

Витебская область
Государственное учреждение дополнительного образования
«Шарковщинский районный центр детей и молодёжи»

Шарковщинский Районный Совет ОО «БРПО»

КОРПОРАЦИЯ УСПЕХА

Творческо-игровой проект

Составитель: Колесникович Елена Николаевна,
культурный организатор,
211921
Витебская область
г.п. Шарковщина
ул. 17 сентября, 76
тел.80215441416



г.п. Шарковщина
2020

Рецензент:
методист государственного учреждения дополнительного образования
«Шарковщинский районный центр детей и молодежи»
Н.С.Шекелевская,
составитель: культорганизатор Е.Н.Колесникович

Рекомендовано педагогическим советом государственного учреждения
дополнительного образования
«Шарковщинский районный центр детей и молодежи»
17.11.2020.г. протокол №3

Творческо-игровой проект «Корпорация успеха» / сост.
Е.Н.Колесникович. - Шарковщина: ГУДО «ШРЦДиМ», 2020 – с.21.

Творческо–игровой проект представляет собой смоделированную игру для учащихся младшего школьного возраста, целью которой является создание условий для адаптации учащихся и самореализации личности ребенка. Предлагаемый проект поможет организовать воспитательный процесс с младшими школьниками ярко и увлекательно.

Творческо-игровой проект адресован организаторам детского досуга.

Государственное учреждение
дополнительного образования
«Шарковщинский районный
центр детей и молодёжи»

СОДЕРЖАНИЕ

1. Творческо-игровой проект « Корпорация успеха ».....	3
2. Приложение 1. Стенд рекордов.....	9
3. Приложение 2. Игры на лидерство.....	9
4. Приложение 3. Спортивная программа « Здоровье, на старт! ».....	11
5. Приложение 4. Познавательно-развлекательная программа « Наведём порядок вместе! ».....	15
6. Приложение 5. Игровая программа « Путешествие в Смехоград ».....	17
7. Приложение 6. Игровые деньги. Оберег.....	20
8. Литература.....	21

Творческо-игровой проект «Корпорация успеха»

Цель проекта: создание условий для самореализации личности учащихся.

Задачи:

- предоставить учащимся возможность для демонстрации своих способностей и умений;
- воспитывать ценностное отношение к себе, окружающему миру, предлагаемым видам деятельности;
- учить взаимодействовать в коллективе для достижения общей цели.

Адресат проекта: учащиеся 7-9 лет.

Долгосрочность проекта: 2 месяца.

Руководитель проекта: культорганизатор Колесникович Елена Николаевна.

Обоснование проекта

В любом коллективе возникает вопрос, связанный с групповой сплочённостью. От уровня развития коллектива, степени его сплоченности зависит эффективность работы, а также психологический комфорт каждого участника. Поэтому одной из важных задач является работа, направленная на адаптацию учащихся младшего школьного возраста в новом коллективе, сплочение и вовлечение их в новую социальную среду.

В настоящее время осуществляется поиск новых технологий создания благоприятных условий для социализации детей и учащейся молодёжи, воспитание гражданских и патриотических чувств. В работе с современными детьми необходимо создание атмосферы равноправия, равенства возможностей, уважения достоинства и права выбора на основе личной ответственности.

Проектная деятельность помогает развивать самостоятельность мышления, творческие возможности, способности к самореализации, сотрудничеству. Это такие качества личности, которые обеспечивают успешную адаптацию и самореализацию человека в общества. Большой «плюс» творческого проекта в том, что его конечный результат «осязаем». Это праздник по форме, по содержанию и по внутреннему состоянию души.

Наиболее легко сплотить ребят, создав для них игровую ситуацию. Содержание игровых ситуаций проекта предполагает включение учащихся в различные виды деятельности, повышение коммуникативных умений, коллективный и индивидуальный характер деятельности, разнообразие социально значимых ролей и позиций участников проекта.

Учащиеся раскрывают свои способности в игре, стараясь достичь цели – стать во главе «Корпорации успеха». Игровой проект побуждает к творческому поиску игровых решений, азарту и соревновательности, отсутствию боязни сделать что-то неправильно или плохо. В игре все равны, каждый учащийся достигает успеха на каком-то этапе реализации проекта. Ребята учатся решать проблемы самостоятельно, находят выходы из различных ситуаций, пробуют свои силы и знания, импровизируют.

Реализация проекта проходит по субботным дням. Это даёт возможность учащимся на протяжении недели находиться в состоянии ожидания следующей встречи.

Одним из условий успешной реализации проекта является предварительная работа его организаторов. Необходимо создать совет из пионеров-лидеров, который при помощи организаторов разрабатывает подробный план его проведения.

Создание радостной, игровой атмосферы поможет организаторам успешно реализовать проект и добиться ожидаемых результатов.

