.

Эй, люлі, хлопцы ў круг.

Мы пасеем дзеўкам лён.

Дзеўкі лянок палолі,

Белы ручкі калолі.

Уладзіўся сівы конь,

Пацёр, памяў дзеўкін лён.

Дзеўкі лянок сабралі,

А паслаўшы паднялі,

А падняўшы памялі,

Дзеўкі лянок папралі,

Рушнікоў наткалі.

Аленка:

Ой, і дзеўкі напеліся,

Ой і хлопцы нагуляліся,

Дый музыкі найграліся!

Бабкі насядзеліся,

Дзеткі наглядзеліся!

Пятрок:

А ад нас шанаванне добрым людзям,

Хай вам радасці прыбудзе!

Мы ж вас будзем весяліць

Вам новыя забавы дарыць!

Літаратура:

1. Беларускія народныя гульні: літаратурна-мастацкае выданне. – Мінск, выдавецтва “Юнацтва”, 1993.
2. Н.А.Грамыка, Н.В.Дубоўская, В.К.Жук , Сцэнарыі школьных святаў: практычны дапаможнік для педагогаў агульнаадукацыйных устаноў.- Мозыр: Белы Вецер, 2011.
3. А.С.Фядосік, Прыказкі і прымаўкі ў дзвюх кнігах. – Мн., “Навука і тэхніка”, 1976.
4. Народныя гульні з успамінаў старажылаў вёскі Празарокі, знаходзячыхся ў музеі І.Ц. Буйніцкага.

Упраўленне па адукацыі Віцебскага абласнога выканаўчага
камітэта
Дзяржаўная ўстанова адукацыі
“Празароцкая дзіцячы сад – сярэдняя школа Глыбоцкага раёна імя
І.Ц.Буйніцкага”
Піянерская дружына імя І.Ц.Буйніцкага

Сцэнарый гульні-падарожжа, прысвечанай
прыёму ў акцябраты

“У пошуках краіны вясёлых і знаходлівых”

Дударонак Марына Станіславаўна,
педагог-арганізатар вышэйшай катэгорыі,
211817, вул.Цэнтральная, 24а,
аграгарадок Празарокі, Глыбоцкі раён,
Віцебская вобласць
8(033)613-44-10

2020 год
г.Глыбокае



Мэта: папаўненне ГА “БРПА” новымі членамі- акцябратамі.

Задачы:

1. Стварыць умовы для ўрачыстага прыёму першакласнікаў у акцябраты.
2. Вызваць у дзяцей пачуццё гонару за свой калектыў.
3. Паказаць прыгажосць клопату адзін аб другім малодшых і старэйшых (акцябрат, піянераў).
4. Садзейнічаць выхаванню пачуцця такіх пачуццяў, як калектывізм, патрыятызм, грамадзянскасць.
5. Развіваць творчыя здольнасці дзяцей.

Форма правядзення: гульня-падарожжа “У пошуках краіны вясёлых і знаходлівых”

Афармленне класа: паветраныя шарыкі, плакат з назвай ранішніка, назвы станцый

Абсталяванне: музычны цэнтр, запіс дзіцячых песень для станцыі “Танцавальная” і для заставак, кубікі, вядзёркі, маршрутны ліст вандравання па станцыях.

Ход гульні-падарожжа

Гучыць вясёлая музыка, на фоне якой з наступнымі словамі выходзіць вядучая (педагог-арганізатар) ў вобразе Забаўлянкі.

Вядучая: Тут кампанія свая
Вы і мы, ты і я!
Усміхніся тым, хто справа,
Усміхніся тым, хто злева.
Мы – адна сям’я!
Тут кампанія свая
Вы і мы, ты і я!
Падміргні таму, хто справа,
Абдымі таго, хто злева.
Мы – адна сям’я!

