

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение гимназия № 26 г. Томска**

**СОГЛАСОВАНО**

на заседании научно-методического совета  
МАОУ гимназии № 26 г. Томска  
Протокол № 1 от «30» августа 2022 г.

\_\_\_\_\_ О. В. Соколова

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор  
МАОУ гимназии № 26 г. Томска  
Приказ № 440-о от «31» августа 2022 г.

\_\_\_\_\_ Ю. А. Уралова

**Дополнительная общеразвивающая программа  
социально-педагогической направленности  
«Игра - дело серьезное!»**

Возраст обучающихся 9-11 лет

Срок реализации 2022-2023 г

Сведения о составителе программы:

Ремпенинг А.А., учитель начальных классов.

Томск 2022 г

## Пояснительная записка

- Программа «Игра – дело серьезное» основана на следующих нормативных документах:
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. От 21.07.2014) «Об образовании в Российской Федерации».
  - Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 гг.
  - Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 гг.
  - Концепция развития дополнительного образования детей от 04 сентября 2014 г. № 1726-р.
  - Приложение №1 Письма Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».
  - Гигиенические требования к условиям обучения в учреждениях дополнительного образования: Сан Пин 2.4.3648-20.
  - Конвенция ООН «О правах ребенка». - М., 2005.
  - Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 9 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
  - Региональный приоритетный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный Протоколом заседания Совета при Губернаторе Томской области по стратегическому развитию.

**Направленность** – социально-педагогическая.

**Актуальность.** Досуг - гарантированная именно для детей сфера жизнедеятельности, их главная деятельность. Детский досуг на сегодня самый тонкий слой человеческой культуры. Он может исчезнуть совсем, и тогда будут потеряны и невозполнимы очень полезные для воспитания радости духовного времяпровождения. Определенную часть досуговых ценностей накопила в свое время пионерская организация. Они требуют нового осмысления. Детство не состоится без разноцветного мира досуговых традиций. Программа «Игра-дело серьезное» предполагает разнообразие организационных форм и учёт индивидуальных особенностей каждого учащегося, обеспечивает рост творческого потенциала.

**Отличительные особенности** – при ее составлении была использована программы СПО-ФДО «Игра – дело серьезное», различная литература по организации и проведению игр и конкурсов.

Совокупным результатом данной программы является взаимодействие обучающихся разных национальностей в коллективе, дружное противодействие интолерантным отношениям, умение применять свои знания в практической деятельности. Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (вариант 5.1, 5.2, 7.1, 7.2) форма, порядок проведения и периодичность занятий соответствуют программе. В рамках занятий организуется индивидуальный подход к данной категории детей для овладения основными знаниями и умениями в соответствии с программным материалом. Данная программа сформирует устойчивое положительное отношение к людям других национальностей, интереса к их культуре, сформирует убеждение о необходимости мирного диалога в межнациональных отношениях. Программа воспитания обучающихся предусматривает формирование нравственного уклада школьной жизни, обеспечивающего создание соответствующей социальной среды развития обучающихся и включающего воспитательную, учебную, внеучебную, социально значимую деятельность обучающихся, основанного на системе духовных идеалов многонационального народа России, базовых национальных ценностей, традиционных моральных норм, реализуемого в совместной социально-педагогической деятельности школы, семьи и других субъектов общественной жизни.

**Адресат программы** Предназначение любой игры для детей 9-11 лет –это не только поддержание детского веселья и заинтересованности, но и развитие того или иного ребенка физически, психологически, интеллектуально и т. д. Дети, конечно, не задумываются о том, что игры значительно способствуют их развитию и воспитанию. Они просто играют, получая

от этого истинное удовольствие и наслаждаясь счастливыми часами детства. Все это просто замечательно и естественно.

**Цель программы:** Выявление и развитие творческих способностей детей на основе многожанровой досуговой деятельности.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- развитие познавательного интереса, включение учащихся в разностороннюю деятельность;
- углубление содержания, форм и методов занятости учащихся в свободное от учёбы время;
- приобретение определенных знаний, умений по видам деятельности, предусмотренных данной программой;
- развитие мотиваций к следующим видам деятельности: интеллектуальной, эстетической, патриотической, социальной;
- освоение основополагающих элементов научного знания, лежащих в основе современной научной картины мира, и опыта его применения и преобразования в условиях решения жизненных задач.

**Воспитательные:**

- формирование навыков позитивного коммуникативного общения;
- развитие навыков организации и осуществления сотрудничества с педагогами, сверстниками, старшими, родителями в решении общих проблем;
- воспитание трудолюбия, способности к преодолению трудностей, целеустремленности и настойчивости в достижении результата;
- развитие позитивного отношения к базовым общественным ценностям (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура) для формирования здорового образа жизни;
- воспитание нравственных и эстетических чувств, эмоционально-ценностного позитивного отношения к себе и окружающим, интереса к учению.