Краткая идея проекта

Идея создания проекта взята из мультипликационного фильма «Корпорация монстров». «Корпорация успеха» - фирма, которая в данное время находится в руках ленивых «монстриков». Во главе корпорации находится мисс Трясучка. Её главные помощники - мистер Хлюп и мистер Сэлли. Все работники корпорации соревнуются: кто больше найдёт грустных и злых детей, обманщиков, ленивцев. Чем больше ссор среди детей, грустных лиц, плохих поступков, тем сильнее становятся «монстрики». Веселый и активный ребёнок делает слабее «монстриков».

В корпорации есть две двери: «хорошего» и «плохого» настроения. Открывая эти двери, оказываешься в разных ситуациях. За один день до начала следующей игровой ситуации к двери «хорошего» или «плохого» настроения прикрепляются записки от «монстриков» разного характера.

Механизм реализации проекта

На время реализации проекта в субботные дни Центр «превращается» в «Корпорацию успеха».

Цель участников проекта: изгнать «монстриков» из корпорации; заработать как можно больше денег «успехов»; посоревноваться за президентское кресло.

Игровые атрибуты: двери «хорошего» и «плохого» настроения (*открыв эти двери, дети могут рассказать или написать о своём настроении*); сундучок с волшебными дверями; стенд рекордов (*приложение 1*).

Символ игрового проекта – оберег. Может быть в форме эмблемы, или какого-либо предмета (*приложение 6*).

Игровые деньги «успехи» (*приложение 6*).

Девиз участников проекта:

Вперёд! Больше радости и смеха!

Достигнем вместе мы успеха!

Правило «8 С».

Каждая суббота для участников проекта особенная.

1 и 5 суббота – все ходят с вымышленными именами;

2 и 6 суббота – все ходят парами;

3 и 7 суббота – все ходят с эмблемой и октябрятским значком;

4 и 8 суббота – у каждого должен присутствовать зелёный цвет на одежде.

Прогнозируемый результат

В результате работы над проектом учащиеся не только получают внутреннее удовлетворение от творческой самореализации, но и становятся более компетентными в познавательной сфере деятельности, развивают навыки самостоятельной работы и работы в команде.

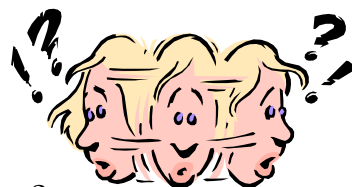
Финальный праздник с награждением игроков проекта.

Создание видеоролика «На пути к успеху».

Игровые ситуации проекта

1 суббота. Заседание «Знаек».

Представление игрового проекта. Просмотр мультипликационного фильма «Корпорация монстров».



Обсуждаемые вопросы:

Нужно ли действовать сообща, чтобы достичь результата?

Нужен ли лидер в игре, в жизни? Игры на лидерство. (Приложение 2)

Кто такой президент? Хорошо ли стремиться к президентству?

Как принять коллективное решение?

Введение в игру (знакомство с основной идеей проекта).

Погружение в игру (каждый выбирает себе вымышленное имя)

2 суббота.

Игровая ситуация «Здоровье на старт!»

Прочтение записки второй тематической субботы.

Фронтальный опрос участников игры:

- Из чего состоит здоровье?
- Для чего нам здоровье?
- Что такое вирусы?
- Как бороться с вирусами?
- Какие правила выполняете вы, чтобы не заболеть?

«Вы здоровы? Так посылаю на вас всевозможные вирусы».

Мистер Хлюп.

Президент «Корпорации успеха» должен быть здоровым, спортивным, ловким и сильным. Чтобы проявить свои спортивные навыки, проводится спортивная программа «Здоровье, на старт!» (Приложение 3)

3 суббота.

Игровая ситуация «Лента Добра».

Прочтение записки третьей тематической субботы.

Одно из главных качеств президента – доброта, потому что только добрыми делами, поступками можно победить зло.

Участникам проекта предлагается создать «Ленту Добра». Каждому участнику даётся небольшой кусочек ленточки. Учащийся должен написать, какой положительный поступок или доброе дело он совершил или собирается совершить. Позже все ленты сшиваются в одну большую «Ленту Добра».

Проводится рефлексия «Передай добро по кругу»

«Мои коллеги создали «Ленту плохих дел» длиной в 5 метров? А вам слабо? Мисс Трясучка.

4 суббота.

Игровая ситуация «Мастер – Вы».

Прочтение записки четвертой тематической субботы.

Ребятам предлагается отправиться на прогулку в парк и найти столько камушков (шишек, листьев, жёлудей и т.д.), сколько каждому лет. Когда природный материал будет собран, участникам проекта предлагается открыть маленькую дверь сундучка и вытянуть записку с заданием.

