

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА
ПЕТРОДВОРЦОВОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
«ОРАНИЕНБАУМ»



Каталог игровых программ «Вместе весело»

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
2013 год

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Игра занимает особое место в жизни ребёнка. Играя, ребёнок или подросток, познаёт мир, собственные возможности, раскрывает свой творческий потенциал, учится коммуникации.

Игра — это ведущая деятельность у детей в дошкольном возрасте. Иными словами, игра — это то, чем и в чём наши дети живут с рождения и, как минимум, до школы. В более старшем возрасте игра перестаёт быть ведущей деятельностью, но не перестаёт быть интересной и привлекательной деятельностью. А раз игра и жизнь у детей волшебным образом неразделимы, то мы, взрослые, должны это принять и сделать игру своей союзницей в деле обучения и развития своих детей.

На практике же, игра, часто рассматривается педагогами как забава или развлечение. Такая формальная трактовка игры снижает значимость её для учебно-воспитательного процесса.

Сегодня, когда приоритеты современного образования определяют гуманистические ценности, особое место уделяется игровой и интерактивной технологии. Игра мотивирует детей и подростков к обучению, воспитанию и успешной социализации.

Представленные в сборнике сценарии досуговых игровых программ могут быть использованы педагогами, педагогами-организаторами образовательных учреждений района для организации учебно-воспитательного процесса.

Игровая программа «ДОРОЖНАЯ АЗБУКА» по правилам дорожного движения для детей младшего школьного возраста Пояснительная записка

Данная игровая программа рассчитана на детей
1–3 классов в возрасте от 7 до 10 лет.

С момента поступления в школу, ребёнок становится активным участником дорожного движения. Зачастую родители уделяют недостаточно внимания обучению своих детей правилам уличного движения. В попытках воспитания юного пешехода, они нередко вызывают чувство страха к улице, что недопустимо, поскольку страх сопровождается неосмотрительностью, невнимательностью, что в свою очередь повышает риск попадания в Дорожно-Транспортное Происшествие.

Применение наглядных игровых приёмов позволяет избежать подобных ошибок и значительно облегчить процесс усвоения правил поведения на улице.

В программе использованы игры-викторины, игровые ситуации для выявления знаний правил дорожного движения, правил безопасного поведения и формирования навыков их применения в различных ситуациях на дорогах.

Дать знания о правилах дорожного движения.

Задачи:

1. Образовательная.

Обучить правилам поведения на улице, а так же научить понимать дорожные знаки.

2. Воспитательная.

Способствовать возникновению уважения ко всем участникам дорожного движения.

3. Развивающая.

Способствовать развитию навыков наблюдения, предвидения опасности, внимательности.

Условия реализации программы:

Участники делятся на 3 команды по 10 человек в каждой. Программа проводится в зале со свободной площадкой. С одной стороны зала необходимо установить столы и стулья для команд.

Реквизит:

Кроссворды на ватмане, альбомные листы, цветные карандаши, дидактический материал (см. Приложение).

«Азбука города»
Город в котором
С тобой мы живём,
Можно по праву
Сравнить с букварём.

Азбукой улиц,
Проспектов, дорог
Город даёт нам
Всё время урок

Вот она, азбука —
Над головой:
Знаки развешаны
Над мостовой.

Азбуку города
Помни всегда,
Чтоб не случилась
С тобою беда.

(Я. Пишумов)

Конкурс «Знаете ли вы?»

Команды отвечают на вопросы по очереди. За каждый правильный ответ команды получают жетон. Если команда ответила неправильно, то право ответить переходит к другой команде.

Вопросы и ответы на них:

1. Что такое тротуар? (Дорога для движения пешеходов)
2. Что такое зебра? (Разметка дороги, обозначающая пешеходный переход)
3. Кого называют пешеходом? (Человека вне транспорта, находящегося на дороге, но работающего на ней)
4. Как правильно обходить трамвай? (Спереди)
5. Как правильно обходить автобус и троллейбус? (Сзади)
6. Кого называют водителем? (Человека, управляющего каким-либо транспортным средством)
7. Где нужно ходить пешеходам? (По тротуарам, придерживаясь правой стороны)
8. Где можно играть детям на улице? (В специально отведённых для игр местах)
9. С какого возраста разрешается езда на велосипеде по дорогам? (С 14 лет)
10. В каком возрасте можно получить права на управление мотоциклом? (В 16 лет)
11. Что обязательно должны делать люди, сидящие на передних сиденьях автомобиля? (Присёгиваться ремнями безопасности)
12. По какому краю дороги должны идти пешеходы в тех местах, где нет тротуара? (По левому, навстречу движущемуся транспорту)
13. Что такое железнодорожный переезд? (Место пересечения железной дороги с автодорогой)
14. Можно ли детям садиться на переднее сиденье легкового автомобиля? (Можно только при достижении 12 лет)
15. В каком возрасте можно получить право на управление автомобилем? (В 18 лет)

Назначение знаков

На улице установлено множество различных дорожных знаков. Каждый знак имеет свое название. Дорожные знаки предназначены для сообщения информации о дороге, об ограничениях, запретах и разрешениях на определенные действия, правилах поведения, а также различных предупреждениях.

По назначению знаки разделены на 6 групп.

- Треугольные знаки — **предупреждающие**. Будь осторожен, убавь скорость, впереди опасность. Что именно представляет опасность? Это изображено на дорожном знаке.
- **Знаки приоритета** указывают очерёдность проезда перекрёстков или узких участков дорог. В это «семейство» входят знаки различной формы: квадратные, треугольные, один круглый и один восьмиугольный.
- Круглые знаки с красным окаймлением — **запрещающие**. Самый строгий из

них — «Въезд запрещён» — не разрешает въезд ни одному транспортному средству.

- Круглые голубые знаки — **предписывающие**. Они извещают о том, в каком направлении разрешается или следует ехать.
- **Информационно-указательные знаки** — квадратной формы. Большинство из них голубого цвета, но есть и зелёные, жёлтые, белые. Эти знаки сообщают водителю о разновидностях движения, указывают места пешеходного перехода, наименование объектов.
- Все **знаки сервиса** прямоугольной формы, на голубом фоне белый квадрат, а на нём — символическое изображение видов сервиса. Эти знаки указывают дорогу в больницу, на автозаправочную станцию, к месту отдыха, в столовую и т. д.

Конкурс «Узнай знак»

Командам предлагаются изображения с дорожными знаками, которые они должны правильно назвать и объяснить их значение. За каждый правильный ответ команда получает жетон.

- ➔ велосипедное движение запрещено
- ➔ пешеходный переход
- ➔ въезд запрещён
- ➔ место стоянки
- ➔ ремонтные работы
- ➔ велосипедная дорожка
- ➔ пешеходное движение запрещено
- ➔ подземный пешеходный переход
- ➔ осторожно дети
- ➔ пешеходная дорожка
- ➔ движение запрещено
- ➔ место остановки автобуса
- ➔ надземный пешеходный переход
- ➔ пункт первой медицинской помощи
- ➔ учебное транспортное средство

Конкурс «Кроссворд»

Каждой команде предлагается разгадать шуточный кроссворд, связанный со сказочными транспортными средствами и передвижением на них. Та команда, которая быстрее и правильнее разгадает кроссворд, получает жетон.

1 кроссворд.

По горизонтали:

1. На нём Вини Пух летал за мёдом. Воздушный ... (шар)
2. Назовите транспортное средство ковбоев. (лошадь)
3. На чём обычно ездят все принцессы? (кареता)
4. В этом головном уборе можно передвигаться совершенно незаметно. Шапка- ... (невидимка)

По вертикали:

1. Кто летал на ковре самолёте? (Алладин)

Ш	А	Р
Л		
Л	О	Ш
О	Ш	А
К	А	Р
Е	Т	А
Д		
Н	Е	В
И	Д	И
М	К	А
К		

2 кроссворд.

По горизонтали:

1. Транспортное средство Бабы-Яги. (ступа)
2. Полосатая дорожка по которой переходят улицу. (зебра)
3. Транспортное средство на котором можно летать. Ковёр- ... (самолет)
4. Какое животное передвигается очень медленно? (черепаха)

По вертикали:

5. Трёхглазый регулировщик движения. (светофор)

С	Т	У	П	А
В				
З	Е	Б	Р	А
Т				
С	А	М	О	Л
Е	Т			
Ф				
О				
Ч	Е	Р	Е	П
А	Х	А		

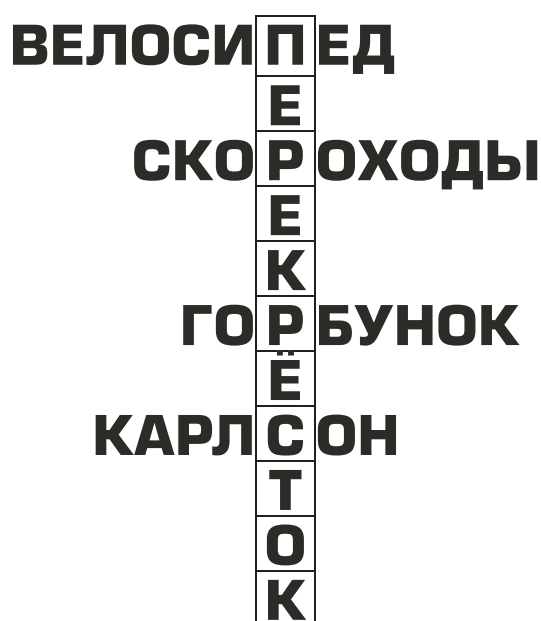
3 кроссворд.

По горизонтали:

1. Ехали медведи на ... (велосипеде)
2. В этих сапогах Маленький Мук мог обогнать кого угодно. Сапоги- ... (скороходы)
3. Этот конёк помог Ивану в поисках Жар-птицы. (горбунок)
4. В меру упитанный мужчина в самом расцвете сил, который живёт на крыше. (Карлсон)

По вертикали:

1. Как называется пересечение двух или более дорог? (перекрёсток)



Конкурс «Новый знак»

Командам необходимо выполнить на альбомном листе рисунок нового знака, которого по их мнению не хватает на дорогах их города. (время выполнения 5 минут).

Загадки

За правильный ответ команда получает жетон.

Что за чудо — синий дом!

Ребятишек много в нём

Носит обувь из резины

И питается бензином!

(автобус)

Встало с краю улицы
в длинном сапоге
Чучело трёхглазое
на одной ноге
(светофор)

Многолюден, шумен, молод,
под землёй грохочет город.
А дома с народом тут
Вдоль по улицам бегут
(метро)

Пьет бензин, как молоко,
Может бегать далеко.
Возит грузы и людей
Ты знаком, конечно, с ней.
(машина)

Не пчела, не шмель,
А жужжит.
Неподвижно крыло,
А летит.
(самолёт)

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

Вот по рельсам мчит машина,
Держится за провода.
И не надо ей бензина,
Чтобы мчать туда-сюда.
(трамвай)

Носит хобот, а не слон,
Но слона сильнее он.
Сотни рук он заменяет!
Без лопаты, а копает!
(экскаватор)

Эта сильная машина
Едет на огромных шинах!
Сразу пол горы убрал
Семитонный ...
(самосвал)

Игра «Светофор»

Участвуют все команды. Зал делится на 2 половины, в центре стоит водящий. Выбирается водящий, он называет какой-либо цвет, например красный. Те у кого в одежде есть этот цвет может спокойно перейти из одной части зала в другую, держа за этот цвет. Те, у кого нет такого цвета, должен пробежать мимо водящего, а он будет ловить. Те кого поймали, выбывают из игры.

Конкурс «Капитанов»

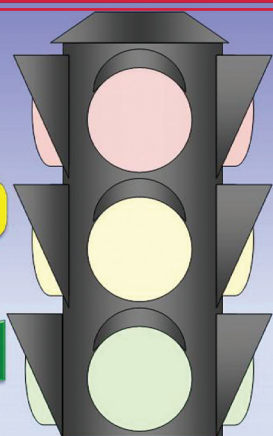
Капитаны команд отвечают на вопросы, касающиеся назначения светофоров, их сигналов и способов перехода дорог. Если капитан затрудняется ответить на вопрос ведущего, то ему помогает его команда. За самостоятельный ответ капитана команда получает 2 жетона, за ответ с помощью команды 1 жетон.

Вопросы.

1. Как должен поступить пешеход, если он не успел закончить переход в момент вспышки другого сигнала светофора? *(Дойти до середины проезжей части и остановиться там, продолжить движение только тогда, когда загорится зелёный сигнал светофора)*
2. Почему опасно пересекать улицу бегом? *(Бегущему человеку труднее наблюдать за происходящим рядом. Бегущий человек может не заметить едущий транспорт)*
3. Можно ли переходить дорогу перед быстро идущей машиной, даже если она далеко? *(Нельзя. Быстро едущий транспорт нужно переждать. Если машина едет не быстро, то можно переходить дорогу, если расстояние между пешеходом и машиной не меньше расстояния между четырьмя фонарными столбами — 150 метров)*
4. Дополнительный вопрос.
Какие особенные светофоры вы знаете? *(железнодорожный; двухцветный — красный и зелёный; пешеходные светофоры; светофоры для велосипедистов; светофоры с указанием направления движения)*

В конце игры-викторины подводятся итоги, объявляется команда-победитель по наибольшему количеству жетонов набранных за игру.

правила дорожного движения



Правил дорожных на свете не
мало,

Все бы их выучить нам не
мешало,

Но основное из правил
движенья

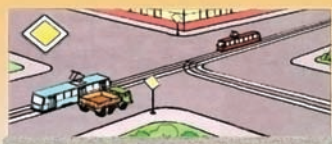
Знать как таблицу должны
умноженья:



Дорожные знаки



Знаки приоритета



Главная дорога



Конец главной
дороги

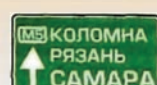
Информационно-указательные знаки



Разделенный
пешеходный
переход



Подземный
пешеходный
переход



Предварительный указатель
направления

Запрещающие знаки



Въезд
запрещен



Движение
мотоциклов
запрещено



Движение
на велосипедах
запрещено



Движение
тракторов
запрещено

Знаки особых предписаний



Пешеходный
переход



Место
остановки
и трамвая



Место
остановки
автобуса и
(или)
троллейбуса



Место
стоянки
легковых
такси



Жилая
зона



Конец
жилой
зоны

Предписывающие знаки



Пешеходная
дорожка



Движение
прямо



Движение
направо



Движение
налево

Для пешеходов объяснить надо запросто
Будь ты юн или стар,
Мостовая для транспорта,
Для тебя тротуар.

Знаки сервиса



Пункт первой
медицинской
помощи



Пункт
питания



Пост дорожно-
патрульной службы



Место
отдыха



Телефон



Гостиница
или motel



Автомобильная
заправочная
станция



Техническое
обслуживание
автомобилей



Туалет



Бассейн
или пляж

Игровая развивающая программа «НАПОМИНАЮЩИЕ ЗНАКИ»

по экологии

для детей младшего школьного возраста

Пояснительная записка

Программа рассчитана для детей 1–3 классов в возрасте от 6–10 лет.

Мы живем в тесном контакте с природой и важно, чтобы ребёнок мог оценить поведение человека в природе, высказать своё суждение по этой проблеме. Потребность в общении с природой происходит не осознанно, ребёнок не отделяет себя от природы, а воспринимает себя как часть этой природы.

Экологические знания детей постепенно повышаются, если стимулировать их интерес к природе, пробуждать чувства, вызывать сопереживания.

В данной программе использованы игры–викторины, загадки о природе и окружающем мире, игровые ситуации направлены на возможность высказать свое мнение.

Цель: Создать условия для участия в экологически ориентированной деятельности.

Задачи: Стимулировать познавательную активность детей, расширить знания детей о природе, показать важность бережного отношения к родной земле.

Условия реализации: Программа рассчитана на 20–25 участников. В помещении стулья для участников стоят полукругом. Замыкает полукруг стол с реквизитом. Музыкальным фоном звучат голоса птиц.

Реквизит: Нарисованный плакат земля — дом, напоминающие знаки, альбомные листы, цветные карандаши, фломастеры.

Ведущий: Здравствуйте ребята! Сейчас по всему Петродворцовому району проходит неделя экологии. Кто из вас знает что изучает экология? (*Варианты ответов детей*).

Экология — наука о взаимосвязях между растениями, животными и окружающей среды. Другими словами экология это наука о нашем доме (*показ земли — дома*).

Природа делится на живую и не живую. Всё что дышит, растёт, питается, воспроизводит себя, умирает относится к живой природе, остальное к не живой.

Давайте поиграем в **игру «Живое не живое»**. Я буду произносить слова, если они относятся к живой природе — вы хлопаете, к не живой природе вы молчите. За правильный ответ получаете жетон.

Белка	травя
Ёлка	часы
Облака	бабочка
Камень	кит
Кошка	кактус
Мышка	петух
Дуб	мухомор
Пингвин	лягушка
Воздух	самолет
Машина	акула
Стол	гусеница
Лампа	компьютер

Ведущий: Молодцы ребята! А теперь усложним задания. Вы должны отгадать загадку и назвать живой или не живой природе относится ответ.

Загадки о природе и окружающем мире.

В этот гладкий коробок бронзового цвета
Спрятан маленький дубок будущего лета.
(Желудь)

Спал цветок и вдруг проснулся:
Больше спать не захотел,
Шевельнулся, встрепенулся,
Взвился вверх и улетел.
(Бабочка)

Зверька узнаем мы с тобой
По двум таким приметам:
Он в шубке серенькой зимой,
И в рыжей шубке летом.
(Белка)

Сердитый недотрога живет в глуши лесной,
Иголок очень много, а нитки ни одной.
(Еж)

Был дом, чудесный дом,
И что-то застучало в нем.
И он разбился, и оттуда
Живое выбежало чудо,
Такое теплое, такое
Пушистое и золотое.

(Цыпленок)

Блещет в речке чистой
Спинкой серебристой.

(Рыба)

У родителей и деток
Вся одежда из монеток.

(Рыбки)

Трав копытами касаясь,
Ходит по лесу красавец.
Ходит смело и легко,
Рога раскинув широко.