Вядучая: Прывітанне! Добры дзень! Я завітала да вас з краіны Акцябраціі, якая жыве і існуе побач з кожным з нас! У якой усе ўсміхаюцца адзін аднаму! І калі ідзе дождж, то ён самы цёплы, а калі свеціць сонейка, то яно самае яркае! А смех – самы звонкі! Таму што мы разам! Сёння і вы станеце акцябратамі, але перш я хачу запрасіць вас у цікавае вандраванне на вясёлым цягнічку у пошуках краіны вясёлых і знаходлівых. Які будзе рабіць прыпынкі, а на прыпынках вам трэба будзе выконваць нейкія заданні: вясёлыя і не вельмі, любімыя вамі і нават незнаёмыя. А дапамагаць вам у выкананні гэтых заданняў будуць вашы ваятыя. Толькі спачатку давайце пазнаёмімся. Мяне завуць Забаўлянка. А вас? (*адказы дзяцей*)

Вядучая: Нешта зусім ціха, нічога не зразумела. Давайце яшчэ раз і громка-громка (*адказы дзяцей*).

Вядучая: Вось і пазнаёміліся. Але перад адпраўленнем я хачу вас пазнаёміць з Легендай аб акцябратах. Паслухайце ўважліва.

... В далекие-далекие таинственные времена жили такие же дети 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 звёзды на небе самые высокие, ночное синее 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 дети 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 путешествия 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 детям 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 стали называть 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 интересной встреч, добрых дел и открытий!..

Вядучая: Ну а зараз самы час ў падарожжа адпраўляцца, будзем білетамі запасацца. Хто з вас самы смелы..., вясёлы..., ціхі..., сур’ёзны..., шумны.... Вось якія вы розныя. Пэўна наша падарожжа будзе вельмі цікавым. І так, цягнік трогаецца, калёсы пачынаюць вярцецца: спачатку павольна чух-чух-чух, затым хутчэй набаўляе рух чух-чух-чух-чух-чух.

Вядучая: Рэчка - злева, рэчка - справа:

Мы з сабой вязём забавы!

Наш вагончык не пусты –

Сустракайце ж нас, сябры!

Першая станцыя напэўна самая вясёлая, называецца яна “**Танцавальная**”.

Гульня “Лепшы танцор”. Гучыць музыка: танцуюць спачатку толькі ножкі, затым толькі ручкі, плечыкі, галоўка, а зараз усё разам. Пры дапамозе глядачоў вызначаем лепшага.

Вядучая: Было весела ў танцах,

Але нас чакае шлях!

І цяпер на гэты раз,

Кліча нас гульня якраз!

Адпраўляемся!. Чух-чух-чух-чух!

Пра мясцовых жыхароў

Скажам многа добрых слоў.

Скажам так “веселуны”

Дзе тут вашы чыгуны?

Будзем мы гуляць ізноў

З дапамогай чыгуноў.

Вядучая: Народная гульня “Празароцкі чыгунок”. Падзелемся на дзве каманды (першакласнікі і іх ваяжатыя). Зараз нам патрэбна будзе лыжкай з кошыка ўзяць бульбачку, падбегчы да чыгунка, пакласці яе ў чыгунок і вярнуцца. Затым наступны, пакуль уся бульбачка не будзе ў чыгуне. Апошні

павінен паставіць чыгунок у “печ”. Пераможа тая каманда якая справіцца хутчэй.

Вядучая: Было ўцехі усялякай, вам Празарокі кажам дзякуй! Адпраўляемся ізноў.

Лясы злева, лясы справа,
Мы не ўсе зрабілі справы.
Зноў ён лёгкі і крылаты
Наш цягнік зухаваты.
Нас вядзе лясная шыр
У славу ты горад Мінск.
Горад родны, горад блізкі,
Ён як вечны знак дзяржавы –
Наша гордасць, наша слава.
Не ўпаў ён, не сагнуўся –
Сталіца нязломнай Беларусі,
Ён адолеў часу вір.
Добры дзень гасцінны Мінск.

На гэтай станцыі, дзеці, мы паспрабуем з вамі адказаць на пытанні віктарыны, а яны будуць пра сталіцу нашай Радзімы – Мінск.