Задания могут быть следующего плана:

- Поменяйся своим предметом с самым маленьким.
- Поменяйся своим предметом с самым сильным.
- Поменяйся своим предметом с кем хочешь.
- Поменяйся своим предметом с самым весёлым.
- Поменяйся своим предметом с самым высоким.
- Поменяйся своим предметом с участником, у которого есть ремень.
- Поменяйся своим предметом с девочкой с косичками.
- Поменяйся своим предметом с тем, у кого голубые глаза и т.д.

Эти находки являются волшебными. Тайна их силы раскроется после прогулки, когда из природных материалов ребятам нужно будет сделать коллективную поделку из тех материалов, что у них есть.

«Я могу из простого камня сделать песок. А что вы можете?»
Мисс Трясучка.

5 суббота.

Игровая ситуация «Музыкальный дилижанс».

Открыв дверь «хорошего» настроения, ребята попадают в поющую страну. К их услугам предоставляется дилижанс, готовый прокатить тех, кто выполнит следующие правила:

- разговаривать только нараспев, желательно фразами из песен;
- выбрать себе музыкальную фамилию (Катя Ре, Света До, Саша Ми и т.д.);
- участвовать в конкурсе «Колыбельных»;
- тот, кто ошибается, дальше не едет на дилижансе.

«Слабо на музыкальном дилижансе прокатиться и не свалиться?»

Мистер Хлюп.

6 суббота.

Игровая ситуация «Генеральная уборка».

Прочтение записки шестой тематической субботы.

«Монстрики» не любят чистоту и красоту, они везде сорят, раскидывают вещи, книги.

Мини-беседа «Чистая планета».

Проблемный вопрос: что мы можем сделать, чтобы навести порядок в кабинете, на улице, на планете?

Практическая часть. Разработка памятки «Я и чистота».

«Мир! Мир! Давайте наведём беспорядок вместе!»
Мистер Сэлли.

Игра «Можно, нельзя».

Познавательно-развлекательная программа «Наведём порядок вместе!»
(Приложение 4)

7 суббота.

Игровая ситуация «Смехоград».



*«Никому не
разрешаю смеяться.
Соберём два литра
свеженьких слёз».
Мистер Сэлли.*

Прочтение записки седьмой тематической
субботы.

Смех и доброта дают в 100 раз больше энергии, чем зло и грусть. Чем больше смеха и веселья среди детей, тем слабее становятся «монстрики».

Предлагается ребятам совершить путешествие в город, который зашифрован.
(Схогмерад).

Чтобы оценить по достоинству все прелести этого города, предстоит преодолеть препятствия, выполнив творческие задания. (Приложение №5)

8 суббота.

Танцевально-развлекательная программа «Фейерверк талантов».

Прочтение записки восьмой тематической
субботы.

«Монстрики» изгнаны из «Корпорации». Подсчитывается, сколько «успехов» заработали участники вместе, и каждый в отдельности. Шести участникам, набравшим наибольшее количество успехов, вручаются ленты, остальным участникам проекта – пропуска в «Корпорацию успеха».

Ленты с номинациями: мистер «Знайка», мисс (мистер) Весельчак, мисс (мистер) Фантазёр, мистер (мисс) Успех, мистер (мисс) Порядок, мистер (мисс) Здоровье. Ленты победителям вручают мисс Трясучка и мистер Хлюп.

*Вы победили!
Приглашаю
почётными гостями в
«Корпорацию успеха».
Мисс Трясучка.*

Рефлексия «За кадром...»

После окончания финального праздника участникам предлагается зайти в «секретную комнату», где нет никого, но идёт запись голоса на диктофон и, не называя своего имени поделиться своими впечатлениями от игрового проекта.

Стенд рекордов «Корпорации успеха»

Фамилия, имя	Статус	Капитал (количество денег «успехов»)								
		1-8 суббота								всего
Мисс Трясучка	монстрик	1			2					3
Мистер Хлюп	монстрик									
Мистер Сэлли	монстрик									
Иванова Анастасия	игрок	2	-	6	-	4	5	2	7	26
Васильева Анна	игрок	3	2	4	4	2	1	1	4	21

ИГРЫ НА ЛИДЕРСТВО

1. Пальчики

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает (говорит) на руке и ровно столько человек должно подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5,...), наблюдая при этом, кто чаще встает.

2. Счет

Всем игрокам прикрепляют на спину определенный номер. Вы предлагаете детям построиться по порядку (четные в одну сторону, нечетным в другую). Тот, кто руководит построением, обладает чертами лидера.



3. Пчелка

Материал: мел.