(Лось)

Не кузнец,
А с клещами.

(Рак)

Скачет зверушка,
Не рот, а ловушка.
Попадут в ловушку
И комар, и мушка.

(Лягушка)

Летом в болоте
Вы ее найдете.
Зеленая квакушка.
Кто это?..

(Лягушка)

Отгадайте, это кто
Ходит в костяном пальто?

(Черепаха)

Живет спокойно, не спешит,
На всякий случай носит щит.

Под ним, не зная страха,
Гуляет...
(Черепаха)

Сама ползет,
На себе дом везет.
(Улитка)

Всех я вовремя бужу,
Хоть часов не завожу.
(Петух)

Что за зверь лесной
Встал, как столбик,
Под сосной
И стоит среди травы —
Уши больше головы?
(Заяц)

Он в берлоге спит зимой
Под большущею сосной,
А когда придет весна
Просыпается от сна.
(Медведь)

Разбежались по опушке
В белых платьицах подружки.
(Березы)

Мордочка усатая,
Шубка полосатая,
Часто умывается,
А с водой не знается.
(Кошка)

Ведущий: Всё в нашем большом доме под названием Земля взаимосвязано живая природа не может существовать без не живой природы. И главным в этом царстве природы стал человек, который сам является частью живой природы. Часто деятельность человека становится пагубной для окружающей среды.

Примеры:

- Народнонаселение Земли растёт каждый год. К 2050 году, возможно, оно достигнет 14 миллиардов. Люди нуждаются в пище и жилище. Они осваивают огромные целинные участки, чтобы использовать их для земледелия и строительства.

- Разработка целинных земель разрушает все природные сообщества. Эта главная причина вымирания видов за последние несколько сотен лет.
- Во многих местах берега сейчас загрязнены и отравлены нефтью из танкеров, нефтепроводов и других устройств. Любое живое существо, попадая в нефтяное пятно, погибает; то же происходит и с такими животными как рыбы, и с теми кто их ест. Нефть губит и морских птиц, нарушая водонепроницаемость слоя перьев.
- 6% нефтяных загрязнений моря исходит от людей, которые выливают нефтепродукты в канавы, например, после того, как поменяли масло в своих автомобилях.

Ведущий: Природа, как израненная птица, кричит, просит нас о помощи. Мы должны сохранить природные богатства для тех, кто будет жить на Земле после нас.

Ведущий:

Бом-бом-бом!
Начинается погром.
Выезжаем на природу,
Сколько здесь в лесу народу!
Здесь костёр и там костёр,
Банки, склянки, всякий сор...

Представьте себе, что вы оказались в лесу или на берегу озера и перед вами огромное количество разбросанного мусора, а ведь в лесу живут животные и птицы, и это наносит им непоправимый вред. Перед вами экологические напоминающие знаки. Подумайте, что же означает каждый знак. Подберите ему название.

Конкурс рисунков «Напоминающие знаки»

Ведущий: Представьте, что вы — это житель лесной. Какой бы напоминающий знак, вы нарисовали бы для человека? Придумайте и нарисуйте свой знак.

Ведущий: А сейчас будет **викторина «Четвероногие друзья»**. Вам будет задан вопрос и 4 варианта ответа. Вам нужно будет выбрать правильный ответ.

Как зимует бурый медведь?

1. Спит в берлоге.
2. Спит в снегу.
3. Спит в дупле дерева.
4. Бродит по лесу

(Ответ №1)

Чем питаются бабочки?

1. Мёдом.
2. Маслом.
3. Цветочным нектаром.
4. Хлебом

(Ответ №3)

Какая рыба плавает быстрее всех?

1. Дельфин.
2. Акула.
3. Меч-рыба
4. Кит

(Ответ №3)

Что случится с пчелой, после того как она ужалит?

1. Полетит дальше.
2. Погибнет
3. Приляжет отдохнуть.
4. Поползёт в улей

(Ответ №2)

Кем станет головастик, когда вырастет?

1. Мухой
2. Комаром.
3. Тараканом.
4. Лягушкой.

(Ответ №4)

Чем не питаются киты?

1. Планктоном
2. Мелкой рыбой.
3. Креветками
4. Соломой

(Ответ №4)

Для чего пингвину крылья?

1. Помогают ходить.
2. Помогают плавать.
3. Помогают быстро бегать.
4. Помогают ползать.

(Ответ №2)

Какое насекомое называют «муравьиной коровой»?

1. Комара.
2. Осу.
3. Шмеля
4. Тлю

(Ответ №4)

У какой рыбы глаза сдвинуты на один бок?

1. У карпа.
2. У сазана
3. У камбалы
4. У карася

(Ответ №3)

Какая змея самая ядовитая?

1. Кобра.
2. Анаконда
3. Гюрза
4. Мамба

(Ответ №4)

В какое время у зайчихи появляются зайчата-«листопадники»?

1. Зимой.
2. Весной.
3. Осенью.
4. Летом

(Ответ №3)

Как называется дикое животное, очень похожее на собаку?

1. Рысь
2. Тигр.
3. Леопард
4. Волк

(Ответ №4)

Какие жуки носят название того месяца, в котором появляются?

1. Майские
2. Июньские
3. Июльские
4. Августовские

(Ответ №1)

Какая птица может петь, как соловей, и кричать, как кошка?

1. Скворец
2. Канарейка
3. Попугай
4. Иволга

(Ответ №4)

Какие из предложенных вариантов соответствуют понятию «неживая природа»?

- А — вода
- Б — трава
- В — птица

Какие из предложенных вариантов соответствуют понятию «живая природа»?

- А — цветок
- Б — камень
- В — небо

Какое из животных растительноядное?

- А — лось
- Б — ёж
- В — крот

Какая птица подбрасывает свои яйца в другие гнёзда?

- А — ласточка
- Б — кукушка
- В — чайка

Какое дерево хвойное?

- А — берёза
- Б — сосна
- В — тополь

Ведущий: Мы — хозяйева природы, а она кладовая солнца со всеми сокровищами жизни. Рыбе нужна вода, птицам нужен воздух, животным лес, степи, горы, а человеку нужна природа. И охранять её — наша главная цель. Земля такая маленькая! Давайте её беречь!

Ведущий:

Берегите эту Землю, эту воду,
Даже малую былиночку любя,
Берегите всех зверей внутри природы,
Убивайте лишь зверей внутри себя!

Игра-путешествие «ДЕНЬ КОСМОНАВТИКИ»

по истории развития космонавтики
для детей среднего школьного возраста

Пояснительная записка

Данная игра-путешествие рассчитана на детей 5–7 классов в возрасте от 10 до 13 лет

Космонавтика — совокупность отраслей науки и техники, обеспечивающих освоение космического пространства и внеземных объектов с использованием ракет, зондов, станций.

Бесконечность космического пространства открывает большие возможности для изучения. Эта та область не познанного, которая манит человека с давних времен. Каждый задает себе вопрос о том, одиноки ли мы во вселенной и не получает ответа. Именно в этой области человечество ожидает открытий и сенсаций.

В данном путешествии использованы игровые ситуации направленные на изучение исторических достижений нашей страны, стимулирующие развитие у детей фантазии, воображения и творчество.

Цель:

Мотивировать у детей интерес к космонавтике и инженерным профессиям.

Задачи:

- расширить знания о космосе;
- пробудить познавательный интерес через игровую деятельность.

Условия реализации программы:

Игра проводится в форме соревнования двух команд — экипажей по 10 человек. Необходим зал со свободной площадкой, оснащенный музыкальной аппаратурой.

Реквизит:

- Напечатанное название праздника — каждая буква на отдельном листе
- Картинки с тематикой космоса.
- Альбомные листы.
- Модель космолета.

- Бумага для изготовления самолетиков.
- Мел.
- 5 синих воздушных мячей.
- 5 красных воздушных мячей.
- Цветные карандаши.
- Название праздника напечатано по буквам на отдельных листах, которые подвешены под потолком. На кулисах, изображающих небесную даль, изображены месяц и звезды разного цвета. На стене — портреты ученых и космонавтов. Можно также организовать выставку книг и рисунков о космосе.

Ведущий 1:

Когда стоишь ты в звездном свете,
Смотря на небо, не забудь,
Что эти звезды, блески эти
И те, что слиты в Млечный путь,
— Все это солнца огневые,
Как наше солнце, а кругом
Плывут шары земель — такие,
Как шар земной, где мы живем.

(В. Брюсов)

Ведущий 2:

Нарисуйте в своем воображении картину: ослепительно белый ковер снега, высокий черный купол, на котором мерцают бесстрашно вззирающие на нас звезды. Двурогий серп месяца словно сделан из чистого серебра. Вы стоите на земле и как никогда ощущаете свое вселенское одиночество, чувствуете себя маленькими и беспомощными. Звезды вас манят и не дают никакой надежды на встречу с ними.

Вы любите смотреть на звезды? С давних времен люди любовались звездным небом и мечтали разгадать его тайны. Уже в самой глубокой древности они давали звездам имена, пытались объяснить строение Вселенной, вычисляли расстояния до ближайших планет и звезд, объясняли черты характера и события в жизни людей при помощи астрологии. Для нас с вами наши предшественники накопили большой багаж знаний в этой области. Вы будете в одиннадцатом классе изучать астрономию, и узнаете очень много нового, затратив минимальное количество усилий. А кто-то посвятил всю свою жизнь решению одного вопроса и пострадал за свои смелые мысли: Николай Коперник, Джордано Бруно, Галилео Галилей, Иоганн Кеплер.

Ведущий 1:

Мы погибли, отец. Путей к спасенью нет: и суша, и море принадлежат Миносу!

Ведущий 2:

Ты позабыл про воздух, сын мой!

Ведущий 1:

Так ответил отец и сразу же приступил к работе. Из перьев, ниток и воска сделал он для себя и своего сына огромные крылья. А когда все было готово, старый мастер предостерег сына...

Ведущий 2:

Мы полетим между небом и морем. Не спускайся к воде, соленые брызги намочат крылья. И к солнцу не приближайся: его лучи могут растопить воск, скрепляющий перья.

Ведущий 1:

Взлетели они, подобно птицам, и вот уже далеко позади царство жестокого Миноса. Увлеченный полетом, сын забыл слова отца и взвился высоко к солнцу.

Ведущий 2:

Ребята, вы узнали героев древнегреческого мифа? Назовите их имена.

(Икар и Дедал)

Ведущий 1:

Все мы знаем, что именно 12 апреля Юрий Гагарин совершил первый в мире полет человека в космос. Кто не мечтал стать настоящим космонавтом? Полететь на Луну? К такому полету нужно серьезно готовиться, а начать можно уже сегодня. Давайте проведем первые летные учения.

Игра «Космолёт»

Ведущая отдает детям маленькую модель космолета. Они передают ее по цепочке из рук в руки, пока не услышат хлопок ведущей. В этот момент игра обрывается, у кого в руках оказался космолёт, тот выходит из игры. Побеждают три оставшихся человека.

Ведущий 2:

Вы слышали о человеке, который первым рискнул ослабить земное притяжение и парить над землей, как птица, составил зарисовки первых летательных аппаратов.
(Ответы детей.)

Послушайте немного о нем. Современникам было очень трудно оценить величие его ума, дальновидность его технических пророчеств, ибо все человечество вместе взятое не доросло до подобных открытий и спало сном младенца, а он, живя в XV столетии, опередил время на 3–4 сотни лет. А он уже знал, что человек полетит, и сам, по-видимому, рассчитывал совершить полет с Монте Чечери (Горы Лебеда). *(Показывают портрет Леонардо да Винчи.)*

Ведущая 1:

Инженеры и конструкторы,
Внимание! Внимание!
Начинаем летные испытания!

Проводится соревнование «Чей самолет улетит дальше».

Детям раздают бумагу, из которой необходимо сделать самолетики и запустить с отмеченной линии. Побеждают те три самолёта, которые улетели дальше других.

Ведущий 1:

Игра «Полёт на планеты».

Давайте определимся с маршрутом, на какие планеты полетим?

У меня в руках цветные карточки, каждый цвет карточки имеет свое значение.

Зеленый цвет — Земля.

Желтый цвет — Луна.

Красный — Марс.

Голубой — Венера.

Это названия планет. Когда я буду показывать вам какую-нибудь из карточек, вы должны назвать мне планету. Если я покажу вам белую карточку, вы должны молчать. Какая команда будет дружнее и точнее отвечать, получает выигрышное очко.

Ведущий 2:

Рассвет, еще не знали ничего,
Обычные «Последние известия».
А он уже летит через созвездия,
Земля проснется с именем его.

О ком это стихотворение?

Ведущий 1:

Говорит Москва! Работают все радиостанции Советского Союза. Передаем сообщение ТАСС. Сегодня, 12 апреля 1961 года, впервые выведен на орбиту первый в мире космический корабль «Восток» с человеком на борту.

Ведущий 2:

Родился Гагарин на Смоленщине. Московская земля дала ему образование. Саратовская земля дала ему крылья — здесь он стал летчиком. Север закалил его. В полярную ночь летал Гагарин. Оренбургская земля дала ему любовь. Земля Саратова приняла его из космоса.

Ведущий 1:

Игра «Звёздный букет»

Сейчас вам предстоит тоже собрать звездный букет. Для этой игры каждая команда должна выделить по одному игроку.

На полу раскладывают пять синих звезд (синие воздушные шарик). Ребятам завязывают глаза. На пол добавляют еще пять красных звезд. Нужно собрать как можно больше синих звезд, не взяв ни одной красной. Болельщики имеют право кричать «Бери!», «Не бери!»

Ведущая 2:

18 марта 1965 года вышел на орбиту космический корабль «Восход-2». На его борту находились Павел Николаевич Беляев и второй пилот Алексей Архипович Леонов. Корабль «Восток-2» был снабжен шлюзовым отсеком и оборудованием для выхода человека в открытый космос. Алексею Леонову предстояло там, на высоте 500 километров, надев скафандр, выйти в открытый космос. Ведь для того, чтобы производить сборку орбитальных космических станций, человек должен работать также вне космического корабля. Алексей Леонов первый доказал, что выходить в открытый космос можно. Он первый увидел нашу планету не через иллюминатор космического корабля, а через стекло скафандра. Он плыл в невесомости за кораблем со скоростью 28 тыс. километров в час, совершенно не ощущая скорости. Этот чудесный миг зарисовал художник А. Леонов, возвратившись на землю.

Ведущий 1:

Игра «Стюардессы».

Это наши стюардессы
Все красивы, как принцессы!
И космическая гравитация
Не нарушает их грации!

Давайте-ка, посмотрим, насколько хорошо наши стюардессы умеют держать равновесие. Им предстоит пройти по тонкой полоске и не оступиться. А чтобы все было как в космосе, сначала мы их раскрутим.

Девочки кружатся вокруг себя несколько раз и потом идут по линии, стараясь не оступиться. Выигрывает та девочка, которая лучше справится с заданием.

Ведущий 2:

Игра «Кресло космонавта»

Итак, сбылась давняя мечта человечества — летать, вырваться из объятий земли в космические просторы. Мы живем надеждой на встречу с братьями по разуму. Какой их адрес, есть ли у нас шансы на встречу с ними, как они будут к нам относиться?

Приятной ли будет встреча для космических гостей? На эти вопросы предстоит ответить будущим поколениям.

Участники соревнования по очереди садятся в кресло и не покидая его, должны собрать расположенные вокруг него 10 предметов. Расстояние до них около полуметра.

Ведущий 1:

Ребята, готовы ли вы к встрече с космическими путешественниками? Будете ли вы достойны звания хозяев планеты, лучших представителей нашего земного дома?

Викторина юного Космонавта

1. Кто из ученых нашей страны является основоположником космонавтики? *(К. Э. Циолковский.)*
2. Назовите выдающегося конструктора ракетно-космических систем, с именем которого связаны первые победы нашей страны в освоении космоса. *(Академик С. П. Королев.)*
3. Почему 4 октября 1957 года считается началом космической эры человечества. *(В этот день в нашей стране был впервые выведен на орбиту искусственный спутник земли.)*
4. Назовите космонавта, совершившего первый космический полет? *(Ю. А. Гагарин.)*
5. К какому событию приурочено празднование Дня космонавтики? *(12 апреля 1961 года Ю. А. Гагарин совершил первый космический полет.)*
6. Назовите первую женщину-космонавта нашей страны. *(Валентина Николаевна Терешкова.)*
7. Из чего состоит наша солнечная система? *(Солнечная система состоит из Солнца и всех тел, вращающихся вокруг него под действием сил притяжения.)*
8. Что такое вселенная? *(Пространство и все тела, заполняющие его.)*
9. Что такое галактика? *(Гигантские скопления звезд, разбросанные по вселенной.)*
10. В какой галактике мы живем? *(В галактике Млечный Путь.)*
11. Какие планеты нашей солнечной системы вы знаете? *(Меркурий, Венера, Земля, Марс, Юпитер, Сатурн, Уран, Нептун, Плутон.)*
12. Какую планету называют Утренней звездой? *(Венера.)*
13. Какая планета самая большая в солнечной системе? *(Юпитер.)*
14. Какая самая маленькая планета? *(Плутон.)*
15. Какой ученый доказал, что Земля вращается вокруг Солнца? *(Польский ученый Николай Коперник.)*
16. В какое время года Земля бывает ближе к Солнцу? *(Зимой.)*
17. Какая планета самая яркая из видимых с Земли? *(Венера.)*
18. На какой планете самые высокие горы? *(На Марсе.)*
19. Почему планету Марс называют красной планетой? *(Из-за цвета ее пустынь.)*
20. Можно ли отличить планету от звезды невооруженным глазом. *(Звезда мерцает, а планета светит ровным светом.)*
21. Из чего состоят кольца Сатурна? *(Кольца состоят из миллиардов мелких частиц льда и камней.)*
22. За счет чего ежегодно Земля прибавляет в весе 400 тонн? *(За счет космической пыли.)*

23. За сколько дней оборачивается Солнце вокруг своей оси? *(За 27 дней.)*
24. Назовите то место солнечной системы, куда ступала нога человека. *(Это место — Луна.)*
25. Что такое астрономия? *(Наука о небесных телах.)*
26. Что такое метеориты? *(Обломки комет, упавшие на Землю.)*
27. Что такое обсерватория? *(Здание, оборудованное для астрономических наблюдений.)*
28. Что такое телескоп? *(Астрономический прибор для наблюдения за небесными телами.)*
29. Кто изобрел первый телескоп? *(Итальянский ученый Галилео Галилей.)*
30. Где построен самый крупный телескоп в мире? *(Самый большой телескоп-рефлектор (зеркальный) Кекка (Мауна-Кеа, Гавайские острова) — 10 м в диаметре.)*
31. Назовите космонавтов, которые первыми при помощи бортового телескопа исследовали тысячи звезд. *(Петр Климчук и Валентин Лебедев.)*
32. Что такое комета? *(Небесное тело, имеющее вид туманного светящегося пятна и световой полосы в форме хвоста.)*
33. Как называется летательный космический аппарат? *(Ракета.)*

Подведение итогов.