1. Хто з вас быў у горадзе Мінску?
2. Ці бачылі вы Мінск на малюнках у кнігах? У якіх?
3. Што вы чулі пра горад Мінск?
4. Якія вядомыя будынкi вы ведаеце ў Мінску?

Вядучая: Малайцы, усё вы ведаеце. А нам настаў час адпраўляцца далей.

У гэтым горадзе цікава,
Але ж далей вядзе нас справа.
Поле злева, поле справа
Правядзём цягнік мы брава.
Яго з ветрыкам пагонім
У цудоўны горад Майстраў!
Тут народ і знакаміты,
І прытым – таленавіты.
І з майстэрствам, і з натхненнем
Шые цудоўнае адзенне!

Вось што нашы ваяцкія шыць умеюць я не сумняваюся, а вось як першакласнікі ці справяцца ніткі круціць. Па сігналу хутка пачынаеце намотваць нітку кожны на свой карандаш. Хто першы даходзіць да вузла – той перамог. *Гульня “Ніткі”*

Дзякуй майстрам за прыём,
Адпраўляемся ізноў.

Вядучая: Гатовыя? Не чую. Адпраўляемся. Чух-чух-чух...

Вядучая: Стаміліся? Нічога!
Ёсць зваротная дарога!

Зараз мы на ўсіх парах
Кінемся ў зваротны шлях.
Гляньце: удалечы
Быццам бліскаюць агні!
Нейкі гарадок ціхмяны.
Гэта, мусіць, клас наш родны!
Прыбываем пакрысе.

Вядучая: Я шчыра дзякую ўсім, хто разам са мной падарожнічаў у пошуках краіны вясёлых і знаходлівых. Вы справіліся з усімі заданнямі, а пагэтам у і знайшлі яе. Гэта краіна Акцябрація. А ці гатовы вы ўступіць у гэту краіну? А клятву вернасці арганізацыі даць гатовы? (*адказы дзяцей*)

Клятва

Я, ..., уступаючы ў рады Беларускай рэспубліканскай арганізацыі перад сваімі таварышамі абяцаю: быць чэсным і справядлівым; берагчы і захоўваць багацтвы сваёй краіны і роднай школы; актыўна ўдзельнічаць у справах сваёй арганізацыі; стаць дастойным грамадзянінам сваёй краіны.

Абяцаю! Абяцаю! Абяцаю!

Вядучая: Зараз вашы старэйшыя сябры, акцябраты, раскажуць вам правілы акцябрат.

Мы веселые ребята,
Мы ребята октябрыта.
Мы активные ребята,
Потому что октябрыта!

Все привыкли мы к порядку
Утром делаем зарядку
И хотим всегда «10»
На уроках получать.

Мы прилежные ребята,
Мы ребята октябрыта
Только тех, кто любит труд
Октябрытами зовут

Мы правдивые ребята
Старших всех мы уважаем,
Никогда, нигде, ни в чём
Мы друзей не подведём!

Мы читаем и считаем,
На луну слетать мечтаем.
Будем крепко мы дружить
И стране родной служить.

Мы весёлые ребята,
Мы ребята октябрюта
Наши песни, танцы, смех
Делим поровну на всех!

Вядучая: Ну, а зараз са словамі віншавання да вас звернуцца вашы вжатыя, піянеры. Яны таксама прыколяць на вашы грудзі сімвал акцябрат – акцябрацкія зорачкі, якія павінны быць з вамі кожны дзень.

Слова вжатым

Вядучая: Паважаныя першакласнікі! Віншую вас. Сёння вы знайшлі краіну вясёлых і знаходлівых, краіну Акцябрацію. У добры шлях па ёй !

Государственное учреждение образования
«Прозорокская детский сад – средняя школа Глубокского района
имени И.Т.Буйницкого»
Пионерская дружина имени И.Т.Буйницкого

Сценарий

“Праздник игры и игрушки”

Дударёнок Марина Станиславовна,
педагог-организатор высшей категории,
211817, ул.Центральная, 24а,
аггородок Прозороки, Глубокский район,
Витебская область
8(033)613-44-10

2020 год
г.Глубокое



Цель: сплотить детский коллектив через игру, включить в активную деятельность детей замкнутых, застенчивых, малоподвижных.