Чертится круг. Дети становятся по контуру круга. Им предлагается закрыть глаза, жужжать и двигаться в любом направлении. Затем дается команда "Стоп!" и все остаются на своих местах. Те, кто стоит в центре круга или ближе к центру круга являются по своим возможностям лидерами. Те, кто стоит по линии круга, обладают чертами лидер, но по ряду причин могут быть и могут не быть лидерами (не всегда стремятся к этому). Те, кто стоит за кругом, не стремятся быть лидерами. Кто стоит очень далеко от круга, одинокие люди.

4. Сделай шаг вперед

Ребята становятся в круг пошире, и им предлагается сделать шаг вперед, но только 10 человек. Затем только 7, 5, 3, 1. Поверьте, что лидеры - сразу хорошо выявляются.

5. Скала

Другая разновидность этой игры - координатору предлагается построить отряд по росту, по цвету носков, по размеру ботинок, длине волос и так далее.

6. Числа и буквы.

Группа участников взявшись за руки в круг, пробует построить различные буквы и цифры.

7. Веребочка

Игра на выявление лидерских качеств. Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо (длина веревки зависит от количества участвующих). Участники встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга.

Задание: "Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник".

Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры. Игру можно продолжить, усложняя задачу, и предложить построить квадрат, звезду, шестиугольник и т.д.

8. «Пальцы»

На счет "три" все выбрасывают на руках какое-нибудь количество пальцев.

Повторяется до тех пор, пока все не выкинут одно и то же число пальцев.

9. «Ковер»

Вся группа стоит на коврике. Нужно перевернуть его на другую сторону. Если кто-то наступил на пол - упражнение начинается с начала.

10. «Орехи»

Каждому участнику в группе дается грецкий орех. Нужно внимательно его осмотреть и запомнить. Затем орехи складываются в общую кучу и перемешиваются (для усложнения можно добавить еще орехов). Каждый должен найти свой орех. Более сложный вариант - то же самое с закрытыми глазами. Затем у каждого по кругу спрашивается, как он определил свой орех. На обсуждении обычно говорится, что сначала все люди кажутся одинаковыми, а на самом деле очень сильно различаются. И очень часто за жесткой, некрасивой оболочкой скрывается что-то нежное и ранимое.

11. «Рукопожатие»

Все ребята встают в тесный круг и вытягивают вперед правую руку. По сигналу ведущего каждый находит себе пару – «партнера по рукопожатию».

Сценарий спортивной программы

Цель: активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей.

Задачи:

- развивать интерес к подвижным играм;
- воспитывать стремление к здоровому образу жизни;
- формирование знаний и представлений о здоровом образе жизни.



Оборудование и материалы: волейбольные мячи

(по количеству команд), лоты (вырезанные звезды, квадраты, монеты, фантики и т.п.), цветной мел (если мероприятие проводится в спортивном зале или в закрытом помещении – ватман и маркеры), яблоки и самодельные градусники (по количеству команд),

Участие принимают 2-4 команды по 6 участников. До начала конкурса формируются команды, участники которых выбирают своего капитана, придумывают название, девиз и краткую характеристику команды. призы.

Ход программы.

Ведущий 1. Добрый день, дорогие друзья! Жизнь - это движение, здоровье и красота. Пока человек здоров и работоспособен, он редко думает о возможных заболеваниях. Ему просто некогда! Наполненность и ритм современной жизни не позволяет останавливаться. Остановишься – отстанешь. Что делать? Как быть здоровым? В жизни у каждого человека есть свой выбор. Здоровье в зрелом и пожилом возрасте зависит от образа жизни в детстве и юности, так что задумайтесь, ребята, как себя вести, чем заниматься и чему отдавать предпочтение.

Ведущий 2. *Интервью со зрителями и участниками.*

- Что, по-вашему, включает в себя понятие здоровый образ жизни?
- Как вы следите за своим здоровьем?
- Что нужно делать, чтобы быть здоровым?

И снова ритм веселый нас зовет,

И снова сердцу не сдержат сомненья.

Во все века объединяет спорт

Тех, кто выбрал для себя здоровье!

Ведущий 1. Итак, сегодня в нашем конкурсе будут принимать участие самые быстрые, ловкие и находчивые ребята. Давайте с ними познакомимся.

Под звуки спортивного марша команды выходят на спортивную площадку.

Капитаны представляют свои команды: говорят название, девиз и краткую характеристику участников.

Ведущий 2. С нашими участниками мы уже познакомились. А вот оценивать их спортивную подготовку, ловкость, находчивость и артистизм будут позитивные, влюбленные в спорт и в жизнь профессионалы своего дела и опытные эксперты

Представление жюри.