Награждение победителей.

Игровая программа «БОГАТЫРСКАЯ СИЛА» по былинам для детей младшего школьного возраста Пояснительная записка

Данная игровая программа рассчитана на детей 1–3 классов в возрасте от 6 до 10 лет.

Богатыри и витязи — художественные образы героев, защищавших русские земли и русский народ от нашествий врагов или от злой нечисти, созданные народным фольклором. В незапамятные времена народ создал удивительные песни-сказания и они переходили из уст в уста, от стариков к детям. Впоследствии эти песни-сказания получили название былины. Народ действительно верил в эти сказания, верил, что богатыри существовали в прошлом. В исторических записях и летописях сохранилось многое, указывающее на некоторые события, которые действительно были. Богатыри стояли на страже Руси, на заставе. Совокупность воинских доблестей составляет одну из главнейших черт русского богатыря.

Игровая программа предлагает мальчикам младшего школьного возраста погрузиться в мир былин, почувствовать себя на время богатырями. В программе использованы конкурсы, эстафеты, направленные на испытания детьми своих сил и возможностей.

Цель:

Пропаганда здорового образа жизни.

Задачи:

- побуждение к изучению былин;
- развитие у детей любознательности, смекалки, ловкости;
- расширение кругозора;
- формирование чувства гордости за историю страны.

Условия реализации программы:

Игра может проводиться в школе, оздоровительном лагере, в семейном клубе. Необходим зал со свободной площадкой, оснащенной музыкальной аппаратурой. Основными участниками являются мальчики — 3 команды по 5 человек. Девочки — болельщики.

Реквизит:

3 швабры, 3 бумажные головы лошадей, бумажный дракон на основе конуса, 2 бумажных круга — обруча, 3 обруча, 2 русских народных костюма для жюри, 2 юбки, колокольчик, жетоны, призы — машинки-сувениры.

Накануне праздника Дня защитника Отечества сегодня в нашем Доме Детского Творчества будет проводиться игра «Богатырская сила» для наших будущих защитников Отечества. В незапамятные времена народ создал удивительные песни-сказания и они переходили из уст в уста, от стариков к детям. Впоследствии эти песни получили название былины. Главными героями былин являются богатыри-герои защищавшие русский земли и русский народ от нашествия врагов и от злой нечисти. В исторических записях и летописях сохранилось многое указывающее, что некоторые события, перешедшие в былины, действительно имели место, только народ переделывал быль по-своему, разукрасил и преувеличил. Богатыри стояли на страже Руси, на заставе. Совокупность воинских доблестей, сила, ловкость, составляет одну из главнейших черт русского богатыря. А сейчас мы представим наше жюри — Василисы Премудрые.

Ведущий:

Нет, не перевелись еще богатыри на земле нашей! Не оскудела в сердцах молодецкая удаль! Сойдемся, друзья и братья! Восхвалим силу нашу, силу гордую, богатырскую! Приветствуйте наших богатырей! Для участия в игре, разобьемся на 3 команды по 5 человек. (Звон колоколов).

Ведущий:

Много веков люди верили в чудесную силу колоколов. У каждого колокола своя судьба, и нередко она зависит от его голоса. А голоса у них разные. Благовест звонил медленно и тяжело, убаюкивал граждан, желал им спокойной ночи. Громко, торопливо и сбивчиво кричал набат, когда начинался пожар, наводнение или какое-нибудь бедствие. А у нас звон колокола приглашает всех вас на первый богатырский поединок.

Конкурс 1 «Все о былинах»

Каждая команда отвечает на два вопроса:

1. Чудовище, которое жило на горе Сорочинской. (Змей Горыныч.)
2. Хозяин Ильмень-озера, который помог Садко поймать златоперых рыб. (Водяной.)
3. Злодей свистел по-соловьиному, кричал по-звериному, шипел по-змеиному. (Соловей-разбойник.)
4. Славный защитник Руси-матушки, 33 года неподвижно просидевший в избе. Калеки перехожие помогли ему обрести силу богатырскую. Как звали этого богатыря? {Илья Муромец.)

5. Побратим Ильи Муромца, освободивший Забаву Путятичну, племянницу князя Владимира. (Добрыня Никитич.)
6. Богатырь, поповский сын, одолел Тугарина Змеевича. (Алеша Попович.)

Конкурс 2 «Бодринь»

Ведущий:

«Бодринь» — это название старинной русской гимнастики. Родственно оно слову «бодрость». И не даром. Выполнив упражнения, вы почувствуете, как силы ваши удваиваются, а настроение поднимается. Каждой команде под музыку предстоит продемонстрировать одно или несколько упражнений для утренней гимнастики.

Конкурс 3 «Меткие стрелки»

Ведущий:

Говорят, что где-то
Посреди болот
Во дворце хрустальном
Злой дракон живет.
Говорят, что нету
В мире молодца,
Чтоб посмел добаться
До того дворца.

(Т. Симеонов)

Есть такие молодцы, ну-ка, посмотри —
К нам пришли российские чудо-богатыри.

Чтобы попасть в дракона, нужен хороший глазомер. Сейчас мы его проверим.
Набрасывание колец на кольцоброс в виде дракона.

Конкурс 4 «Конкурс капитанов»

Ведущий:

И любимыми временами
За Кремлевскими стенами,
Русь спасая от невзгод,
Жил великий наш народ.

Он славился силой богатырской и умом, смекалкой и юмором. Конкурс капитанов.

Чтение стихотворения А. Барто «Лошадка».

- при жаре 40°С,
- при морозе 40° С,
- убегая от собаки.

Конкурс 5 «Наездники»

Участники «скачут» на «коне» (палка с изображением головы лошади) до ориентира и обратно, передавая эстафету следующему участнику.

Конкурс 6 «Перетягивание каната»

Ведущий:

Богатырское наше правило —
Надо другу в беде помочь.
Отстоять в борьбе дело правое,
Силой силушку превозмочь.

(И. Добронравов.)

Силой меряются: 1-я и 2-я команды, 2-я и 3-я, а затем 3-я и 1-я.

Конкурс 7 «Добрые слова»

Ведущий:

Шла девица за водой,
За ней парень молодой.
Кричит: Девица, стой!
Ты стой, стой, красавица моя,
Дай мне наглядеться, радость, на тебя.

Вот какие красивые слова говорил парень девице. Посмотрим, как с этим обстоит дело у вас.

Участникам дается портрет русской красавицы. Они по очереди говорят комплименты.

Конкурс 8 «Шуточный конкурс»

Ведущий:

Расступись, честной народ,
Не пыли, дорожка,
Добры молодцы идут
Погулять немножко.

Шуточный конкурс
 На силу и ловкость.
 Юбку надеть, легко пробежать,
 С гирей 3 раза присесть и встать.

1-й игрок надевает юбку, берет в руки гирю, бежит до обруча, приседает, возвращается и передает эстафету следующему.

Конкурс 9 «Русская плясовая»

Ведущий:

За победу их ветры молятся,
 Ждут их тернии и венцы!
 Разгулялись добры молодцы,
 Распотешились молодцы!

Каждая команда танцует по очереди под русскую народную музыку.

Ведущий:

Мы гордимся стариною,
 Стала нам она родною.
 Куда бы по белому свету
 Дороги тебя ни вели,
 Ты сыном останешься этой
 Родимой российской земли.

(По Е. Ховиву.)

**Подведение итогов, награждение победителей и участников
 призами и сувенирами.**

Игровая программа «А НУ-КА, МАМЫ!»

для детей младшего школьного возраста и родителей
Пояснительная записка

Данная игровая программа разработана для учащихся начальной школы и их мам

Весна не сразу наступает, она идёт медленно, природа постепенно просыпается, воробышки радостно чирикают, греясь в лучах солнца. Весна преподносит нам первый подарок — международный женский праздник — 8 Марта.

В 1910 году в Копенгагене собрались женщины из разных стран, где было принято предложение ежегодно проводить Международный женский день как день борьбы за права женщины. У нас в стране этот праздник был проведён впервые в 1913 году в Петербурге.

Цель:

Создать условия для совместной деятельности родителей и детей.

Задачи:

- развить творческие и актёрские способности детей;
- воспитать любовь и чувства благодарности, уважения к маме, бабушке.

Условия реализации программы:

- Данная программа проводится в соревновательной форме и не требует от участников специальной подготовки. Участники предварительно делятся на команды по 5 человек: команда родителей и команда детей
- Место реализации следует празднично украсить.
- Проведение конкурсов предполагает музыкальное сопровождение.

Реквизит:

Сахар, соль, пшено, гречка, рис, перловка, 2 блюда, 20 штук бигуди, 2 зеркала, 2 куклы, 2 пеленки, 2 ленточки, газеты, 2 скотча, 2 пары ножниц, 2 набора косметики.

Ведущий 1:

Какое короткое, но прекрасное слово — «мама»! «Без солнца не цветут цветы, без любви нет счастья, без женщины нет любви, без матери нет ни поэта, ни героя», — это слова Максима Горького. В этот полный весенних красок день мы хотели бы подарить минуты радости сидящим в нашем зале милым и вечно прекрасным, улыбчивым, ласковым, любящим и любимым мамам и бабушкам.

Дорогие женщины! Поздравляем вас с прекрасным весенним праздником! От всего сердца желаем вам лучистых улыбок, полных пригоршней счастья, удовольствия о каждого прожитого дня.

Ведущий 2:

Ни для кого не секрет, что все женщины — отличные хозяйки и много времени проводят на кухне. Даже с закрытыми глазами они прекрасно ориентируются в своих владениях.

Сейчас наши милые участницы докажут нам это, проведя экскурсию по кухне. Я произнесу определение какой-либо кухонной утвари, а они должны будут угадать, что это за предмет. Команды могут посоветоваться, на обдумывание каждого ответа дается 20 секунд.

Конкурс 1

Команды поочередно дают ответы.

1. Белая посуда, разрисованная узорами синего цвета. *(Гжель)*
2. Самый благородный вид стекла. *(Хрусталь)*
3. Изящный сосуд для цветов. *(Ваза)*
4. Приспособления для вытирания рук и губ после еды. *(Салфетки)*
5. Набор посуды, выполненной в одном стиле. *(Сервиз)*
6. Приспособление, облегчающее подачу блюд к столу. *(Поднос)*
7. Бывает кухонным, бывает и охотничьим. *(Нож)*
8. Затычка для бутылки. *(Пробка)*
9. Посуда для соли. *(Солонка)*
10. «Одежда» для стола. *(Скатерть)*

Конкурс 2**Ведущий 1:**

Наш второй конкурс создан специально для хороших хозяек. Вам придется с завязанными глазами определить, что находится в блюдечке?

(В блюдечки насыпать сахар, соль, пишено, гречку, рис, перловку.)

Конкурс 3

Ведущий 2:

Вести хозяйство нужно умеючи, но и о себе забывать не следует. Женщина должна оставаться загадкой, быть красивой в любой ситуации.

Не последнюю роль в этом играет прическа. Вашей задачей, дорогие участницы, будет как можно быстрее накрутить бигуди.

Представительницы, какой из команд быстрее и аккуратнее накрутят бигуди?

Конкурс 4

Ведущий 1:

К такой элегантной прическе нужен соответствующий макияж.

Задача для участниц конкурса — наложить вечерний макияж.

Конкурс 5

Ведущий 2:

Как часто наши милые женщины смотрятся в зеркало? Сейчас мы посмотрим, что при этом происходит.

Каждой участнице по очереди дается зеркало. Надо, глядя на себя в зеркало, сказать: «Ах, какая я красивая!»

Победит тот, кто лучше всех себя расхвалит.

Конкурс 6

Ведущий 1:

Видели ли вы как со всем справляются на кухне наши хозяйки? Они успевают делать множество вещей одновременно: и варить суп, и месить тесто, и делать домашнее задание с сыном... Наши женщины — самые ловкие, красивые, умные. И в этом мы сейчас убедимся.

Кто быстрее запеленает ребенка? А, запеленав, споет колыбельную песню.

Материалы: необходима кукла, пеленка, ленточка.

Конкурс 7

Ведущий 2:

А теперь проверим, сумеют ли наши обворожительные хозяйки проявить себя в качестве модельеров?

Из данного материала всего за 7 минут необходимо сделать платье и затем продемонстрировать его нашей публике.

Материалы: газеты, скотч, ножницы.

Подведение итогов — присвоение каждой конкурсантке титулов: Мисс Шармэль Кутюр, Мисс Натюрэль, Мисс Маншери.

Ведущий 1:

Самое ласковое слово на земле — мама. Это первое слово, которое произносит человек, и звучит оно на всех языках мира одинаково нежно. У мамы самое доброе и ласковое сердце, самые добрые и ласковые руки, которые умеют все. А в верном и чутком сердце мамы никогда не гаснет любовь, оно ни к чему не остается равнодушным.

Театрализованная развлекательно-игровая программа «АЛИСА В СТРАНЕ ЧУДЕС» по сказке для детей младшего школьного возраста Пояснительная записка

Данная театрализованная развлекательно-игровая программа рассчитана на детей 1–5 классов в возрасте от 7–12 лет

... Алиса рассмеялась.

— Это не поможет! — сказала она. — Нельзя верить в невозможное!

— Просто у тебя мало опыта, — заметила Королева. — В твоём возрасте я уделяла этому полчаса каждый день! В иные дни я успевала верить в десяток невозможностей до завтрака!

Льюис Кэрролл,

«Алиса в стране чудес»

«Приключения Алисы в стране чудес» — эта сказочная повесть появилась в Англии больше ста лет тому назад. Написал ее преподаватель Оксфордского университета по имени Чарльз Лутвидж Доджсон. Но для сказки он придумал себе особое имя — Льюис Кэрролл.

Как художественное, так и познавательно-воспитательное значение сказок весьма велико. Страна Чудес — край удивительных вопросов и еще более удивительных ответов. И живут в этом краю удивительные существа: Белый Кролик, Безумный Шляпник, Чеширский Кот, Королева Пик. Участники игры погружаются в мир сказки. Сказки способствуют развитию детской фантазии, воображению, обогащению речи ребенка, развитию его эмоционального спектра. Сказка, как творческий продукт, позволяет решать воспитательные задачи нестандартными методами.

Педагогические задачи:

1. Создать условия для развития творческих способностей, фантазии, воображения.
2. Пробудить познавательный интерес через игровую деятельность.
3. Научить ребёнка не только мыслить логически, но и творчески, нестандартно.

4. Способствовать переживанию успеха.

Условия реализации программы:

Игровая программа разработана для детей одного объединения. Её проведение осуществляется в зале со свободной площадкой. В центр зала следует установить ширму, оформленную под шахматную доску и украшенную шахматными фигурами и картами. Вначале ширма должна быть прикрыта непрозрачной тканью. Также на кулисах, авансцене следует развесить разноцветные перчатки из картона (с ярким орнаментом). Зал должен быть оснащён музыкальной аппаратурой, так же необходим музыкальный носитель с записью песен «Алиса в Стране Чудес» слова и мелодии песен В. Высоцкого.

Реквизит:

- Веер с загадками Синей Гусеницы
- Листы со словами написанными зеркально
- Зеркальце
- Зонты
- Теннисный мячик
- Перчатки из цветного картона
- Карточки с заданиями на смекалку про Траляля и Труляля.

Действующие лица:

- Алиса
- Белый Кролик
- Синяя Гусеница
- Чеширский Кот

На дверях фойе висит табличка «Следуй за Белым Кроликом». Там же в фойе **Белый Кролик** встречает детей и ведёт в зал. Участники рассаживаются на места.

На сцене появляется Чеширский Кот.

Чеширский Кот: Здравствуйте, ребята! Слышали ли вы когда-нибудь сказку про Алису? Хотите, я вам ее расскажу? В моей сказке Алису ожидают удивительные приключения, и без вашей помощи ей, конечно, не обойтись. Итак, однажды Алиса сидела на полянке со своей старшей сестрой. Солнце припекало так жарко, что Алису стало клонить в сон.

Звучит «Песня Алисы» и она появляется на сцене.

ПЕСНЯ АЛИСЫ

Я страшно скучаю, я просто без сил.
И мысли приходят — маня, беспокоя, —
Чтоб кто-то куда-то меня пригласил
И там я увидела что-то такое!..
Но что именно — право, не знаю.
Все советуют наперебой:

«Почитай», — я сажусь и читаю,
 «Поиграй», — ну, я с кошкой играю, —
 Все равно я ужасно скучаю!
 Сэр! Возьмите Алису с собой!

Мне так бы хотелось, хотелось бы мне
 Когда-нибудь, как-нибудь выйти из дому —
 И вдруг оказаться вверху, в глубине,
 Внутри и снаружи, — где все по-другому!..

Но что именно — право, не знаю.
 Все советуют наперебой:
 «Почитай», — я сажусь и читаю,
 «Поиграй», — ну, я с кошкой играю, —
 Все равно я ужасно скучаю!
 Сэр! Возьмите Алису с собой!

Пусть дома поднимется переполох,
 И пусть наказание грозит — я согласна, —
 Глаза закрываю, считаю до трех...
 Что будет, что будет! Волнуюсь ужасно!
 Но что именно — право, не знаю.
 Все смешалось в полуденный зной:
 Почитать? — Я сажусь и играю,
 Поиграть? — Ну, я с кошкой читаю, —
 Все равно я скучать ужасаю!
 Сэр! Возьмите Алису с собой!