Задачи:

1. Познакомить детей с разнообразием видов игр.
2. Развивать ловкость, внимание, умение рассказывать о любимой игрушке.
3. Воспитывать коллективизм, взаимопомощь, взаимовыручку.

Праздник начинается с парада игрушек. Дети приносят в школу свои любимые игрушки. Они расставляются на столах, и все дети с ними знакомятся, рассматривают их. Затем по желанию дети рассказывают об игрушках, показывают их в действии, в игре.

После парада игрушек проводится праздник игры.

Педагог-организатор: Нас солнца луч смешит и дразнит.

Нам нынче весело с утра,
Весна нам дарит звонкий праздник,
И главный гость на нём – игра.

Она наш друг – большой и умный,
Не даст скучать и унывать.
Затеет спор весёлый, шумный
Поможет новое узнать.

Расскажет про героев книжек
На юг, на север поведёт.
С ней даже космос как-то ближе
Она на всё ответ найдёт.

Она всегда по- пионерски
Зовёт вперёд, вперёд, вперёд,
Она мечте научит дерзкой
И в жизнь большую поведёт.

Игры бывают разные: подвижные и спокойные, спортивные и строительные, подражательные и музыкальные, с пением, с хороводами и ещё разные-разные. Вот им и посвящается наш праздник.

А вы играть любите? Вот сейчас вы это и покажите. Начнём с подвижных игр.

Игра «Мы - ребята-октябрюта»

На двух противоположных сторонах площадки чертят линии, сбоку ставят несколько стульев. Это – дом водящего. Играющие собираются за линией на одной стороне площадки и хором произносят:

Мы, ребята-октябрюта,
Любим бегать и скакать.

Ну, попробуй нас поймать!

Раз, два, три – лови!

После слов «лови» все перебегают на противоположную сторону площадки. Водящий должен поймать кого-либо из бегущих прежде, чем он переступит вторую линию. Из пойманных выбирается новый водящий.

Игра «Воробьи – попрыгунчики»

На полу чертят круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности. Один из играющих – кот, он помещается в центре круга. Остальные играющие – воробышки становятся за кругом, у самой черты. По сигналу руководителя воробышки начинают впрыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него, а кот старается поймать кого-либо из них в тот момент, когда он находится внутри круга. Тот, кого поймали, становится котом, а кот – воробышкой, игра повторяется.

Игра «Узнай по голосу»

Ребята становятся в круг, в середину которого входит водящий. Ему завязывают глаза. Играющие идут по кругу вслед за руководителем, повторяя его движения, затем останавливаются и говорят:

Мы немножко поиграли,
А теперь в кружок мы встали.
Ты загадку отгадай
Кто позвал тебя – узнай!

Ведущий молча указывает на одного из играющих, который восклицает: «Узнай, кто я!» Водящий должен назвать его имя. Если угадал, указанный становится водящим, если ошибся, игра повторяется (можно изменять голос).

Игра на знакомство

Цель: создание доброжелательной атмосферы, сплочение коллектива

Ребята становятся в круг и выполняют движения, которые соответствуют словам ведущего.

Здесь компания своя,
Ты и я, мы и вы.
Улыбнись тому, кто слева,
Улыбнись тому, кто справа,
Мы – одна семья.

Здесь компания своя,
Ты и я, мы и вы.
Подморгни тому, кто слева,
Подморгни тому, кто справа,
Мы – одна семья.

Здесь компания своя,
Ты и я, мы и вы.

Обними того, кто справа,
Обними того, кто слева,
Мы – одна семья.

Лавата

Цель: сплочение коллектива, разрядка, выработка позитивных эмоций.

Ребята становятся в круг, берутся за руки и идут по кругу. Во время движения они поют.

Дружно танцуем мы
Тра-та-та, тра-та-та.
Танец весёлый наш –
Это лавата.