Ведущий 1. Наш I конкурс «Начинаю бодро утро». Прежде, чем мы приступим к первому заданию, отгадайте загадку:

Просыпаюсь утром рано
Вместе с солнышком румяным,
Заправляю сам кроватку,
Быстро делаю... (зарядку)

Итак, первый конкурс называется «Начинаю бодро утро». А что нужно сделать, чтобы утро стало не только добрым, но и бодрым? Правильно, сделать зарядку. И сейчас наши команды предложат нам свой вариант бодрого утра, т.е. зарядки. Капитаны показывают своей команде упражнения, а участники команды повторяют их. Учитываются точность и синхронность выполнения движения. Команде, которая лучше справится с заданием, жюри вручит лот (*команды под музыку выполняют упражнения; оценки жюри*).

II конкурс «Мы всегда на страже».

Ведущий 2. В спорте главное – это дисциплина, тренировка и точность выполнения упражнений и команд. Следующий конкурс нашей программы – «Мы всегда на страже», или, проще говоря, строевая подготовка. Я буду давать команды, а вы их будете выполнять всей командой. Оценивается точность и синхронность исполнения задания. Команде, которая лучше справится с заданиями, жюри вручит лот (*ведущий дает команды: «Равняйся!», «Смирно!», «Налево!», «Направо!», «Кругом!», «На месте шагом марш!», «Стой, раз-два!»; до начала данного конкурса команды можно повторить; оценки жюри*).

III конкурс «Спорт – наш лучший друг».

Ведущий 1. Здоровье у каждого человека должно быть не только физическим, но и умственным, поэтому заданием следующего конкурса будет ответить на мои вопросы. Тематика вопросов – спорт. Право отвечать предоставляется тому, кто первым поднял руку. За правильный ответ команда получает лот.

1. Назовите вид спорта, в котором используется этот предмет:

- а) воланчик (**бадминтон**);
- б) клюшка (**хоккей**);
- в) обруч (**гимнастика**);
- г) коньки (**фигурное катание**);
- д) ракетка (**теннис, бадминтон**);
- е) штанга (**тяжелая атлетика**);
- ж) ворота (**футбол, хоккей**);
- з) скакалка (**гимнастика**).

2. Что означает термин «Аут» в футболе? (**мяч вне поля**)

3. К какому виду спорта относится термин «Двойной тулуп»? (**фигурное катание**)

4. К какому виду спорта относятся термины «Шах» и «Мат»? (**шахматы**)

IV конкурс Эстафета «Кенгуру».

Ведущий 2. Итак, пришло время посмотреть и оценить, как наши участники физически развиты и подготовлены. Следующий конкурс нашей программы – это эстафета «Кенгуру». Как передвигается этот зверь? Вот и нашим участникам нужно будет по одному допрыгать до обозначенной цели и обратно к команде, зажав мяч коленями. Команде, которая быстрее и точнее справится с заданием, жюри вручит лот.

(Проводится эстафета под музыку; оценки жюри).

V конкурс «Колыбельная песня».

Ведущий 1. Здоровье – это полноценный отдых и, конечно же, здоровый сон. А чтобы детям крепко заснуть, что для этого нужно? Конечно, колыбельная песня. Следующий конкурс нашей программы так и называется «Колыбельная песня». Нашим командам дается 2 минуты для подготовки, по истечении которых вам, уважаемые участники, нужно будет вместе, всей командой, пропеть колыбельную. Оцениваются не только вокальные данные, но и синхронность, оригинальность исполнения. Команде, которая лучше справится с заданиями, жюри вручит лот.

Игра со зрителями «Полезное – бесполезное».

Ведущий 2. Ну а пока наши участники готовятся, мы с вами, уважаемые зрители, поиграем. Всем известно, что здоровье – это рациональное питание. Что значит рациональное? Это не только вкусно и сытно, но и с пользой для организма, а значит, и для здоровья. Наша игра называется «Полезное – бесполезное». Сейчас я буду называть продукты питания. Если вы считаете, что этот продукт полезен для здоровья, вы хлопаете в ладошки, а если названный продукт, по вашему мнению, не полезен для здоровья, то вы кричите: «У-у!»

Молоко, малина, чипсы, калина, жвачка, брусника, кока-кола, земляника, леденцы, шоколад, яблоко, мармелад, творог, печенье, капуста, варенье.

(Выступление команд; оценки жюри).

VI конкурс «Сбереги яблоко».

Ведущий 1. По мнению большинства зрителей, яблоко является очень полезным продуктом. Поэтому сейчас мы его используем еще с большей пользой. Я приглашаю подойти ко мне по 2 участника от каждой команды. Следующий конкурс нашей программы называется «Сбереги яблоко». Задачей наших участников является за 1 минуту как можно больше синхронно присесть, зажав яблоко лбами, не держась друг за друга руками. Пары участников от каждой команды выполняют задание по очереди. Команде, участники которой больше других присядут за 1 минуту, не уронив яблоко, жюри вручит лот.

(Выполнение участниками задания под музыку; оценки жюри).