(с) В. Высоцкий

Но вдруг...

на сцену выбегает Белый кролик

Белый Кролик: Ушки мои, ушки! Лапки мои, лапки! Ах, я опаздываю. Как я опаздываю!

Белый Кролик в спешке убегает обронив перчатки.

Алиса: Подождите!

Алиса смотрит в зал

Ой, я тут кажется не одна. Позвольте представиться: Меня зовут Алиса. А вы случайно не видели куда побежал Белый Кролик? Я ведь никогда раньше она не видела кролика с часами, да еще с жилетным карманом в придачу! Надо бы его догнать.

Алиса убегает. Гаснет свет, с ширмы падает ткань закрывающая шахматную доску и карты. Алиса появляется снова.

Алиса: Ах, куда это я попала? Здесь так красиво и необычно, просто Страна Чудес. Но как же я узнаю куда подевался Белый Кролик? Надо бы у кого-то спросить.

Появляется Синяя Гусеница, лениво помахивая веером и «куря» трубку. Алиса и Синяя Гусеница долго смотрят друг на друга, не говоря ни слова. Наконец Гусеница вынимает трубку изо рта и медленно, словно в полусне, говорит

Синяя Гусеница: Кто... ты ... такая?

Алиса: По-моему, это вы должны мне сказать сначала, кто вы такая.

Синяя Гусеница: Я Гусеница. И мне нужно сказать тебе что-то очень важное.

Алиса: Что же это?

Синяя Гусеница: Только тебе придётся сначала отгадать мои загадки.

Алиса: Ребята, помогите мне?

Дети отвечают. Да

Игра «Загадки Синей Гусеницы»

1. Назовите пять дней, не называя чисел (напр., 1, 2, 3, ...) и названий дней (напр., понедельник, вторник, среда...). *Ответ (Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра.)*
2. Когда черной кошке лучше всего пробраться в дом? *Ответ (Многие сразу говорят, что ночью. Все гораздо проще: когда дверь открыта.)*
3. На столе лежат линейка, карандаш, циркуль и резинка. На листе бумаги нужно начертить окружность. С чего начать? *Ответ (Надо достать лист бумаги.)*
4. На столе лежат две монеты, в сумме они дают 3 рубля. Одна из них — не 1 рубль. Какие это монеты? *Ответ (2 рубля и 1 рубль. Одна то не 1 рубль, а вот другая — 1 рубль.)*
5. Под каким деревом сидит заяц, когда идет дождь? *Ответ (Под мокрым)*
6. Сколько месяцев в году имеют 28 дней? *Ответ (Все 12, т. к. если в месяце 30 дней, то и 28 дней среди них есть.)*

Алиса: Загадки мы твои разгадали, так скажи в каком направлении мне идти?

Синяя Гусеница: В известном тебе.

Алиса: Но мне не известно.

Синяя Гусеница: Значит в неизвестном.

Синяя Гусеница лениво уходит, помахивая веером.

Алиса: Что-то я даже взмокла от этих загадок. Кстати, я знаю отличный способ высохнуть. Нужно устроить «Бестолкотню», тогда мы вмиг высохнем. Сейчас я вас научу.

Проводится игра «Бестолкотня»

На полу мелом рисуется круг. Все встают по кругу. По команде начинают бегать внутри круга. Вышедший за пределы круга выбывает. По второму сигналу все снова встают в круг, но обязательно на другое место. Тот кто встанет на своё место выбывает.

Только игра успевает закончиться под песню появляется Чеширский Кот.

ПЕСНЯ ЧЕШИРСКОГО КОТА

Прошу запомнить многих, кто теперь со мной знаком:
 Чеширский кот — совсем не тот, что чешет языком,
 И вовсе не Чеширский он, от слова «чешуя»,
 А просто он — волшебный кот, примерно как и я.
 Чем шире рот — тем чеширей кот,
 Хотя обычные коты имеют древний род,
 Но Чеширский кот совсем не тот,
 Его нельзя считать за домашний скот!
 Улыбчивы, мурлычивы, со многими на «ты»
 И дружески отзывчивы Чеширские коты.
 И у других улыбка, но такая — да не та.
 Ну, так чешите за ухом Чеширского кота!

(с) В. Высоцкий

Алиса: Ой, Котик! Чешик! Скажите, пожалуйста, куда мне отсюда идти?

Чеширский Кот: А куда ты хочешь попасть?

Алиса: Мне все равно... ..только бы попасть куда-нибудь.

Чеширский Кот: Куда-нибудь ты обязательно попадешь.

Алиса. А что здесь за люди живут?

Чеширский Кот: Вон там живут братья Траляля и Труляля. Они очень любят играть в игры и знают две интересные игры. Первая называется «Кто из нас Труляля и кто Траляля?». Вторая называется «Кто из нас Траляля и кто Труляля?». С какой игры ты хотела бы начать?

Алиса: Оба названия звучат очень похоже, их нетрудно спутать!

Чеширский Кот: Но это ещё не означает что они похожи.

Видишь, эта карта красной масти. Тот, у кого карта красной масти, говорит правду. Тот, у кого карта черной масти, лжет. У одного братца в кармане также карта либо красной, либо черной масти. Он скажет одну фразу. Если у него в кармане карта красной масти, то он говорит правду. Если же у него в кармане черная карта, то он лжёт. Ты должна узнать, кто он — Труляля или Траляля.

Алиса: Ребята, вы мне можете?

.....
Чеширский Кот проводит игру «Красное и Чёрное»

Представьте себе такую ситуацию:

— Позвольте представиться: Траляля, — заговорил вдруг второй братец. — У меня в кармане карта черной масти. Кто это был?

На обсуждение даётся 3 минуты.

Ответ:

Если внезапно заговоривший братец сказал правду, то его звали бы Траляля и в кармане у него была бы черная карта. Но тот, у кого в кармане карта черной масти, не может говорить правду. Следовательно, он лжет. Значит, в кармане у него действительно карта черной масти, а поскольку его высказывание ложно, то перед Алисой не Траляля с картой черной масти в кармане, а Труляля с картой черной масти в кармане.

Вторая ситуация.

Оба братца зашли в домик. Вскоре один из них вышел с картой в кармане и заявил: — Если я Траляля, то у меня в кармане карта не черной масти. Кто это был?

На обсуждение даётся 3 минуты.

Ответ

Говоривший, утверждает, что он не Траляля с картой красной масти в кармане. Сказанное им должно быть правдой, так как если бы он был Траляля с картой красной масти в кармане, то (так как у него карта красной масти) он не мог бы лгать и утверждать, будто он не Траляля с картой красной масти в кармане. Значит, верно, что он не Траляля с картой красной масти. Так как он говорит правду, то в действительности у него в кармане должна быть карта красной масти. А поскольку его слова (о том, что он не Траляля с картой красной масти) верны, то он должен быть Труляля с картой красной масти

Алиса: Какие вы все умные-разумные, что становится всё чудесатее и чудесатее.

А я кажется слышу какой-то шум, по-моему сюда кто-то очень торопится.

Вбегает Белый Кролик со свитком в руках и отдаёт его Алисе.

Белый Кролик: Это вам.

Алиса: Но я ничего не могу прочесть, там всё так странно написано.

Белый Кролик: Это же зазеркальное письмо. И читать его надо с помощью заркала.

.....

Белый Кролик проводит игру «Зазеркальное письмо»

.....

Двум парам добровольцев раздаются листы с надписью. С помощью заркальца приложив его особым образом, можно прочесть надпись.

Ответ: Вы приглашены на крикет. См. Приложение.

Белый Кролик: Но как же я пойду играть в крикет без перчаток? Алиса, принеси мне мои перчатки.

Алиса: Что же делать? Здесь столько перчаток!!! Ребята, мне нужно три помощника. Видите как много здесь перчаток. Вам нужно собрать их по парам. А чтобы вам не было скучно, собирать перчатки вы будете только тогда, когда играет музыка.

Алиса проводит конкурс «Найди пару»

Алиса: Нас кажется на крикет приглашали? А как в него играть?

Белый Кролик: Я знаю как в него играть. Для этого нужно разбиться на пары. Нам ещё нужны клюшки и воротца. Ну вместо клюшек вполне подойдут вот эти зонтики. *(достает мешок из-за ширмы)*. А воротцами будет второй человек в паре. Надо постараться забить мячик в воротца, которые стоя на четвереньках могут убежать.

В какой то момент все персонажи возвращаются на сцену и застывают, Алиса оказывается спящей.

Чеширский Кот: Ну что, ребята. Помнится, Алиса уснула. Давайте разбудим её. А то чего доброго королева очнется и отрубит ей голову. Давайте все вместе скажем: «Алиса, доброе утро» (Скандирует вместе с детьми. Все персонажи оживают).

Алиса: Конечно, это была лишь сказка, удивительный сон. Но без вашей помощи его бы не было. Спасибо вам, ребята.

Вместе: И пусть вам снятся почаще волшебные добрые сны!

Звучит заключительная песня:

Заключительная песня Кэрролла
 Не обрывается сказка концом.
 Помнишь, тебя мы спросили вначале:
 Что остается от сказки потом —
 После того, как ее рассказали?
 Может не все, даже съев пирожок,
 Наша Алиса во сне разглядела...
 А? Э! То-то, дружок,
 В этом-то все и дело.
 И если кто-то снова вдруг проникнуть попытается
 В Страну Чудес волшебную в красивом добром сне, —
 То даже то, что кажется, что только представляется,
 Найдет в своей загадочной и сказочной стране.

(с) В. Высоцкий

Список используемой литературы

1. Васильева-Гангус Л.П. Уроки занимательности.
2. Льюис Кэрролл. Приключения Алисы в стране чудес (Пер. Н.М. Демуровой) 2-е стереотипное издание. М., «Наука»
3. Рэймонд М. Смаллиан:» Алиса в Стране Смекалки» М.: Мир, 1981 г.
4. Рэймонд М. Смаллиан: «Как же называется эта книга?»
5. Сказка как источник творчества детей: Пособие для педагогов дошкольных учреждений. Москва, Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 2001 г.

Игровая программа «СКАЗОЧНЫЕ ОСТРОВА»

по сказкам
для детей младшего школьного возраста

Пояснительная записка

Данная игровая программа рассчитана на детей 1–2 класса в возрасте от 6 до 8 лет.

Игра — естественный спутник жизни ребёнка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Данная игровая программа разработана для младшего школьного возраста. Она погружает участников игры в мир сказок. Многие дети любят читать сказки, и тем самым они знакомятся с различными мифологическими персонажами и историей родной страны. В сказках ярко отражается образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движения, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Художественное и познавательно-воспитательное значение сказок исключительно велико.

Цель:

Побудить познавательный интерес к сказкам.

Задачи:

Создать эмоциональное настроение, чувство заинтересованности в происходящем, расширить кругозор, сформировать культуру общения.

Условия реализации программы:

Участвуют 2 команды по 10 человек. Программа проводится в зале со свободной площадкой. По одной стороне зала стоят столы и стулья для команд.

Перед началом игровой программы для создания положительной эмоциональной атмосферы можно поставить записи детских песен, при проведении подвижных конкурсов желательно музыкальное сопровождение.

Реквизит:

Кольцеброс-дракон, 2 кольца, 2 обруча, лошадки-швабры, карточки со словами, жетоны, конфеты.

Ведущий:

Здравствуйте, дорогие ребята, гости! Кто не мечтает быть волшебником? Или прекрасной феей. А может, есть такие, кто хочет быть сильным и смелым, как Илья Муромец? Да, это действительно прекрасно мечтать и читать.

А давайте вспомним, как всегда начинаются сказки? Правильно — «жили-были в некотором царстве, в некотором государстве». Вот и сейчас мы представим, как в некотором царстве, а точнее — у нас в Доме Детского Творчества будет проходить сказочное состязание. Ведь в каждом из нас живет дух победителя! Предлагаю вам наше жюри: *Ведущая перечисляет членов жюри.*

А теперь нам необходимо разделиться на 2 команды, в каждой по 5 (10) человек.

Конкурс «По сказочным дорожкам»

Каждой команде будет задаваться вопрос из сказки. За правильный ответ ваша команда получит жетон, в случае неправильного ответа вопрос переходит к другой команде.

Вопросы:

- Велела ведьма разложить костры высокие, греть котлы чугунные, точить ножи булатные. Козленочек проведал, что ему недолго осталось жить, и говорит: «Перед смертью пусти на речку сходить, водицы испить, косточки прополо-скать». (*«Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»*)
- Волк туда-сюда, не может вытащить хвост. Баба бросила ведра и давай его бить коромыслом. Била-била, волк рвался-рвался, оторвал себе хвост и пу-стился наутек. (*«Лиса и волк»*)
- Коровушка, матушка! Меня бьют, журят, хлеба не дают, плакать не велят. К завтрашнему дню мне велят пять пудов напярсть, наткать, побелить и в трубы накатать. А коровушка ей в ответ: «Красная девица, влезь ко мне в одно ушко, а в другое вылезь — все будет сработано». (*«Крошечка-хаврошечка»*)
- Вдруг поднялся стук да гром, весь дворец затрясся. Гости напугались, повска-кивали с мест, а Иван-царевич и говорит: «Не бойтесь, гости дорогие. Это моя лягушонка в коробочке едет». (*«Царевна-лягушка»*)
- Удивился старик, испугался. Он рыбачил 30 лет и три года и не слыхивал, что-бы рыба говорила. (*«Сказка о рыбаке и рыбке»*)
- Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет. Он бежит себе в волнах на раз-дутых парусах. (*«Сказка о царе Салтане»*)
- Пробило 12 и вдруг — щелк — раскрылась табакерка. В этой табакерке никогда и порохом не пахло, а сидел в ней маленький злой троль. (*«Оловянный солдатик»*)
- А наварил он ее столько, что тот, кому приходилось из деревни в город ехать, должен был в каше дорогу проедать. Только никто на это не жаловался, очень уж была каша вкусна. (*«Горшочек каши»*)

- Великий король! Маркиз Карабас (так коту вздумалось назвать своего хозяина) приказал поднести в подарок кролика. (*«Кот в сапогах» Шарль Перро*)
- Долго ли, коротко ли, опять собрались кот да дрозд в лес дрова рубить. Уходя, строго настрого наказали: не слушай лисы, не выглядывай в окошко, мы еще дальше уйдем, не услышим твоего голоса. (*«Петушок — золотой гребешок»*)
- Полно, мужичок, вышлем тебе весь оброк — только слушай. Видишь ты палку эту? Выбери себе любую мету, кто далее бросит, тот пускай и оброк уносит. (*«Сказка о попе и его работнике Балде»*)
- Но и на следующий день они играли. И только тогда, когда большая лужа у дороги стала по утрам покрываться корочкой льда, ленивые братья взялись за работу. (*«Три поросенка»*)
- Тут в избе стены затрещали, крыша зашаталась, стена вылетела, и печь сама пошла по улице, по дороге, прямо к царю.

Конкурс «Меткие стрелки»

Ведущий:

Говорят, что где-то
Посреди болот
Во дворце хрустальном
Злой дракон живет.

Набрасывание колец на кольцеброс в виде дракона. Чтобы попасть в дракона, нужен хороший глазомер. Сейчас мы его проверим. Сначала набрасывают кольца все участники первой команды, затем второй.

Конкурс «Наездники»

Участники «скачут» на «коне» (палка с изображением головы лошади) до ориентира и обратно, передавая эстафету следующему участнику.

Конкурс «Заколдованные слова»

Вам будут даны заколдованные слова на карточках, ваша задача их прочесть. Каждой команде своё слово, в случае неправильного ответа, заколдованное слово переходит к другой команде.

Конкурс «Бюро находок»

Я буду называть одну из деталей гардероба, а вы должны назвать сказочного героя, к которому она относится. Например, я говорю «пропеллер», вы мне называете? (*ответ детей*). Правильно, Карлсон, который живет на крыше. А вот дальше вы будете давать ответ мне самостоятельно. Кричать с места не надо, так как я услышу ответ лишь того, кто первым поднимет руку. И так поехали.

Каким сказочным героям принадлежат:

- | | |
|--|--|
| 1. лампа — (<i>Джин, Хотабыч</i>); | 12. нет смерти — (<i>Кощей Бессмертный</i>); |
| 2. сапоги (<i>Кот</i>); | 13. туфелька — (<i>Золушка</i>); |
| 3. топор — (<i>Дровосек</i>); | 14. кисточка и краски — (<i>Тюбик</i>); |
| 4. костяная нога — (<i>Баба Яга</i>); | 15. золотое яйцо — (<i>Курочка Ряба</i>); |
| 5. золотой ключик — (<i>Буратино</i>); | 16. опилки — (<i>Винни-Пух</i>); |
| 6. три головы — (<i>Змей-Горыныч</i>); | 17. во лбу звезда горит — (<i>Царевна Лебедь</i>); |
| 7. невод — (<i>Старик</i>); | 18. бутылка с сиропом — (<i>Сиропчик</i>); |
| 8. лягушка — (<i>Василиса — Премудрая</i>); | 19. корабль «Беда» — (<i>Капитан Врунгель</i>); |
| 9. пятачок — (<i>Хрюша</i>); | 20. сапоги скороходы — (<i>Маленький Мук</i>); |
| 10. печка — (<i>Емеля</i>); | 21. барашек и роза — (<i>Маленький Принц</i>); |
| 11. рыбий хвост — (<i>Русалка, Водяной</i>); | 22. башмачки — (<i>Эли</i>). |

Конкурс «Ромашка»

Теперь я буду зачитывать вам отрывки из популярных сказок. Ваша задача, угадать, что это за сказка. Условие прежнее, я услышу ответ не того, кто кричит, а кто первый поднял руку.