После этих слов ведущий спрашивает: «Ручки были?». Ребята отвечают: «Были». Ведущий: «А локти?» Ребята берутся за локти и продолжают двигаться по кругу и поют. Игра продолжается до тех пор, пока дети не пройдут взявшись за плечи, за колени, за пятки, за ухо и нос.

Космический полёт

Цель: сплочение, снятие возбуждения, развитие внимания.

Ребята стоят спокойно расположившись по кругу. Под команды ведущего они выполняют разные движения. Задача ведущего запутать ребят, меняя задания быстро.

Ребята, давайте на некоторое время превратимся в большой космический корабль и совершим увлекательное и опасное путешествие на другие планеты. Но прежде чем отправляться в полёт, я расскажу вам об опасностях, которые встретятся на нашем пути. Если я скамандую «Метеорит слева», вы дружно наклоняетесь вправо, чтобы избежать удара. Соответственно «Метеорит справа» - наклон влево. Команда «Горючее» означает, что вы должны глубоко вздохнуть и задержать дыхание, чтобы не допустить утечки горючего. «Невесомость» - взяться за руки, чтобы не улететь. «Перегрузка» - наклониться вперёд.

Итак: начинаю отсчёт: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, пуск!...

Метеорит слева, метеорит справа, горючее, невесомость, перегрузка.

Игра «Кто быстрее»

Цель: сплочение коллектива, воспитание взаимопомощи, взаимовыручки, развитие внимания, координации движений.

Все игроки делятся на 2 или на 3 команды. Каждая старается выполнить задание как можно скорее.

построить, используя всех игроков команды
-квадрат

-треугольник
-круг
-ромб
-птичий косяк
построиться в шеренгу по
-росту
-цвету волос
-алфавиту имён
-размеру ноги.

Игра «Виртуальный подарок»

Цель: развитие внимания к личности другого и осознания проявлений своей личности.

Все ребята встают в круг, каждый по очереди придумывает подарок для своего правого соседа и молча его дарит, изображая, как будто дарит настоящий подарок. После всеобщего одаривания, каждый угадывает, что ему подарили.

Игра «Белки, орехи, шишки»

Играющие рассчитываются по три. Первые номера – белки, вторые – орехи, третьи – шишки. Каждая тройка (белка, орех, шишка) берётся за руки, образуя кружок. По сигналу «Белки» - все играющие, названные белками, должны поменяться местами, а водящий в это время старается занять любое освободившееся место. Тот кто остался без места – становится ведущим. В разгар игры можно подать команду: «Белки, орехи, шишки».

«Нос, ухо, голова»

А теперь посмотрим, насколько вы внимательны. Если звучит команда «Нос» вы должны дотронуться пальцем до кончика носа; по команде «Ухо» нужно взять себя за ухо, по команде «Голова» ладошкой коснуться макушки.

Педагог-организатор:

Дети нашего двора,
Крепнут ваши крылья,
И вчерашняя игра
Завтра станет былью.

Тот, кто водит самолёт
Дома по паркету,
Завтра в небо поведёт
Самолёт-ракету.

Кто вчера по лужам вёл
Целый флот бумажный,
Тот на полюс ледокол

Поведёт отважно.

Кто построил во дворе
Мост через канаву,
Мост на Волге, на Днепре
Выстроит на славу.

Кто готовит для скворцов
Летний дом фанерный,
Своды башен и дворцов
Выстроит наверно.

Дети нашего двора
Крепнут ваши крылья.
Ваша детская игра
Завтра станет былью.

А сегодня вы мечтаете
Знать побольше обо всём,
Вы в мечты свои играете,
Вы мечтой своей живёте.

Пусть мальчишки и девчонки,
Вся озорная детвора,
Сегодня скажут звонко-звонко:
Добро пожаловать, игра!
(Все хором повторяют последнюю строчку).

Литература:

1. Бурдихина «50 игр с залом»
2. Бурдихина «50 игр с предметами»
3. Минский «Игры и развлечения в группе продлённого дня»
4. Стихотворения С.Маршака «Мой весёлый звонкий мяч», «Детям нашего двора», А.Барто «Верёвочка»