VII конкурс «Передай градусник соседу - я больше не болею».

Ведущий 2. Быть здоровым – это значит не болеть.
- Ребята, скажите, пожалуйста, для чего нам мамы или медсестры ставят градусники? Правильно, чтобы измерить температуру.
- А какая температура считается нормальной для человека? Правильно 36,6

градусов.

- У всех сейчас такая температура? Значит, мы все здоровы и градусники нам не нужны! Следующий конкурс нашей программы называется «Передай градусник соседу – я больше не болею» Задачей наших участников является передать самодельный градусник без помощи рук, чтобы градусник был под левой подмышкой следующего участника. Начинает конкурс капитан, который передает градусник следующему участнику, тот – следующему, таким образом, градусник должен оказаться у последнего участника команды. Все команды выполняют задание под музыку одновременно. Команде, которая справится с заданием быстрее других, правильно выполняя все условия конкурса, жюри вручит лот.

(Команды под музыку выполняют задание; оценки жюри).

VIII конкурс «Увези меня отсюда».

Ведущий 1. В спорте, да и в жизни вообще, необходимо воспитывать в себе чувство сплоченности, умение работать в команде. Представьте себе, что ваш друг внезапно получил травму и не может самостоятельно покинуть поле или площадку, на которой проходят соревнования. Ему нужно помочь. Следующий конкурс нашей программы называется «Увези меня отсюда». Задачей наших участников является придумать, как безопасно перенести своего товарища и предоставить этот способ транспортировки нашему вниманию. Оценивается оригинальность, ловкость, скорость выполнения и, главное, безопасность метода. Команде, которая, по мнению жюри, лучше других справится с заданием, наши эксперты вручат лот.

(Команды выполняют задание конкурса; оценки жюри).

IX конкурс «Затанцуйся».

Ведущий 2. Здоровье - это движение. А движение – это не только скорость и сноровка, но и пластика, желание двигаться под музыку, соблюдая такт и ритм. Итак, заключительный конкурс нашей программы называется «Затанцуйся». Задачей наших участников является танцевать всей командой, повторяя движения, которые показывает им капитан. Все команды-участницы танцуют одновременно. Оценивается синхронность и точность выполнения движений, а также оригинальность композиции танца. Команде, которая, по мнению жюри, лучше других справится с заданием, наши эксперты вручат лот.

(Звучит нарезка мелодий и песен разных жанров и направлений; команды выполняют задание конкурса; оценки жюри).

Поведение итогов конкурсной программы, награждение (победительницей является та команда, которая набрала больше лотов).

Ведущий 2. Вот и подошла к концу наша встреча. И совсем не важно, кто сегодня набрал больше лотов (балов). Самым главным в любом конкурсе является не победа, а участие. А цель нашей программы – это наше здоровье. Помните, что здоровье нужно беречь и укреплять еще с детства. И тогда вас ждет долгая, веселая и счастливая жизнь. Будьте здоровы!

До свидания, до новых встреч!

НАВЕДЕМ ПОРЯДОК ВМЕСТЕ!

Познавательно-развлекательная программа

Цель: формировать экологическое сознание и чувство уважения к планете Земля.

Задачи:

- содействие формированию высоконравственных качеств, любви ко всему живому;
- учить созидательно взаимодействовать с природой;
- воспитывать чувство ответственности за экологическое состояние планеты.

Действующие лица:

Сэр Мусэр

Свита Сэра Мусэра (3-4 мальчика)

Чистота

Аккуратность

Порядок

Девочка

Мальчик

Выходит на сцену Сэр Мусэр, оглядывается.

Сэр Мусэр. Я – Сэр Мусэр, известный, я весел и богат,

И обо мне повсюду, повсюду говорят.

Моя одежда в золоте, ботинки в серебре,

Мои владенья – в каждом доме и дворе.

Все, кто мусор повсюду бросают,

Здоровья и радости мне доставляют.

Появляется свита (3–4 человека). Прохаживаются вместе по сцене, едят конфеты, пьют сок – упаковки и обертки бросают на пол.

Сэр Мусэр. Пришли прислужники мои!

Они со мной, они свои!

Как не любить своих ребят –

Повсюду мусор, – как я рад!

Появляются Чистота, Аккуратность и Порядок. В руках у них веники, совки, мешки для мусора. Начинают убирать.

Чистота. А мы мусор убираем, мы бумажки не бросаем!

Аккуратность. Двор аккуратно уберем и чисто-чисто подметем.

Порядок. Нам по душе – чистота, у нас во дворе – чистота! *(Замечают Сэра Мусэра и его свиту.)*

Аккуратность. Мы с чистотой, порядком дружим,

А мусор нам совсем не нужен.