- В старые годы было у царя три сына — все они на возрасте. Царь говорит им: — Дети! Сделайте себе по самострелу и стреляйте: какая женщина стрелу принесет, та и невеста; ежели кто не принесет, тому, значит, не жениться. (*«Царевна-Лягушка»*.)
- Жили-были себе царь да царица; у них были сын да дочь, сына звали Иванушкой, а дочь Аленушкой. Вот царь с царицею померли; остались дети одни, и пошли странствовать по белу свету. (*«Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»*.)
- У мачехи была падчерица и родная дочка. Родная что не сделает, за все ее гладят по головке и приговаривают: «Умница!». А падчерица как ни угождает — ничем угодить не может. (*«Морозко»*.)
- Жили-были дед да баба. Дед говорит бабе: «Ты баба пеки пироги, а я поеду за рыбой». (*«Лисичка-сестричка и волк»*.)
- Вечером, когда Кай был дома и почти разделся, собираясь лечь спать, он вскарабкался на стул у окна и поглядел в оттаявший на оконном стекле кружочек.

За окном порхали снежинки. Одна из них, побольше, упала на край цветочного ящика и начала расти, расти, пока наконец не превратилась в женщину, закутанную в тончайший белый тюль, сотканный, казалось, из миллионов светлых звездочек. (*«Снежная королева».*)

6. Старичок к старухе возвратился.
Что ж? пред ним царские палаты,
В палатах видит свою старуху,
За столом сидит она царицею... (*«Сказка о рыбаке и рыбке».*)
7. Кот, который слышал эти слова, но вида не показал, молвил ему тоном степенным и серьезным: «Не огорчайтесь, государь мой: дайте мне только мешок и закажите пару сапог, чтобы мне было в чем пробираться через кусты, и вы увидите, что вам досталась вовсе не такая жалкая доля, как вам кажется». (*«Кот в сапогах».*)
8. Когда Лев увидел, как Мигуны осторожно приближаются, прячась друг за друга, подталкивая один другого сзади и боязливо мигая и щурясь, он расхохотался:
— С этими битва будет недолгой.
Он выступил вперед, раскрыл огромную пасть и так рывкнул, что Мигуны побросали горшки, сковородки и хлопушки и разбежались кто куда. (*«Волшебник изумрудного города».*)

Подведение итогов, награждение победителей и участников призами и сувенирами.

Театрализованно-познавательная игровая программа «МЫ НАВЕКИ МОРСКАЯ ДЕРЖАВА» по истории отечества для учащихся 8–10 классов Пояснительная записка

В современном мире особое значение придаётся формированию социально-активной, духовно-богатой и нравственно-здоровой личности, преданной своей стране и способствующей её процветанию. Современной России как никогда необходимы возрождение духовности, воспитание детей и молодёжи в духе патриотизма, любви к Отечеству.

Строительство новой России — сильного, экономически независимого правового государства с развитым гражданским обществом, основанном на общечеловеческих ценностях, зависит во многом от взглядов и активной позиции молодого поколения — патриотов своей Родины. Современная действительность выдвигает перед образованием задачу возрождения традиций гражданско-патриотического воспитания подрастающего поколения в духе честного и самоотверженного служения Отечеству. Бережное отношение к истории нашей страны, «Малой Родине», к воинской славе предков — вот те шаги, которые совершенно необходимы на пути формирования гражданского самосознания.

Только сформировав личность гражданина и патриота России с присущими ему ценностями, взглядами, ориентациями, интересами, установками, мотивами деятельности и поведения, можно рассчитывать на успешное решение более конкретных задач по подготовке к реализации функции защиты Отечества и различным видам государственной службы.

Цель: создание условий для мотивации у молодёжи жизненного интереса к историческому прошлому нашей Родины.

Задачи:

- Образовательные:
 - расширить и закрепить у старших школьников знания по истории родного края, полученные на уроках краеведения и истории в школе.
- Воспитательные:
 - сформировать у молодого поколения чувство гордости за героическое

прошлое нашего народа, желание быть достойными славы своих прадедов;

- воспитать чувство любви к Родине, понятия о святом долге служения своей Отчизне.

— Развивающие:

- развить чувство командного единства, творчества и устремлённости к победе.

Условия проведения игровой программы:

- Для реализации сценария требуется просторный зал со сценой.
- Оформление сцены является экраном морских сражений: на фоне моря два крейсера. Правильные ответы участников (точные попадания) будут отмечаться, как в игре «Морской бой», маркерами (красный крест) на корпусе корабля противника. Это позволит зрителям наглядно видеть итоги соревнования. Над кораблями реют знамёна: Российский флаг, Андреевский флаг, флаг Санкт-Петербурга. На полу перед картиной морской баталии стоит пушка, из дула которой участники команд будут брать ядра с номерами вопросов. Ответы даются самостоятельно. Помощь команды при ответе на вопрос засчитывается, как неточное попадание (0,5 балла).
- Игра включает два познавательных сражения на темы: морская доблесть царской России и морская героика ВОВ (по 14 вопросов).
- Вопросы для подготовки (без ответов) даются на школы заранее.
- Каждая команда состоит из семи юношей. Девушки составляют группу поддержки и вносят свой вклад в игровую обстановку своевременными рифмованными напутствиями, звуковой и художественной реакцией на ситуацию.

Домашнее задание:

1. Представление команд: название команды, командная форма, девиз, название корабля, песня, капитан команды, морской танец.
2. Морской бой — ответы на вопросы по истории родного края.

Работа жюри:

В состав жюри входит пять человек:

- командир и воспитанники Морского Колледжа г. Ломоносова — 3 чел.
- методисты ДДТ «Ораниенбаум» — 2 чел.

Для согласованной работы каждый член жюри получает «Таблицу оценочных критериев», разработанных к конкурсам данной программы.

Реквизиты:

Морская форма для ведущих игровой программы, спасательные круги (два), ласты (одни), рында, свистки, барабаны, куб разыгрывания очерёдности, фонограммы звучания морской стихии и морских песен. Экран морских сражений, дипломы для победителей и участников, апельсины с Гербового Дерева города Ломоносова, маркеры, пушка, Знамёна — Российский флаг, Андреевский флаг, флаг Санкт-Петербурга.

В зале звучат фонограммы песен на морскую тематику.

Гости рассаживаются на отведённые места: команды справа и слева сцены, группы поддержки по центру перед сценой. Жюри — за столами в первом ряду. Звучат позывные начала. На сцену выходят двое ведущих в морской форме.

Ведущий 1:

Здравствуйте, уважаемые гости — участники игровой программы **«Мы навеки морская держава!»**.

Сегодняшняя встреча команд десятых классов школ города Ломоносова № 602 и гимназии № 426 поможет вам в увлечённой игре проверить свои знания по истории родного края, в которой много героических страниц.

Ведущий 2:

— Тут свой причал нашла сама История,
«Авророй» встав у нас в родном порту.
И с детских лет всю жизнь стремился в море я,
Мечтая у «Непрядвы» на борту.
Пускай судачат языки досужие,
Что слишком мал Истории причал,
Но здесь Филатов нам «ковал» оружие,
И Пушкин здесь Руслана повстречал.

Ведущий 1:

— Здесь Ломоносов смело ставил опыты,
Маклай итоги странствий подбивал.
И о Кронштадте Меньшикова хлопоты
Сам государь Пётр I признавал.
Отсюда «Гордый» уходил в бессмертие,
А шлюп «Камчатка» — земли открывать.
Рамбов не стар, но всё-таки, поверьте мне,
Нам есть о чём потомкам рассказать.

С. Быстров «Ораниенбаум».

Ведущий 2:

История родного края — легендарного «Ораниенбаумского пяточка» богата героическими событиями и славными именами. Сегодняшняя игра включает в себя два познавательных морских сражения, спортивно-развлекательные конкурсы и художественное представление команд, с которого и начнётся сегодняшняя игра. Судейская коллегия представлена пятью членами жюри. Разрешите представить наше жюри.

Представление членов жюри:

Ведущий 1: Представители Морского Колледжа:

Ведущий 2: Представители ДДТ «Ораниенбаум»:

Ведущий 1: Первый конкурс: — **«Представление команд»**.

Мы просим капитанов команд выйти на сцену для разыгрывания очередности выступления на «кубе удачи».

Разыгрывание очередности на кубе (первый тот, у кого число больше).

Проводится первый конкурс «Представление команд»:

(название команды, командир команды, девиз, название корабля, песня, морской танец).

Ведущий 2:

Первый конкурс позволил нам хорошо познакомиться с командами-участницами, ощутить боевой дух каждой команды. Мы можем уверенно заявить о том, что обе команды готовы к выходу в море. Наступил момент прощания. И прощаться мы будем под легендарную песню моряков Балтики «Вечер на рейде». Мы надеемся, что вы песню подхватите.

Ведущие программы (вокальный ансамбль ДДТ) исполняют первый куплет песни «Вечер на рейде» — муз. В. Соловьёва-Седого, сл. А. Чуркина. Участники подпевают.

Ведущий 1:

Прощание с родным городом было очень трогательным. Но перед выходом в открытое море мы предоставляем слово жюри для подведения итогов первого конкурса.

Подведение итогов первого конкурса.

(Звуки морской стихии наполняют весь зал).

Ведущий 2:

Мы вышли в открытое море. Вы слышите плеск морской волны, крики чаек, шум ветра. Корабли идут на сближение. В древние времена, когда не было паровых котлов, суда ходили на вёслах. Во время битвы многократно менялся ритм гребли. От умения гребцов чётко менять ритм гребли зависел успех сражения. Мы хотим испытать команды на сплочённость и ритм.

Проводится второй конкурс «Командная гребля»

(Участники команды садятся на стул верхом, спинка стула перед гребцом. Ритм продвижения задаётся на барабане и меняется 3–4 раза).

Ведущий 1:

Наши боевые корабли встретились. Начинается **«Морской бой–1»!**

Его тема: морская история царской России.

Ведущий 2:

Стонет море; у Рамбова
 Молодой гуляет флот;
 Бот от домика Петрова
 В море синее идёт.
 Буря сильному знакома,
 Он у самых облаков
 Учит молодых орлов
 Не бояться бурь и грома.

Нестор Кукольник «Школа».

Подведение итогов конкурса «Гребля».**Ведущий 1:****Условия конкурса «Морской бой»:**

Играют все члены команды, по одному вопросу на каждого, отвечают самостоятельно. Правильный ответ — точное попадание на корпусе корабля противника отмечается красным крестом. Если ответ дан с помощью команды — неточное попадание отмечается красной наклонной (0,5 балла). Команды играют поочередно. Вопросы берут из дула пушки, где на пушечных ядрах написаны их номера. *Очередность разыгрывается на кубе.*

Проводится конкурс «Морской бой-1».

Итоги боя на корпусе корабля противника.

Ведущий 2:

После боя командам необходимо набрать сил и умений, чтобы сразиться во второй раз. Мы предлагаем вам конкурсы на ловкость и сноровку.

Ведущий 1:

Вы знаете, что морская дружба особенная, самая надёжная и верная. Об этом поётся и в «Песне о друге», которую так любят моряки: «Друг всегда уступить готов Место в шлюпке и круг».

Ведущий 2:

Мы предлагаем командную игру «Спасатель». И спасти вы будете поочередно друг друга, надевая и передавая спасательный круг своим друзьям по команде назад и снова вперёд.

Проводится конкурс «Спасатель»

Ведущий 1:

Мы чувствуем, что атмосфера в зале оживилась. Команды активно набирают сил

для второго боя. Очень активно и творчески проявляют себя и группы поддержки команд. Мы можем сказать лишь одно: «Так держать!». Следующий спортивный конкурс называется «Командный заплыв». Для него мы должны разыграть на кубе правый ласт.

Разыгрывание на кубе правого ласт.

Ведущий 2:

Объясняем условия конкурса «Командный заплыв»:

Заплыв в одном ласте поочерёдно с передачей следующему члену команды. Для начала игры команда-обладательница правого ласта снимает с ноги правый ботинок и оставляет его у стула. Вторая команда снимает левый ботинок у стула и получает левый ласт. Команды выстраиваются с ногой, уже подготовленной для ласта. Заплыв начинается по свистку. Закончив индивидуальный заплыв и передав ласт своему товарищу, вы обуваетесь у стула и возвращаетесь в команду. Конкурс заканчивается тогда, когда все члены экипажа проплывут и обуются.

(Для конкурса нужны 2 стула, которые устанавливаются на равном расстоянии от команд).

Проводится конкурс «Командный заплыв»

Подведение итогов спортивных конкурсов. Объявление общего счёта.

Звуки морской стихии вновь наполняют весь зал. Призывно звучит рында. Команды готовятся ко второму бою.

Ведущий 1:

Начинается «Морской бой–2»!

Его тема: морская героика Великой Отечественной войны.

Из грозного прошлого в душу глядят
Пустые глазницы гранитных солдат.
Гвоздики, как капельки крови горят.
На братских могилах созвездия в ряд.
Балтийской земли легендарный клочок —
Ораниенбаумский пятачок.

Ведущий 2:

Десятки миллионов погибло в войне
За то, чтоб мы жили в свободной стране.
Из них каждый верил — враг будет разбит:
Ничто не забыто, никто не забыт...
На вечную память святой узелок —
Ораниенбаумский пятачок.

Ведущий 1:

Условия «**Морского боя**» сохраняются. В этот раз бой начинает школа №

Проводится конкурс «Морской бой–2».

Выступление воспитанников Морского Колледжа г. Ломоносова.

Исполнение морских песен под гитару.

Ведущий 2:

Слово предоставляется жюри для подведения окончательных итогов сегодняшней игровой программы «Мы навеки морская держава!»

Подведение итогов. Награждение грамотами.**Ведущий 1:**

Ветры с залива хлётки.

Зимние длятся сны...

Город на перекрёстке

Гибели и весны

(второй ведущий выносит на подносе апельсины)

Вдруг озарился светом,

И голосить пошёл

Яростью вербных веток,

Птиц, музыкальных школ.

Это над флорой и фауной

Взмыл, выходя из пике,

Ангел Ораниенбаума —

Солнечный плод в руке.

Все участники игровой программы награждаются апельсинами с Гербового Древа города Ломоносова.

В заключение программы исполняется общая песня дружбы и единения учащихся всех школ города на морской лад «Экипаж — одна семья!». Запевают ведущие игровой программы «Мы навеки морская держава!».

Представление команды школы № 602 на игровой программе ДДТ «Ораниенбаум» «Мы навеки морская держава!».

Капитан:

Боевая команда легендарного крейсера

Все:

«Аврора!»

Капитан:

к морскому походу готова! Капитан команды: _____ Ф. И.

Знаем, пушки «Авроры» в сорок первом году
Здесь от Малой Ижоры отводили беду.
Мы гордимся по праву, и сомнений в том нет,
Наш Ораниенбаум —

Все:

Слава пройденных лет!

Рядовой:

Пушки «Авроры» призывно звучали
И о начале атак возвещали.
Вот наш девиз, чтоб идти впереди:

Все:

«В творчестве боя всем радость найти!».

или

Капитан:

«Ни шагу назад!» — так деды учили,
Готовясь к игре, девиз не забыли:

Все:

«Ни шагу назад!»

Капитан:

Наша командная песня:

Все:

«Эсминцы уходят в поход!».

Под вступление к песне маршем выходят на сцену по центру. Звучит песня:

Сегодня эсминцы уходят в поход,
Не плачь, дорогая подруга!
Когда экипажу прикажут — вперёд, — 2р.
То встречным приходится туго.

Нас девушки будут, как водится, ждать
В аллеях Петровского парка,
И мы им расскажем, что было опять — 2р.
В сражение достаточно жарко.

Текст песни-инсценировки «Яблочко»:

Эх, яблочко, да на тарелочке,
Передай привет моей девочке — 2р.

Эх, девочка, любит сладости,
 Плод заморский привезу к общей радости — 2р.
(Танец заморского «фрукта»)

Пусть все корабли возвращаются,
 А девичьи сердца дожидаются! — 2р.
(на повтор идут маршем на свои места)

Варианты названий игровых программ:

1. «Мы свято верили в победу...»
2. «Кто сказал, что сегодня героев
 В победившем отечестве нет?» *(В. Малиновский)*
3. ...И здесь история писалась... *(С. Быстров)*
4. ...Нам есть о чём потомкам рассказать. *(С. Быстров)*
5. Тут свой причал нашла сама история. *(С. Быстров)*
6. С морской душой, бессмертен, как Россия,
 Плыви, фрегат, под парусом Петра! *(Гимн СПб)*
7. Минувшее воскресло предо мною... *(И. Михайловская)*
8. О, самый призрачный и странный
 Из всех российских городов. *(Н. Агницев)*
9. Красуйся, град Петров и стой
 Неколебимо, как Россия. *(А. Пушкин)*
10. Люблю, военная столица,
 Твоей твердыни дым и гром... *(А. Пушкин)*
11. Когда подымет океан
 Вокруг меня валы ревучи,
 Когда грозою грянут тучи —
 Храни меня, мой талисман. *(А. Пушкин)*

Литература

1. Сборник работ участников литературно-краеведческого конкурса «Есть город золотой» 2-ой выпуск — «60 лет без войны», Ломоносов, 2006 г.
2. Березенко Р.Т., Гочин Н.Д. «Ораниенбаумский плацдарм», СПб, 2001 г.
3. Пригороды Санкт-Петербурга. Вопросы и ответы, СПб, «Паритет», 2002 г.
4. Инге Ю. Избранные стихи, СПб, «АССПИН», 2005 г.
5. Раздолгин А.А., Фадеев М.А. «На румбах славы», Ленинград, «Судостроение», 1988 г.
6. Хроника Ораниенбаумского плацдарма 1941–1944 гг., Ломоносов, 1995 г.
7. Ломоносовцы — Герои Советского Союза, Ломоносов, 2001 г.
8. Город Апельсинового Дерева, Ломоносов, 2003 г.

Игровая программа «ПРАЗДНИК ОСЕНИ» для детей среднего школьного возраста Пояснительная записка

Данная игровая программа рассчитана на детей 1–3 классов в возрасте от 6 до 9 лет.

Прекрасна золотая осень с ее разноцветным нарядом — яркой окраской деревьев, богатством всевозможных плодов, хорошим урожаем хлеба и овощей. Осень праздник — времени года.