Порядок *(подступая к Сэру Мусэру).*

Мы его сейчас разденем

И ничуть не пожалеем.



Ну-ка, Сэр Мусэр, держись –
Лучше с нами не борись.

Дети снимают одежды с Сэра Мусэра, все «украшения» и складывают мусор в мешок.

Сэр Мусэр (в ужасе). Ой, не трогайте меня!

Где же вы, мои друзья?

Ни подмоги, ни поддержки –

Потерял свою одежду.

Потерял свое богатство –

Как мне быть, куда податься?

Убегает вместе со свитой, приговаривая:

Ну, ничего, мы отыщем приют,

Мусора много – весь не уберут.

Есть еще в городе нашем дворы,

Где дождемся мы лучшей поры!

Чистота, Аккуратность, Порядок остаются и разбирают мусор, сложенный в мешок.

Чистота: Бумага – не мусор! Положим в мешок,

Пусть людям послужит она новый срок.

Из макулатуры получают новые книги и тетради.

Аккуратность: Для яблочных огрызков местечко мы найдем –

Отходы пищевые на огород снесем!

Яичная скорлупка, овощные очистки –

Все это перегниет и превратится

В хорошую питательную землю.

Порядок (отобрав пластиковые стаканчики).

Мы вырастим в этих стаканчиках рассаду!

Игрушки для детского сада сделаем:

Матрешку, лошадку, забавную хрюшку –

Отличные выйдут ребятам игрушки.

Чистота. В природе нет мусора, нет отходов,

Давайте учиться, друзья, у природы!

Чистота, Порядок, Аккуратность уходят. Выходят учащиеся, несут большой глобус. Поднимают глобус повыше и поворачивают его.

Девочка. Мы на планете вместе живем.

Мальчик. Эта планета – наш общий дом.

Девочка. Быстрые реки и синие море.

Мальчик. Лес и поляны, и дальние горы.

Девочка. Дом для зайчонка, дом для оленя.

Мальчик. Дом для дельфина, кита и тюленя.

Вместе. Всех приютила наша планета,

Только для мусора места здесь нет!

Дом наш природный не погубите,

Сэра Мусэра в шею гоните!

Игровая программа

Цель: - организация увлекательного, полезного досуга учащихся.

Задачи:

- развивать фантазию и творческие способности;
- развивать у детей активность, стремление к достижению успеха, общительность;
- дать возможность хорошо и с пользой провести свободное время.

Игровую программу ведёт весёлая девочка Чепушинка. В игре участвует мистер Сэлли.

Игровая программа состоит из творческих заданий.

Задание 1.

Расшифровать название города (Смехоград).

Задание 2.

В этом городе очень популярны необычные праздники, например «Всемирный день защиты мух».

Предлагается придумать три необычных праздника и лозунги к ним (Международный день компьютерных вирусов, Всемирный день левшей, и т.д.)

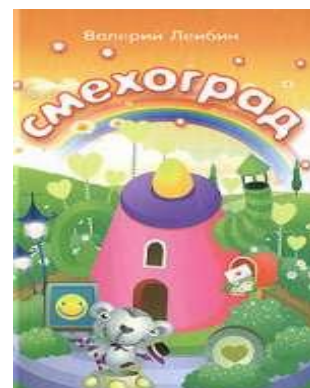
Задание 3.

Поскольку вы находитесь в этом весёлом городе, создайте себе шуточный памятник

Задание 4.

Загадки Смехограда:

- Течет, течет не вытечет,
Бежит, бежит не выбежит. (*Река.*)
- Шел долговяз, в землю увяз. (*Дождь.*)
- Разноцветное коромысло
- Через реку повисло. (*Радуга.*)
- Стоит Антошка на одной ножке.
Куда солнце глянет, туда он и встанет. (*Подсолнух.*)
- Не огонь, а жжется. (*Крапива.*)
- Красна девица сидит в темнице,
А коса на улице. (*Морковь.*)
- Сто одежек, и все без застежек. (*Капуста.*)
- Кто на себе дом возит? (*Улитка.*)
- Не портной, а всю жизнь с иголками ходит. (*Еж.*)
- В гору бегом, а с горы кувырком! (*Заяц.*)
- Не наездник, а со шпорами,
- Не будильник, а всех будит. (*Петух.*)
- Выпуча глаза сидит,
По-французски говорит.



По-блошьи прыгает,
По-человечьи плавает. (*Лягушка.*)

Чепушинка:

Ребята, а вы любите животных? А дома у вас есть какие-нибудь животные? А как их зовут? А вы за ними ухаживаете?

Хорошо. Сейчас мы с вами представим, что все здесь присутствующие – собачки. Начинаем игру «Белый пудель, черный пудель».

Игра «Белый пудель, черный пудель».