Игровая программа «Праздник осени» разработана с учетом возрастных, психологических особенностей младших школьников. В этом возрасте дети эмоциональны, подвижны, довольно непосредственны, их легко заинтересовать и увлечь, но не надолго. Детям данного возраста просто необходима смена деятельности, поэтому игровая программа содержит конкурсы различные по виду деятельности.

Цель:

Создание условий для творческого самовыражения ребенка.

Задачи:

- формирование познавательной активности детей;
- расширение кругозора;
- развитие коммуникативных способностей младшего школьника.

Условия реализации программы:

Зал со свободной площадкой, оснащенный музыкальной аппаратурой. Ширма (сцена) украшена воздушными шарами, разноцветными листьями.

Реквизит:

Осенние листья с текстами загадок, обручи (3–4 шт.) или начерченные мелом круги, мячи (2 шт.), грибы (бумажные макеты) с дырочкой в шляпке (20 шт.), веревки (шпагат) для нанизывания грибов, надувные воздушные шары (2 шт.), яблоки и груши (бумажные макеты 10 шт.), красиво оформленный плакат «Праздник осени», разноцветные листья, воздушные шары, 2 веночка из осенних листьев.

Ведущий 1:

Уходит тихо Лето,
Одетое в листву,
И остается где-то
Во сне иль наяву?

Ведущий 2:

И ручеек стеклянный,
И теплая земля,
И над лесной поляной
Жужжание шмеля.

Ведущий 1:

Приходит тихо Осень,
Одетая в туман,
Она дожди приносит
Из зарубежных стран.

Ведущий 2:

И листьев желтый ворох,
И аромат лесной.
Осенний бал веселый
Несет она с собой.

Ведущий 1: Здравствуйте, ребята! Наша сегодняшняя программа посвящена красавице Осени. Величава золотая русская осень. Чист и прозрачен воздух, виднее стал простор чарующих пейзажей.

Ведущий 2: Осень вплетает золото в кудри берез, раскидывает по полянам белые облака туманов, гонит по перелескам серебряные нити паутины.

Ведущий 1: Есть две осени. Одна — радостная, пышная убранством, богатая урожаем, сияющая лучезарной улыбкой.

Ведущий 2: Другая — невидная собой, в лоскутках опадающей листвы, с серым пасмурным небом сквозь голые ветви берез. Ее зовут у нас поздней осенью.

Ведущий 1: Каждую осень мы любим по-своему. Золотая осень! Та, которую мы любим за ясные дни, за лазурно-голубое небо. Она дарит нам радость и веселье. Поэтому мы сегодня с вами будем играть и веселиться. А за победу в конкурсах каждый из вас будет получать цветные жетоны.

Ведущий 2:

Серый день.
Но чуть струится
Свет с нахмуренных небес,

Ведущий 1:

Осень — рыжая лисица,
Осторожно входит в лес.

Осень, осень наступила,
Листья в небе закружила
И у нас во дворе листья разные:
Золотые, красные,
Желтые, зеленые,
Солнцем опаленные ...

Ведущий 2:

Листья падают, шуршат
И спешат, спешат, спешат.
Листья в небе покружились,
В этом зале очутились.

Но эти листья непростые, они с загадками. Попробуем отгадать их вместе. Не выкрикивать. Ответы принимаются только при поднятой руке.

Конкурс 1 «Осенние загадки»

Дни стали короче,
Длинней стали ночи.
Кто скажет, кто знает,
Когда это бывает? (Осенью)

Летит орлица по синему небу,
Крылья распластала,
Солнышко застала. (Туча)

Шел долговяз, в сыру землю увяз. (Дождь)

Сухой — клин, мокрый — блин. (Зонт)

Он идет, а мы бежим,
Он догоняет все равно!
В дом укрыться мы спешим,
Будет к нам стучать в окно
И по крыше: тук, да тук!
Нет, не впустим милый друг! (Дождь)

Если дождик, мы не тужим,
Бойко шлепаем по лужам.
Будет солнышко сиять —
Нам под вешалкой стоять. *(Резиновые сапоги)*

Сидит — зеленеет,
Летит — желтеет,
Лежит — чернеет. *(Лист)*

Пришла без красок и без кисти
И перекрасила все листья. *(Осень)*

Рукавом взмахнул — все деревья пригнул. *(Ветер)*

Ежегодно приходят к нам в гости:
Один рябой, другой молодой,
Третий скачет, четвертый плачет. *(Времена года)*

Ведущий 1:

Молодцы! Ребята, каждый из вас знает, что все животные на зиму запасают еду. Наш второй конкурс называется «**Белкины припасы**». Белка — очень шустрая, подвижная и ловкая. Помните, как она здорово прыгает с дерева на дерево, умудряясь при этом нести грибы, орехи или ягоды. Для этой эстафеты нам нужно 2 команды по 6–8 человек. Перед каждой командой в ряд расположены 3–4 обруча (начерчены круги). Первый участник берет в руки мяч (орех) и прыгает из обруча (круга) в обруч (круг) — с дерева на дерево — до последнего обруча (круга) и обратно, возвращается бегом и передает мяч следующему игроку.

Конкурс 2 «Белкины припасы»

Ведущий 2:

Не только орехи любит запасливая белочка, она каждую осень сушит на зиму грибы. Именно под таким названием «Белочка сушит грибы» пройдет наш следующий конкурс. Нам снова понадобятся 2 команды по 6–8 человек. На стуле перед каждой командой лежат картонные изображения грибов с дырочкой в шляпке и шнуры. Нужно нанизать грибы на шнуры. Команда, первая справившаяся с заданием, становится победителем.

Конкурс 3 «Белочка сушит грибы»

Ведущий 1:

Почему грибы на елке,
На стручках сидят верхом?
Не в корзине, не на полке,
Не во мху, не под листком —
У ствола и среди веток
На сучки они надеты.
Кто устроил их так ловко,
Кто с грибов очистил сор?

Ведущий 2:

Это Белкина кладовка,
Это Белкин летний сбор!
Вот она по веткам скачет,
Промелькнула над кустом,
Точно бойкий рыжий мячик
С пышной шерсткой и хвостом.

Ведущий 1:

Белка знает, какие грибы нужно собирать. А мы сейчас проверим, знаете ли вы названия грибов?

Конкурс 4 «Грибной»

Он на толстой ножке белой,
В яркой шляпке загорелой,
Кто его в лесу найдет,
Тот от радости поет. *(Белый гриб)*

Меж осиновых ветвей
Красной шапочкой своей,
Словно ягодка горит,
Будто: «Вот я!» — говорит.
И хоть яркий вид имеет,
Срежь — мгновенно посинеет. *(Подосиновик)*

Суховаты, тонконоги,
Рвутся в небо без дороги,
Вверх карабкаться не лень,
Атакуют старый пенёк. *(Опята)*

Маскируется под мох,
Снизу желт и скромн,
Этот гриб не так уж плох,
С синью на изломе. (*Моховик*)

Ловко спрятаться умеет
Там, где лес с березняком,
При засушке он чернеет,
Хоть и бел его излом. (*Подберезовик*)

Разноцветные береты —
Лета яркие приметы
Разбрелись в лесу, как стая,
Чудо-радуга грибная. (*Сыроежки*)

Ведущий 2:

Красная шапочка
С белым горошком,
В фартучке белом,
Высокая ножка,
Внешне весьма
Привлекательный вид,
Помните все:
Этот гриб ядовит! (*Мухомор*)

Есть старуха вредная,
На ней шляпка бледная,
А нога в ботинке,
На чулке — пестринки,
Вокруг ворота —
Пораспорото;
Кто к ней прикоснется,
Тот не проснется. (*Бледная поганка*)

Розовая сорочка, да волнистая;
С краю — оторочка, да пушистая. (*Волнушка*)

Стоит лукашка —
Белая рубашка,
А шляпа надета
Шоколадного цвета. (*Белый гриб*)

Что за гриб стоит на кочке
В красном бархатном платочке? (*Подосиновик*)

Ведущий 1: Ребята, а какое еще трудолюбивое животное живет в лесу, носит на спине дары осеннего леса и сада (*ежик*). Молодцы! Следующий конкурс называется «**Ежик несет яблоко**». Создаются 2 команды по 6–8 человек. Каждый участник команды по очереди должен встать на четвереньки, на спину положить воздушный шар (мяч-яблоко), придерживая рукой, проползти до финиша и обратно, передать эстафету следующему участнику.

Конкурс 5 «Ежик несет яблоко»

Ведущий 2:

Будто рыжая лисица,
Бродит осень по лесам.
Где махнет хвостом пушистым,
Золотыми станут листья.
Стали желтыми сады,
Всюду осени следы.

Ведущий 1: Осень — пора урожая. Вот и у нас сейчас начнется конкурс, который называется «Созревали яблоки и груши». В конкурсе участвуют 2 команды по 6–8 человек. Одна команда будет выращивать и собирать яблоки, другая — груши. В одной команде выбирается яблоня, в другой — груша. Другие участники команды берут со стула яблоки и груши, кому, что надо (крупные плоскостные изображения) и прицепляют к «яблоне» или «груше» плоды прищепками.

Конкурс 6 «Созревали яблоки и груши»

Ведущий 2: А сейчас мы немного отдохнем и проверим, насколько хорошо вы знаете осенние дары и приметы и особенности осени. Отгадайте-ка наши загадки. Но при одном условии, ответ не выкрикивается, а принимается, если поднята рука.

Конкурс 7 «Дары осени»

Сидит мужичок на грядке,
Весь в заплатках,
Кто не взглянет — всяк заплачет. (*Лук*)

Маленький, горький, луку — брат. (*Чеснок*)

Без рук, без ног,
Ползет на батог. (Горох)

Под землей птица гнездо свила,
Яиц нанесла. (Картофель)

Посреди двора — золотая голова. (Подсолнух)

Красная девица росла в темнице.
Люди в руки брали, косу срывали. (Морковь)

Стоит матрешка
На одной ножке
Закутана, запутана,
Не книжка, а с листьями. (Капуста)

Как на нашей грядке
Выросли загадки —
Сочные да крупные,
Вот какие круглые!
Летом зеленеют,
К осени краснеют. (Помидоры)

Я румяную матрешку
От подруг не оторву,
Подожду, когда матрешка
Упадет сама в траву. (Яблоко)

К вам приехали с бахчи
Полосатые мячи. (Арбузы)

Весной одевается, а осенью раздевается. (Дерево)

А что таково?
Не сеяно, не кошено,
Не веяно, не молочено,
Водой смочено,
Камнем придавлено,
На зиму припрятано. (Соления: огурцы, грибы)

Богатырь стоит богат
Угощает всех ребят:
Ваню — земляникой,
Толю — костяникой. (Лес)

В небе выше самолета
Встали круглые ворота.
Непонятно только мне —
Кто их строил в вышине?
Кто раскрасил так красиво?
Кто поставил всем на диво? (Радуга)

Его ждут не дождутся,
А как увидят — разбегутся. (Дождь)

Ведущий 1:

Вопросы для определения победителей:

1. Когда начинается осень в Австралии? (в марте).
2. Как назывались осенние месяцы в Древней Руси? (Сентябрь — хмурень, заревник; октябрь — грязник, поздерник; ноябрь — листочный, студень, мочерец).
3. Когда отмечался новый год на Руси в старину? (14 сентября).
4. Сочетание нот в названии овоща, выращенного на огороде? (фа + соль).
5. Назовите имена персонажей книги Джанни Родари «Приключения Чиполлино» (Лук, Помидор, Редиска, Вишня, Апельсин, Морковь, Горох, Тыква).
6. Кто из вас решит эту шараду?

Местоимение, предлог,
Меж них — фамилия поэта.
А целое — известный плод,
Что зреет на исходе лета. (Я + блок + о).

Ведущий 2:

Ребята, наша праздничная программа подошла к концу. Мы прощаемся с вами, до скорой встречи.

Интеллектуально-развлекательная программа «ОСЕННИЙ КАЛЕЙДОСКОП» для учащихся 3–4 классов Пояснительная записка

Данная игра-путешествие рассчитана на детей 5–7 классов в возрасте от 10 до 13 лет.

Цель:

Создание условий для творческого самовыражения ребенка.

Задачи:

- формирование познавательной активности детей;
- расширение кругозора;
- развитие коммуникативных способностей младшего школьника.

Условия реализации программы:

Зал со свободной площадкой, оснащенный музыкальной аппаратурой. Ширма (сцена) украшена воздушными шарами, разноцветными листьями.

Реквизит:

карточки с заданиями, 3 зонта, 3 кегли, 3 обруча, 3 подноса, 3 стакана с водой, жетоны, листочки, призы, мел, шары надувные.

Ведущий 1:

Собирает дети вас
На игру веселый час.
На его волну настройтесь,
Ни о чем не беспокойтесь.
Все стоят, сюда глядят,
Сколько нынче здесь ребят.
Как бы нам не испугаться,
Как бы так игру начать,
Чтобы нам не заскучать?

Ведущий 2:

Кружит нас калейдоскоп,
Всё меняя сразу.

Стоп!
 С летом мы сейчас простились,
 В новом месте очутились,
 Смотрим мы во все глаза,
 Вот где будут чудеса!

Для участия в нашей программе давайте разделимся на команды. И каждой команде дадим название. Для этого возьмём в помощники ваших классных руководителей.

Образуются 3 команды из каждого класса. Команды выбирают свои названия из перевернутых листочков: 1. Листик, 2. Грибочек, 3. Капелька.

За правильный ответ игроки получают жетон. Жетоны накапливаются и подсчитываются в конце всей игры.

Ведущий 1:

В первом конкурсе мы с вами вспомним школу. Постарайтесь правильно ответить на предложенные вопросы. Засчитываются только ответы при поднятой руке. В случае выкриков ответ не принимается. Если вы неправильно ответили на вопрос, жетон снимается. Принимаются только правильные ответы.

1 конкурс «Вспомним школу»

(вопросы на оранжевой карточке)

- | | |
|---|-------------------------|
| 1. Место, к которому не любят выходить | (доска) |
| 2. Сюрприз на стуле учителя | (кнопка) |
| 3. Плоский глобус | (карта) |
| 4. Клуб знакомств для родителей и учителей | (родительское собрание) |
| 5. Альбом для автографов родителей | (дневник) |
| 6. От 2-х до 5-ти — что это | (оценка) |
| 7. Место, где дети отбывают 11 лет | (школа) |
| 8. Сигнал к началу и окончанию мучений | (звонок) |
| 9. Президент в масштабах школы | (директор) |
| 10. Есть в каждом классе, на чем порисовать | (доска) |
| 11. Мальчики этого не носят | (юбка) |
| 12. Все учителя этого ждут целый год | (отпуск) |
| 13. Этого ученики ждут с нетерпением | (каникулы) |

Ведущий 1:

Вы ответили все верно,
 И поэтому, наверно,
 Нас ведет уже вперед
 Яркий наш калейдоскоп.

Ведущий 2:

2 конкурс «Ловкачи»

«Египетский шаг»

Принимают участие 10 человек.

Пройти от черты до черты — пятка левой ноги приставляется к носку правой, а пятка правой ноги — к носку левой и т. д.

«Ловкий официант»

Принимают участие 10 человек, не участвовавших в первом конкурсе.

Все вы знаете, как быстро и аккуратно официанты обслуживают посетителей. Сейчас на некоторое время вам предстоит попробовать себя в этой роли.

Вам нужно пронести стакан с водой на подносе от черты до черты и обратно, передать друг другу, не разлив воды.

«Лебединый танец»

Принимают участие 10 человек.

Участники встают парами (как в танце маленьких лебедей) и передвигаются от черты до черты. Как только первая пара пересекла черту — начинает движение вторая и т. д.

Ведущий 1:

Вы показали прекрасные результаты в спортивных конкурсах. А теперь конкурс интеллектуальный. Вам предстоит ответить на предложенные вопросы. Условия конкурса прежние.

3 конкурс «Мозговой штурм»

(вопросы на желтой карточке)

- | | |
|---|---------------|
| 1. Как называется место, где горячие жидкие породы прорываются на поверхность из недр Земли | (вулкан) |
| 2. Что сеяли герои сказки «Мужик и Медведь» во второй раз | (рожь) |
| 3. Какое домашнее животное считается самым упрямым | (осел) |
| 4. Самая маленькая птичка | (колибри) |
| 5. Самое медлительное животное | (улитка) |
| 6. У какого животного самые большие уши | (слон) |
| 7. Кто является самым верным другом человека среди животных | (собака) |
| 8. Самая большая змея | (Анаконда) |
| 9. Самое распространенное дерево в России | (лиственница) |
| 10. Название самого сильного ветра | (ураган) |
| 11. Самое крупное млекопитающее | (синий кит) |
| 12. Самое прирученное насекомое | (пчела) |

Ведущий 2:

Осень — времечко сырое,
 Дождик льется с высоты.
 Люди чаще раскрывают
 Разноцветные зонты.

4 конкурс «Осень-непогодушка»

От каждой команды выбираются 5 человек. Дети под музыку бегают и прыгают. Как только музыка прекращается, они прячутся под свой зонтик. Команда, которая быстрее всего это сделает — победила.

Ведущий 1:**5 конкурс «Интеллектуальный марафон»**

(вопросы на красной карточке)

- | | |
|--|------------|
| 1. Назовите продукты жизнедеятельности маленьких морских животных, образующих рифы и острова | (кораллы) |
| 2. Какая река течет во рту | (десна) |
| 3. Какой город летает | (орел) |
| 4. Назовите самую многоводную реку | (Амазонка) |
| 5. Шар невелик, лениться не велит. Если знаешь предмет, то покажет целый свет | (глобус) |
| 6. Самая большая птица | (страус) |
| 7. На какой реке стоит город Санкт-Петербург | (Нева) |
| 8. Какие птицы выводят своих птенцов зимой | (клесты) |
| 9. Какая рыба была приглашена к глупому мышонку | (щука) |
| 10. Какую траву узнает и слепой | (крапива) |
| 11. Самая длинная река в мире | (Нил) |
| 12. Как называется засушливая местность, где почти нет растений | (пустыня) |
| 13. Назовите полуостров, который жалуется на свою величину | (Ямал) |
| 14. На какой реке стоит древний город Новгород | (Волхов) |

Ведущий 2:

Но в какой водоворот
 Нас несёт калейдоскоп.
 Осторожно, не споткнитесь,
 Неудачи берегитесь!

6 конкурс «Игралочка»

(участвуют все дети)

«Передай кеглю»

Играющие встают в 3 колонны. Первым игрокам даётся кегля, которая передаётся между ног следующим игрокам. Последний игрок перебегает на место первого.

«Собери листочки»

Команда состоит из 10 игроков. Необходимо собрать листья в обручи. Каждый ребёнок берёт по одному листику.

«Имена»

Командам необходимо построиться по алфавиту первых букв имён — (Аня, Боря и т. д.).

«Платочек»

Команды выстраиваются в одну шеренгу. Первым участникам вручается по платку. По команде они завязывают платок у себя на шее, хлопают в ладоши. Второй игрок снимает платок с шеи первого и повязывает него себе и т. д.

Ведущий 1:

7 конкурс «Логические загадки»

(вопросы на синей карточке)

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1. Когда гусь стоит на 1 ноге, он весит 4 кг. | |
| Сколько он будет весить, если встанет на 2 ноги? | (4 кг) |
| 2. Может ли дождь идти 3 дня подряд? | (нет, т. к. есть ещё и ночи) |
| 3. У 7 братьев по 1 сестре. Много ли сестёр? | (1) |
| 4. Какой бывает конь, когда его покупают? | (мокрый) |
| 5. За чем вода в стакане? | (за стеклом) |
| 6. Сколько яиц можно съесть натощак? | (1, второе будет не сытый желудок) |
| 7. Кто на все руки мастер? | (перчаточник) |
| 8. По чему плавают утка? | (по воде) |
| 9. Что будет с вороной, когда она проживёт 5 лет? | (будет жить 6 год) |
| 10. Под каким кустом сидит заяц во время дождя? | (под мокрым) |

Ведущий 2:

Вам понравилась игра?
Мы хотим услышать «Да!»
Если — Да, то продолжайте,
В школе тоже так играйте!

Ведущий 1: А сейчас мы подведём итоги конкурса.

Методическая разработка игры «В МИРЕ РАЗВЛЕЧЕНИЙ» для детей младшего школьного возраста

Цель: Формирование у детей позитивного отношения к активному отдыху.

Задачи:

- предоставить возможность испытать свои силы и потенциал;
- вызвать желание преодолевать трудности;
- создать условия для проявления положительных эмоций.

Условия реализации:

Данная методическая разработка, может быть использована для проведения игры в летних оздоровительных лагерях, а также в группах продлённого дня. Игра проходит в зале со свободной площадкой.

Реквизит:

1. Маленькие мячи — 10 шт.
2. Мячи разного цвета — 2 шт.
3. Ракетка бадминтонная — 2 шт.
4. Мячи большие — 2 шт.
5. Внешние коробочки от спичек — 2 шт.
6. Обручи — 2 шт.
7. Варежка.

Конкурс 1 «Перенеси мяч»

На старте и финише чертится круг для каждой команды.

Для игры необходимо разбиться на 2 команды по 10 человек. Первые участники от каждой команды становятся лицом к кругу, в котором лежат мячи. Задача каждого, двигаясь спиной вперед, перенести мячи на противоположную сторону, положить мяч в круг и вернуться назад на линию старта, передать эстафету следующему участнику. Побеждает команда, первая справившаяся с заданием.

Конкурс 2 «Будь внимателен»

Играющие делятся на две равные команды: на мальчиков и девочек. И через одного встают в круг. В центре круга ведущий. У него в руках два мяча разных цветов. Ведущий кидает эти мячи играющим, а те ловят мячи и возвращают их обратно ведущему, но при этом один мяч (допустим, зеленый) имеют право ловить только мальчики, а другой (голубой) — только девочки. За каждую ошибку играющий выбывает из игры.

Проигрывает та команда, все игроки которой будут удалены. Ошибкой считается, если мальчик поймал «чужой мяч», который предназначен девочкам, или девочка поймала «мужской мяч». Ошибкой не считается, если игрок не поймал правильно брошенный ему мяч. Ведущий все время старается обмануть игроков: то кидает два мяча сразу, то, собираясь бросить один мяч, быстро подменяет его другим; делая вид, что хочет метнуть мяч в одну сторону, кидает его в противоположную.

Конкурс 3 «Обнималки»

Звучит музыка, все прыгают, кружатся, танцуют. Ведущий говорит слово «три». Музыка обрывается, то все обнимаются, т. е. обхватывают друг друга, по три человека. Дети тут же берутся за руки и образуют хороводики по трое. Музыка продолжается. Хороводики кружатся. Следующее число «пять». Дети объединяются по пять человек. И так далее. Из игры выбывают те, кто не успел вовремя объединиться в названное количество человек.

Конкурс 4 «Не урони мяч»

На линии старта две команды по 8–10 человек. Играющие становятся в две колонны в затылок друг другу. Первые участники команд получают по фанерной лопаточке (по ракетке от настольно тенниса, бадминтона) и по мячу. Игроки соревнуются парами. Каждый из них берет в левую руку лопатку, по сигналу кладет на него мяч. Затем, осторожно неся лопаточку с мячом, не придерживая его рукой, быстро идет к финишу. Если во время движения мяч упал, игрок возвращается обратно и вновь начинает свой путь. Команда, первая справившаяся с заданием, становится победителем.

Конкурс 5 «Прыжки в длину»

На линии старта две команды по 8–10 человек. Первый участник встает на линию старта и совершает прыжок с места в длину. После приземления он не должен сдвигаться с места, пока не проведут черту, которая зафиксирует «место посадки». Сле-

дующий участник ставит ноги прямо перед чертой, не наступая на нее. И тоже совершает прыжок в длину. Таким образом, вся команда совершает один коллективный прыжок в длину. Самый длинный командный прыжок является победителем.

Конкурс 6 «Нос в спичечном коробке»

Игроки делятся на две равные команды и встают в два ряда лицом друг к другу. Стоящие в каждой команде, первые игроки, получают по «внешней коробочке» от спичечного коробка и надевают на нос. Затем поворачиваются ко второму игроку и передают коробочку, надевая ее ему на нос, не прикасаясь к ней руками, и так далее до последнего игрока. Если коробочка падает на землю или игрок при передаче поправляет ее руками, она возвращается к первому игроку и все начинается сначала. Побеждает команда, которая первой доведет коробок до последнего игрока.

Конкурс 7 «Веселая улитка»

Игроки разделяются на две равные команды и встают в два ряда друг за другом, держась руками за пояс впереди стоящих игроков. По команде ведущего они пытаются сесть на корточки позади стоящих игроков и медленно продвигаться к линии финиша, как улитка.

Конкурс 8 «Бег с обручем»

Участники делятся на команды по 5 человек в каждой. Они строятся в колонну по одному за общей линией старта. Напротив каждой колонны на расстоянии 3–4 метров ставятся кегли. У каждого направляющего в колонне гимнастический обруч. По сигналу он выбегает вперед, обегает поворотную стойку и возвращается в свою команду. За стартовой линией он надевает обруч на очередного игрока, и теперь они вдвоем бегут в обруче. Затем таким же образом к ним присоединяется 3, 4 и 5-й участник. Выигрывает команда, участники которой быстрее выполняют задание.

Конкурс 9 «Варежка в кругу»

Участники становятся в круг. Первый игрок одевает варежку на левую руку соседу, стоящему от него справа. Тот в свою очередь снимает варежку правой рукой и надевает ее на левую руку следующему игроку и т. д. по кругу под музыку. Музыка внезапно прерывается, игрок, у которого в этот момент оказалась в руках варежка, выбывает из игры.

Подведение итогов.

Побеждает команда, набравшая в конкурсах больше всех побед.

Методическая разработка Познавательно-творческой игры «ВЕСЬ МИР ЛИЦЕДЕЙСТВУЕТ»

о Уильяме Шекспире
для учащихся 9–10 классов

Пояснительная записка

Игра проводится в апреле и приурочена ко дню рождения У. Шекспира.

Игра — своеобразный урок погружения и обобщения по культуре эпохи. Она потребует от учеников умения обобщать, анализировать, сопоставлять, домысливать, проявлять креативность.

Задолго до игры формируются две команды. В течение определенного времени они «погружаются» в эпоху Возрождения. Изучают материалы, художественную литературу, историю того времени, искусство и т. д. все это происходит на различных предметах и во внеурочное время.

Команды получают домашние задания:

- Название команды и обоснование его.
- Представление команды.
- Монолог Гамлета на английском языке.
- Перевод сонета Шекспира.
- Озвучивание фрагментов фильмов.
- Вопросы на английском языке для команды противника.
- Одна из команд разучивает танец эпохи Возрождения.
- Другая команда разучивает музыкальный инструментальный номер.
- Участие в съемке видеофильма «Классные мадонны»

Ведущий:

Существует книга И. Гиллилова «Игра об Уильяме Шекспире». В ней приводятся гипотезы и версии: кто такой Шекспир, был ли он на самом деле, или может кто-то другой или другие стояли за этим именем.

Загадка Шекспира сродни загадке Атлантиды. Мы знаем, как много претендентов было на его имя. Может быть, кто-то из вас тоже в будущем напишет серьезное исследование...

Оставим эти споры за кадром для любопытствующего досуга или серьезного из-

учения. Нам с вами сегодня важен сам факт феномена Шекспира. Его образа. Его времени. И сегодня мы всем предлагаем тоже Игру «Игру о нашем Шекспире»,

- игру в театр,
- игру с костюмами и без,
- игру без декораций,
- игру со словом и переводом,
- игру со звуком и цветом,
- игру в рифмы,
- игру в фанты (судьба не судьба),
- игру в кино,
- игру со смыслом.

Сегодня «Весь мир лицедействует» И мы попробуем примерить на себя маски Возрождения. Попробуем открыть для себя своего Шекспира.

Звучит фрагмент из оперы С. Прокофьева «Ромео и Джульетта» «Монтекки» (В нашей игре его исполняли на фортепиано в четыре руки две ученицы, представительницы разных команд.)

Под эту музыку обе команды входят в зал, приветствуют зрителей и занимают свои места.

Ведущий:

Пусть музыка Сергея Прокофьева настроит нас на лад некоторого соперничества, ведь это — соревнование, это — игра. И символично уже сейчас, что это произведение в 4 руки исполняют представительницы разных команд, с одной стороны — соперничество, с другой — созидание в соперничестве, и внимание друг к другу.

Конкурс 1. Представление

Представление команд. Название и объяснение.

Например:

- а) 1-я команда «Сильмариллион» — устное объяснение.
- б) 2-я «Зеленые рукава» — исполнение баллады на английском языке. «Зеленые рукава»

Конкурс 2. Возрождение

Ведущий:

Каждый гений — сын своей эпохи.

Какова же эпоха, которая дала миру Шекспира?

Вопросы командам:

1. Почему эту эпоху называют Эпохой Возрождения? Что возрождалось?
2. На какое время, какие годы приходится эпоха Возрождения?

(Эти года не совпадают в разных странах)

3. Величие и противоречия эпохи Возрождения.
4. Титаны Возрождения. Какая из команд назовет большее количество имен?
5. Хронологический «Путь Возрождения» в Европе. «Так хочет время, мы его рабы». *(Каждой команде выдается карта, на которой стрелками нужно указать «хронологическое шествие» Возрождения по странам.)*
6. Почему на Руси Возрождение пришлось на более позднее время?
7. «Толковый словарь Возрождения». Понятия, термины, определения, явления. *(Каждой команде выдается листок с понятиями и терминами. Нужно вычеркнуть лишнее.)*

Гуманизм, гелиоцентризм, аскетизм, героизм, пессимизм, антропоцентризм, диссонанс, консонанс, гармония, дисгармония, обратная перспектива, прямая и линейная перспектива, абстракция, агрессия, страсть. импрессионизм, полифония, одноголосие, вандализм, варвар, геликоптер, готика, скептицизм, сонет, опера, ренессанс.

8. Восстановите хронологическую и смысловую цепочку:

Средневековье — архитектура;

Романтизм — музыка, литература; Античность — скульптура; архитектура;

Возрождение — (Античность — скульптура, архитектура; Средневековье — архитектура; Возрождение — живопись; Романтизм — музыка, литература.)

9. Приведите доказательства того, что Шекспир был сыном эпохи Возрождения.

Конкурс 3. Английский язык

Примеряем маску соотечественников Шекспира.

Все действие ведется на английском языке.

Учитель: Let's see a video-clip and walk through ancient streets of Shakespeare's native town and step back into his life in the XVI century.

Video-clip — 3 minutes.

Учитель: It's natural that we should be curious about the life of a writer who is almost unanimously considered to be the greatest figure of English literature. Fortunately more facts are known about W. Shakespeare than about most playwrights of that time.

Задание: команды задают друг другу вопросы о жизни и творчестве Шекспира.

Possible questions

1. What is known about W. Shakespeare's parents?
2. How many children were there in the family?
3. Where did William get his education?
4. What is known about his early marriage?
5. What did he do before he went to London at the age of 22 (24)?
6. Why did he go to London?
7. What was London like at that time?

8. At what age did he become the most excellent of the writers of both tragedy and comedy?
9. What comedies and tragedies can you mention?
10. What is known about his death?

Учитель: Good. You know much about Shakespeare's life. But you were asked to find some new information that we didn't discuss at our lessons.

Учащиеся могут использовать дополнительные материалы и рассказать кратко:

- a) О церкви, где крестили Шекспира (Holy Trinity Church) и где он был похоронен.
- b) Об эпитафии на надгробии.
- c) О королевской Шекспировской компании.
- d) О мемориальном Шекспировском центре.
- e) О гербе, присвоенном семье Шекспира в 1596 году
- f) О родном городе Шекспира Стредфорде-на-Эйвон

Конкурс «Кто лучше знает цитаты из произведений Шекспира». Учащиеся читают цитату, переводя её на русский язык, и говорят из какого они произведения.

Brevity is the soul of wit (*«Hamlet»*)

O shame! Where is the blush? (*«Hamlet»*)

We know what we are, but we know not, what we may be. (*«Hamlet»*)

To be, or not to be: that is the question. (*«Hamlet»*)

What is done can't be undone. (*«Macbeth»*)

Better a witty fool than a foolish wit. (*«Twelfth Night»*)

Time is the nurse and breeder of all good. (*«The two gentlemen of Verona»*)

Конкурс 4. Дуэль

Ведущий:

Только что мы видели поединок команд, а сейчас состоится настоящая, но артистическая дуэль двух представителей команд и одного из персонажей Шекспира — Гамлета.

Итак, исполнение монолога Гамлета на английском языке. (Домашнее задание)

Жюри оценивает артистичность, произношение и знание текста.

Быть или не быть — таков вопрос;
 Что благородней духом — покоряться
 Працам и стрелам яростной судьбы
 Иль, ополчась на море смут, сразить их
 Противоборством: Умереть, уснуть —
 И только; и сказать, что сном кончаешь
 Тоску и тысячу природных мук,

Наследье плоти,— как такой развязки
 Не жаждать? Умереть, уснуть.— Уснуть!
 И видеть сны, быть может? Вот в чем трудность;
 Какие сны приснятся в смертном сне,
 Когда мы сбросим этот бранный шум, —
 Вот что сбивает нас; вот где причина
 Того, что бедствия так долговечны;
 Кто снес бы плети и глумленье века,
 Гнет сильного, насмешку гордеца.
 Боль презренной любви, судей медливосгь,

Заносчивость властей и оскорбленья,
 Чинимые безропотной заслуге,
 Когда б он сам мог дать себе расчет
 Простым кинжалом? Кто бы плелся с ношей,
 Чтоб охоть и потеть под нудной жизнью.
 Когда бы страх чего-то после смерти —
 Безвестный край, откуда нет возврата
 Земным скитальцам,— волю не смущал,
 Внушая нам терпеть невзгоды наши
 И не спешить к другим, от нас сокрытым?
 Так трусами нас делает раздумье,
 И так решимости природный цвет
 Хиреет под налетом мысли бледным,
 И начинанья, взнесшиеся мощно,
 Сворачивая в сторону свой ход,
 Теряют имя действия. Но тише!
 Офелия? — В твоих молитвах, нимфа,
 Да вспомнятся мои грехи.

Перевод М. Л. Лозинского

Конкурс 5. Переводы

Ведущий:

На сцене шекспировского театра были целые страны, весь мир, а в его сонетах перед нами предстает одна единственная душа, переживающая великие смятения. Послушайте, пожалуйста, сонет № 90 на английском языке.

Ведущий:

Домашнее задание — ваши собственные литературные переводы.
 (Эти переводы были представлены ребятами в нашей игре.)

Уж пусть пройдет любовь сейчас.
 Теперь, ведь на меня все давит,
 Чем в тот плохой тяжкий час,
 Когда нам жизнь ловушки ставит.
 Как скорбь жестоко душу рвет.
 Приди же, облегченье!
 Но нет! Мне ночь печали шлет,
 А день несет забвенье.
 Не покидай меня. Мечта,
 В последние минуты,
 Когда беда вершит дела
 И сердце мрак окутал.
 О! Горя миг лишит меня
 Тебя, любимая моя...

Ольга Карпухина.

Уж если возненавидишь, то сейчас,
 Когда весь мир против меня настроен.
 Быть можешь самой страшной из потерь,
 Да только не последним моим горем.

Если выдержу я все удары горя,
 Ты нож свой не вонзай в согбенну спину.
 От мелких бед надеюсь, я не сгину
 В потоке бурном суеты. Быть может это моя доля?

А все-таки оставишь ты меня,
 Не оставляй последним, умоляю,
 Когда уж принял все удары рока я,
 Испробовал судьбы-злодейки жало.

Ничто все беды, все печали, боль
 В сравнении с разлукою с тобой.

Александр Кривошеин.

Ты хочешь ненавидеть? Разлюби.
 Но без тебя весь мир со мною в ссоре.
 Заставь страдать. И душу погуби.
 Убей меня своею нелюбовью.

Не делай этого, когда печаль пройдет.
 Пусти наружу завоеванное горе.

Теперь лишь только ночь меня поймет,
А успокоит шум дождя и моря.