Нужно сформировать две команды. В каждой команде выбирается пудель-мама, пудель-папа, затем выбираются бабушки, дедушки, тети, дяди и дети. Все выстраиваются в две линии. Даются разные команды, например: «Мама с папой пошли в кино». Выбранные мама и папа берутся за руки и бегут вокруг своих игроков и т. Д. (*Папа на работу, дядя с тетей в магазин, мама с детьми на карусели, дедушка с бабушкой в театр, дети пошли гулять, мама с папой пошли в кино.*)

Чепушинка: Внимание! Внимание! Жители Смехограда, слушайте указ!

УКАЗ: «Приказываю прямо сейчас, без предупреждения,
Отпраздновать мой День рождения!»

Все. Ура! Ура! Поздравляем!

Чепушинка: И это все? А где же подарки?

Дети (по очереди): Я дарю тебе букет с сюрпризом. Отвернитесь, пожалуйста, на минуточку. Подарим тебе розы! Вот какие! (*Вращают кисти рук.*) А это тюльпаны (*руки над головой*). А вот и колокольчики (*изображают звон*). Вот наш букет!

Дети показывают, Чепушинка угадывает, какие цветы. Появляется мистер Сэлли.

Мистер Сэлли: Примите подарок от меня!

У меня нет ничего, кроме хвоста.

И вам я его дарю!

Чепушинка: Благодарю, но как я его отпорю?

Мистер Сэлли: Нет, хвост должен остаться на месте, а Вы им можете любоваться.

Чепушинка: Ах! Как я люблю шутки!

Мистер Сэлли: А играть?

Чепушинка: Всегда готова!

Игра «Жмурки в кругу».

Выбираем водящего. Он внимательно смотрит на ребят и запоминает их одежду, прическу. Затем водящему завязывают глаза, а все остальные идут по кругу со словами:

Как на (*имя ведущего*) именины
Испекли мы каравай!
Каравай, каравай,
Кого хочешь – выбирай!

Затем все останавливаются и затихают. Водящий подходит к любому игроку и на ощупь отгадывает, кто это. Если угадал, то водит угадавший игрок, если нет, то – этот же.

Чепушинка: Я очень люблю подвижные игры. А вы, ребята, любите бегать, прыгать? Да? Давайте тогда поиграем в игру «Заря», которая поможет нам выяснить, кто же из вас самый быстрый.

Игра «Заря».

Дети встают в круг, руки держат за спиной. Один из играющих водит (*он – Заря*), в руках держит платочек и говорит:

Заря-зарница, красная девица.

По полю ходила, ключи оборонила.

С последними словами водящий осторожно кладет платочек на плечо одному из игроков, который, заметив это, берет платочек, и оба они разбегаются в разные стороны по кругу. Тот, кто первым занимает пустующее место, остается в игре, а другой водит, он – Заря. Игра повторяется.

Чепушинка: А теперь приглашаю всех на веселый урок рисования. Вот три листа бумаги, три карандаша, а вот повязка. Предлагаю вам нарисовать портрет кота. Желаящие делятся на три команды и все по очереди рисуют голову, туловище, лапы, хвост, усы и т. Д. Заранее договоритесь, кто и что будет рисовать.

Чепушинка: Я – Чепушинка!

Веселая смешинка!

Тебе не дам скучать

Давайте танцевать!

(весёлый танец)

Чепушинка: А вот еще одна игра, и нам в нее сыграть пора!

Игра «Колдун».

Выбирается водящий, остальные становятся в круг, вытянув руку и выдвинув указательный палец вперед. Водящий должен схватить играющих за палец. Игрок, пойманный за палец, – «колдун». Все разбегаются в разные стороны, а «колдун» ловит. Пойманный игрок замирает, а «колдун» его охраняет и старается поймать остальных. Трижды заколдованный игрок сам становится «колдуном».

Чепушинка: Вы если заскучаете,
И туфли будут жать,
Скорее в Смехоград
Советуем бежать!

Все. До встречи! До свидания!!!

Вас в гости будем ждать!

Игровые деньги «успехи»



Оберэг



ЛИТЕРАТУРА:

1. *Вербицкий, О.В.* Инновационные формы внеклассной работы /авт. - сост. О.В.Вербицкий, А.Р. Борисевич, В.Н.Пунчик. – Минск: Красико-принт, 2010. – 128 с.
2. *Картинки* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http // yandex.by/images](http://yandex.by/images) / Время доступа: 08.11.2020г.
3. *Нормативные правовые акты.* Программа непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи на 2016-2020 гг. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http // edu.gov.by](http://edu.gov.by) / Время доступа: 02.11.2020г.
4. *Сценарий* конкурсno-игровой программы "Веселый каламбур" [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http//festival.1september.ru/](http://festival.1september.ru/) / Время доступа: 10.11.2020г.