Оставь меня сейчас, но не потом.
Когда меня не вспомнит даже ветер.
Приди ко мне в закате золотом
И я попробую вкус горечи и смерти.

И даже если прекращу дышать
Тебя мне непосильно потерять.

Анастасия Нарышкина.

Вокальное исполнение сонета №90. Музыка С. Никитина.

Конкурс 6. Литературный

Ведущий:

Установите, пожалуйста, авторство сонетов.

Командам выдаются тексты четырех произведений без указания авторов.

Они должны подписать имена авторов. (*Среди этих произведений одно совсем не является сонетом. Это стихотворение Жуковского. Задание не только на знание, но и на внимательность.*)

Мешать соединенью двух сердец
Я не намерен. Может ли измена
Любви безмерной положить конец?
Любовь не знает убыли и тлена.
Любовь — над бурей поднятый маяк,
Не меркнувший во мраке и тумане,
Любовь — звезда, которою моряк
Определяет место в океане.
Любовь — не кукла жалкая в руках,
У времени, стирающего розы.
На пламенных устах и на щеках,
И не страшны ей времени угрозы.
А если я не прав и лжет мой стих,
— То нет любви и нет стихов моих!

У. Шекспир.

* * *

Не множеством картин старинных мастеров
 Украсить я всегда желал свою обитель,
 Чтоб суеверно им дивился посетитель,
 Внимая важному суждению знатоков.
 В простом углу моем, средь медленных трудов,
 Одной картины я желал быть вечно зритель,
 Одной: чтоб на меня с холста, как с облаков,
 Пречистая и наш божественный спаситель —
 Она с величием, он с разумом в очах —
 Взирали, кроткие, во славе и в лучах,
 Одни, без ангелов, под пальмою Сиона.
 Исполнились мои желания. Творец
 Тебя мне ниспослал, тебя, моя Мадонна,
 Чистейшей прелести чистейший образец.

А.С. Пушкин

* * *

Паломники, бредущие в заботе
 О чем-то, что, наверное, вдали
 Оставили, — ведь из чужой земли
 Вы, судя по усталости, бредете.
 Уж вы не потому ли слез не льете.
 Что в город скорбный по пути зашли
 И слышать о несчастье не могли?
 Но верю сердцу — вы в слезах уйдете.
 Услышанное при желанье вами
 Едва ли вас оставит в безразличье
 К тому. Что этот горо перенес
 Он без своей остался Биатриче,
 И если рассказать о ней словами.
 То сил не хватит выслушать баз слез.

Данте Алигьери.

Ведущий:

Следующий литературный вопрос:

Что общего между сонетом и «онегинской строфой»?

Ведущий:

Послушайте, пожалуйста, сонет Шекспира №7.

Ведущий:

Внимание, вопрос:

Кто такой ФЕБ? Почему это имя актуально в рамках нашей темы?

(ФЕБ или Аполлон, покровитель муз. Обращение к Античности)

Конкурс 7. Искусство

1. Вниманию всех предлагается видеофильм, снятый заранее.

Он называется «Классные мадонны».

Девушки класса предстают в нем в образе женщин эпохи Возрождения.

Они заранее выбирают репродукции художников того времени и пытаются перед видео камерой предстать в их образе. При этом используются современные атрибуты и средства выразительности. Юноши каждой команды выбирают двух девушек наиболее органично представляющих женские образы эпохи Возрождения.

2. Выбранным девушкам предлагается следующий конкурс:

Вниманию каждой предоставляются репродукции изображения «Мадонн» разных времен. Нужно отобрать репродукции только соответствующие эпохе Возрождения.

Ведущий:

Определите по фрагментам на экране известные картины этой эпохи.

(Леонардо да Винчи «Мона Лиза», Боттичелли «Рождение Венеры». Рафаэль Санти Сикстинская Мадонна, Леонардо да Винчи «Дама с горностаем», Рафаэль Санти «Мадонна Констебиле», Брейгель «Охотники на снегу», Брейгель «Падение Икара». Мемлинг «Мужской портрет», Мемлинг «Купание в бане».)

Ведущий:

Вопрос: Какими средствами выразительности художники эпохи Возрождения стали выражать открытость мира?

Конкурс 8. Музыкальный

Музыкальная иллюстрация.

Исполняется сольный женский танец

Ведущий:

Вопрос: Какие женские добродетели ценились в эпоху Возрождения?

1-я команда показывает свое домашнее задание — танец.

Ведущий:

Внимание, вопрос 2-ой команде:

«Зеленые рукава», Робин Гуд, Танец.

Какой музыкальный жанр объединяет все эти слова. (Баллада).

Музыкальная иллюстрация
(Муз. Фрагмент на старинной арфе).

Ведущий:

Вопрос всем: Шекспир и арфа. Почему это сочетание символично?
(Шекспира называли Великим Бардом. Арфа это инструмент на котором играли барды древних кельтов.)

Домашнее задание — исполнение инструментального номера.

Ведущий:

Внимание, вопрос 1-ой команде:

Про них говорят: исполнители на этих музыкальных инструментах проводят пол жизни за их настройкой. А потом пол жизни играют на расстроенном инструменте. О каком инструменте идет речь? (ЛЮТНЯ).

Ведущий:

Вопрос для обеих команд:

Герой Шекспира Гамлет не хотел, чтоб на нем играли как на этом инструменте? Что это за инструмент. (Флейта. Дудка).

«Черт возьми, или, по-вашему. На мне легче играть. Чем на дудке?

Назовите меня каким угодно инструментом, — вы хоть и можете меня терзать, но играть на мне не можете».

Параллель с каким героем русской литературы здесь возможна?

(Грибоедов «Горе от ума» Чацкий)

Ведущий:

Какое музыкальное произведение в ряду предложенных является лишним и почему? Или они все не имеют отношения к нашей теме? Они все имеют отношение к эпохе Возрождения?

Звучат музыкальные фрагменты без названия авторов и произведений:

1. Музыка из балета «Ромео и Джульетта» С. Прокофьева. (На сюжет Шекспира)
2. «Свадебный марш» Мендельсона. (Музыка к пьесе Шекспира «Сон в летнюю ночь».
3. Мелодия Глюка из оперы «Орфей» (Обращение к темам Античности)

Ведущий:

Какое понятие несовместимое с постулатами средневековья появляется в музыке, как, впрочем. и в живописи Возрождения? (Композиторы, то есть признание авторства)

Вопрос: Какие из произведений Шекспира были «Озвучены» композиторами разных времен.

Если бы Шекспир был музыкой, какие бы муз термины вы взяли для его портрета? (Средства музыкальной выразительности)

Первая опера была написана на сюжет из древнегреческой мифологии.

Что это за сюжет и почему? («Орфей» Монтеверди).

На старинной гравюре изображен музыкант со множеством инструментов того времени. Кто больше назовет их названий.

(арф, тамбурин, труба, цимбалы, клавикорд, виола, волынка, треугольник, серпент, трумштейн, бомбарда и т. д.)

Конкурс 9. Театр

1. «Весь мир театр, все люди в нем актеры» — сколько смыслов можно вложить в это выражение?
2. География пьес Шекспира. Назовите, в каких странах происходили действия.
3. «Твоим мозгам никогда не придется ходить в тапочках» — сказал шут в «Короле Лире» Что он имел в виду? *(Не будет возможности отдохнуть)*

А что тогда символизировали сапоги. *(дорогу)*

Ведущий:

По пьесам Шекспира сделаны не только театральные постановки, но и снято множество фильмов. Один из них, самый известный «Ромео и Джульетта» режиссера Франко Джеффирелли. Второй с тем же названием, но в современной интерпретации режиссера База Лурмана.

Представим, что вас пригласили для дублирования русской версии этих фильмов. Домашнее задание. Озвучивание видео отрывков из фильмов. 1. Сцена у балкона. 2. Сцена у бассейна. *(Сцены командам достаются по жребию накануне.)*

Тексты этих сцен одинаковы.)

Джульетта

О горе мне!

Ромео

Она сказала что-то.

О, говори, мой светозарный ангел!

Ты надо мной сияешь в мраке ночи,

Как легкокрылый посланец небес

Пред изумленными глазами смертных.

Глядящих, головы закинув ввысь,

Как в медленных парит он в облаках

И плавает по воздуху.

Джульетта

Ромео!

Ромео, о, зачем же ты Ромео!

Покинь отца и отрекись навеки

От имени родного, а не хочешь —

Так поклянись, что любишь ты меня, —

И больше я не буду Капулетти.

Ромео

Ждать мне еще иль сразу ей ответить?

Джульетта

Одно ведь имя лишь твое мне враг,
А ты — ведь это ты, а не Монтекки.
Монтекки — что такое это значит?
Ведь это не рука, и не нога,
И не лицо твое, и не любая
Часть тела. О, возьми другое имя!
Что в имени? То, что зовем мы розой,
И под другим названьем сохраняло б
Свой сладкий запах! Так, когда Ромео

Не звался бы Ромео, он хранил бы
Все милые достоинства свои
Без имени. Так сбрось же это имя!
Оно ведь даже и не часть тебя.
Взамен его меня возьми ты всю!

Ромео

Ловлю тебя на слове: назови
Меня любовью — вновь меня окрестишь,
И с той поры не буду я Ромео.

Джульетта

Ах, кто же ты, что под покровом ночи
Подслушал тайну сердца?

Ромео

Я не знаю,
Как мне себя по имени назвать.
Мне это имя стало ненавистно,
Моя святыня: ведь оно — твой враг.
Когда б его написанным я видел,
Я б это слово тотчас разорвал.

Джульетта

Мой слух еще и сотни слов твоих
Не уловил, а я узнала голос:
Ведь ты Ромео? Правда? Ты Монтекки?

Ромео

Не то и не другое, о святая, Когда тебе не нравятся они.

Джульетта

Как ты попал сюда? Скажи, зачем?
Ведь стены высоки и неприступны.
Смерть ждет тебя, когда хоть кто-нибудь
Тебя здесь встретит из моих родных.

Ромео

Я перенесся па крылах любви:
Ей не преграда — каменные стены.
Любовь на все дерзает, что возможно,
И не1 помеха мне твои родные.

Джульетта

Но, встретив здесь, они тебя убьют.

Ромео

В твоих глазах страшнее мне опасность,
Чем в двадцати мечях. Взгляни лишь нежно —
И перед их враждой я устою.

Джульетта

О, только бы тебя не увидали!

Ромео

Меня укроет ночь своим плащом.
Но коль не любишь — пусть меня увидят.
Мне легче¹ жизнь от их вражды окончить,
Чем смерть отсрочить без твоей любви.

Джульетта

Кто указал тебе сюда дорогу?

Ромео

Любовь! Она к расспросам понудила,
Совет дала, а я ей дал глаза.
Не кормчий я, но будь ты так далеко,
Как самый дальний берег океана, —
Я б за такой отважился добычей.

Джульетта

Мое лицо под маской ночи скрыто,
Но все оно пылает от стыда
За то, что ты подслушал нынче ночью.
Хотела б я приличья соблюсти,
От слов своих хотела б отказаться,

Хотела бы... но нет, прочь лицемерье!
 Меня ты любишь? Знаю, скажешь: «Да —
 Тебе я верю. Но, хоть и поклявшись,
 Ты можешь обмануть: ведь сам Юпитер
 Над клятвами любовников смеется.
 О милый мой Ромео, если любишь, —
 Скажи мне честно. Если ж ты находишь,
 Что слишком быстро победил меня,
 Нахмурюсь я, скажу капризно: «Нет»,
 Чтоб ты молил. Иначе — ни за что!
 Да, мой Монтекки. да, я безрассудна,
 И ветреной меня ты вправе счесть.
 Но верь мне, друг, — и буду я верней
 Всех, кто себя нести хитро умеет.
 И я могла б казаться равнодушной,
 Когда б ты не застал меня врасплох
 И не подслушал бы моих признаний.
 Прости ж меня, прошу, и не считай
 За легкомыслие порыв мой страстный,
 Который ночи мрак тебе открыл.

Ромео

Клянусь тебе священной луной,
 Что серебрят цветущие деревья...

Джульетта

О, не клянись луной непостоянной,
 Луной, свой вид меняющей так часто,
 Чтоб и твоя любовь не изменилась.

Ромео

Так чем поклясться?

Джульетта

Вовсе не клянись,
 Иль, если хочешь, поклянись собою,
 Самим собой — души моей кумиром,
 И я поверю.

Конкурс 10. Блиц турнир

1. Чем отличается Возрождение от Ренессанса? (*Ничем*)
2. «Остановившему солнце, повернувшему землю». Кому посвящены эти слова? (*Копернику*)

3. Что отсутствует в изображении Джоконды? *(Брови)*
4. Почему именно в это время получила такое распространение вилка?
(Мода на воротники. В диаметре они иногда достигали 30 см и чтобы поднести пищу ко рту потребовались специальные приспособления, прообраз современных вилок)
5. Что висело под куполом театра «Глобус»?
(Небо, солнце или луна т. к. у театра не было крыши. Это был театр под открытым небом.)
6. Королева бреется? — что означало это выражение зрителей?
(Все роли в театре исполняли мужчины. И когда начало спектакля задерживалось, то зрители шутили таким образом.)
7. Где отводилось место для самых знатных посетителей театра? *(Прямо в центре сцены.)*
8. Однажды великий итальянский актер Томазо Сальвинии выступал во Флоренции в роли шекспировского Отелло. Его появление на сцене вызвало бурю оваций. Которая, однако, неожиданно сменилась топотом и свистом. Обведя взором сцену, актеров, рукава своего камзола, актер вдруг заметил, что у него белые руки. Он забыл их загримировать. Мавр с черным лицом и белыми руками! Такого публика не могла простить даже своему любимому актеру. Тем не менее великий трагик не растерялся и так блистательно доиграл первый акт, что публика, казалось, забыла о его ошибке. Но вот начался второй акт, и Сальвинии снова был встречен воплями раздраженной толпы: руки снова были белые. И тут актер одним лишь жестом заставил публику сменить гнев на восторг. Что сделал великий актер?
(Он эффектно снял с себя белые перчатки, под которыми были загримированные черные руки.)
9. Кто из персонажей Шекспира сказал «Чем больше отдаю, тем больше остается»? *(Джюльетта)*
10. Скульптуры каких фонтанов в нижнем парке Петергофа, по вашему мнению, изваяны по образцам статуй эпохи Возрождения.
(Статуи Адама и Евы. Скульптор Бонацца получил предложение повторить знаменитые работы архитектора и скульптора 15 века Рицци)

Ведущий:

А пока наше уважаемое жюри подводит итоги этого турнира. Командам предлагается из тех выразительных средств, которые имеются в нашей аудитории создать своеобразные композиции или коллажи под названием «Эхо Возрождения». То есть как мы, современники слышим или видим следы эпохи Возрождения в нашем современном мире.

Создание коллективной творческой работы — коллажа «Эхо Возрождения».
Подведение итогов игры.

Ведущий:

Сегодня каждый открыл что-то новое для себя. Мы только начинаем знакомится с этой огромной страной — «Шекспир». Так что мы можем сказать «С днем рождения, Шекспир!»

Исполняется стилизованный танец «С днем рождения, Шекспир».

Под музыку эпохи Возрождения или авторскую стилизованную музыку команды по парам, Раскланиваясь покидают аудиторию, при этом «бросая» в зал афоризмы Шекспира, которые им «на прощание» раздает ведущий:

1. «Искусство — зеркало, которое человек держит перед природой».
2. «Кто строг к себе, тот истинно велик».
3. «Смелость — душа ума».
4. «Честь моя — это моя жизнь, обе растут из одного корня. Отнимите у меня честь и моей жизни придет конец».
5. «Не тот велик, кто мир колеблет без великой цели, а тот, кто величаво в бой идет из-за пылинки, если честь задета».
6. «Ведь природу улучшают тем, что самой природою дано».
7. «Когда нет радости, тогда надежда на будущую радость — тоже радость».
8. «Зло в добре, добро в зле. Добра частица есть во всяком зле, лишь надо мудро извлечь ее».
9. «Когда о худшем слышать не хотите, оно на вас обрушится неслышно».
10. «Так хочет время. Мы — его рабы».
11. «Любовь всеильна! Нет на земле ни горя — выше кары ее, ни счастья выше наслаждения служить ей».
12. «И не читал в истории ли, в сказке — чтоб гладким был путь истинной любви».
13. «Успех острого слова зависит более от уха слушающего, чем от языка говорящего».
14. «Нет тьмы, есть невежество».
15. «Мы знаем, кто мы, но мы не знаем, кем бы мы могли быть».
16. «Ничто так не ободряет порока, как излишняя снисходительность к нему».
17. «Кто на себя глядит,
Свой видит лик.
Кто видит лик свой.
Цену себе знает.
Кто знает цену —
Строг к себе бывает.
Кто строг к себе,
Тот истинно велик».
18. «Чем больше отдаю, тем больше остается».

СОДЕРЖАНИЕ

Вступительное слово.....	2
<i>Круглова О.А. Игровая программа</i> «Дорожная азбука»	3–11
<i>Селизар О.П. Игровая программа</i> «Напоминающие знаки»	12–19
<i>Селизар О.П. Игра-путешествие</i> «День космонавтики»	20–26
<i>Селизар О.П. Игровая программа</i> «Богатырская сила»	27–31
<i>Селизар О.П. Игровая программа</i> «А, ну-ка, мамы!»	32–35
<i>Круглова О.А. Театрализованная развлекательно-игровая программа</i> «Алиса в Стране Чудес»	36–42
<i>Селизар О.П. Игровая программа</i> «Сказочные острова»	43–47
<i>Науменко С.Н., Мокин А.Е. Театрализованно-познавательная игровая программа</i> «Мы навеки морская держава»	48–56
<i>Селизар О.П. Игровая программа</i> «Праздник осени»	57–65
<i>Селизар О.П. Интеллектуально-развлекательная программа</i> «Осенний калейдоскоп»	66–70
<i>Селизар О.П. Методическая разработка игры</i> «В мире развлечений»	71–74
<i>Жигалко Е.В. Методическая разработка познавательно-творческой игры</i> «Весь мир лицедействует»	74–89