**Развивающие:**

- развитие личностных свойств: самостоятельности, ответственности, активности.
- развитие личности школьника, его творческих способностей.
- формирование потребности в самопознании.

**Объем и срок освоения программы:** Режим занятий: 153 часа в год, 4,5 часа в неделю (3 раза в неделю по 1,5 часа).

**Форма обучения:** очная

### Содержание программы

**Программа «Игра дело серьезное» рассчитана на 1 год (2021-2022), 4 класс.**

**Раздел 1. Вводное занятие.**

**Тема Теория**

- 1.1. Знакомство с группой.
- 1.2. Беседа об опыте участия или проведения игры у кружковцев.
- 1.3 Выявление организаторских навыков.

**Раздел 2. Многообразие игр. Новая жизнь «забытых» игр**

**Тема 2.1 Теория**

Игры на перемене. Музыкальные игры. Изучение и обсуждение сценариев проведения «Казачьи-разбойники» и др.

Практика: проведение игр.

Игры-рефлексии

Особенности проведения психологических игр. «Ты мне нравишься», «Сердце группы», «Письмо ведущему», «Моя жизнь», свечка «Расскажи мне о себе», «Расскажи мне обо мне» и др.

**Практика:**

Проведение игр внутри кружка, по желанию – в других группах.

Ролевые игры

Правила, алгоритм и технология проведения ролевых игр: «Голос чужой планеты», «Кристалл власти» и др. Анализ проведенной игры.

**Практика:**

- изготовление карточек и полей для игры.

Деловые игры

Особенности проведения игр «Экологические агитбригады», «Прибыльное производство», «Аренда», «Голубая планета».

**Практика:**

- изготовление карточек и полей для игры, пробная игра.

Игровой комплекс. День игры

Составление комплекса из игр разной интенсивности. Проведение дня игр – план проведения дня, этапы подготовки, разделение ответственности, анализ проведения дня.

**Практика:**

- разработка комплекса игр и плана Дня игры.

**Раздел 3. Актёрское мастерство.**

Актерский тренинг – это непрерывная смена игр и упражнений, главная задача которых развивать у учеников внимание, наблюдательность, воображение, творческую фантазию, логическое мышление, органичность и непосредственность исполнения заданий.

Элементы актерской техники вводятся постепенно, однако большинство упражнений имеет комплексный характер, что позволяет совмещать работу по закреплению полученных навыков с освоением нового материала. В ходе занятий определяется, какие элементы актерского тренинга осваиваются легче, а какие вызывают трудности. Исходя из этого, учитывая задачи предстоящего занятия, подбираются те или иные упражнения и игры. Набор игр и упражнений, применяемых в тренинге, постоянно меняется, обновляется, рождаются новые формы, необходимые для последовательного развития личности ребенка.

К числу творческих элементов, которыми должны овладеть учащиеся, относятся:

- внимание к объекту;
- органы восприятия: зрение, слух и др.;
- память на ощущения и создание на ее основе образных видений;
- воображение;
- способность к взаимодействию;
- логичность и последовательность действий и чувств;
- чувство правды;
- вера и наивность,
- ощущение перспективы действия и мысли;
- чувство ритма;
- обаяние, выдержка;
- мышечная свобода и пластичность;
- владение голосом, произношение;
- чувство фразы;
- умение действовать словом.

**Раздел 4. Сценическая речь.**

В комплекс речевого тренинга входят специальные упражнения:

- для формирования навыков координированной работы мышц, участвующих во вдохе и выдохе, для выработки их силы и подвижности;
- упражнения для формирования навыков носового дыхания;
- упражнения для выработки координации в работе мышц органов внешней и внутренней артикуляции (нижней челюсти, губ, языка и гортани);
- упражнения для развития правильного, свободного голосового звучания и работы над текстом песен.

Речевая гимнастика способствует систематическому совершенствованию речевого аппарата и поддержке в процессе регулярных тренировок работоспособности и постоянной готовности всех органов, принимающих непосредственное участие в вокальном исполнении.

#### **Раздел 5. Организация досуга.**

Этапы разработки и подготовки к игре. Разделение ролей и ответственности при подготовке и проведении игры. Способы деления на группы (команды). Выбор и смена водящего. Самоконтроль и анализ игры.

#### **Практика:**

- разработать правила хорошей организации игры (работа в группах).  
- поиск и разучивание считалок. Агитбригада. Викторина. Встреча. Диспут. Живая газета. Клуб.

- КВН. Игра. Конкурс. Концерт. Митинг. Олимпиада. Огонек. Праздник. Соревнование. Фестиваль. Юморина. Ярмарка. Экскурсия. Ток-шоу (телешоу). Особенности и отличия.

#### **Практика:**

- составление плана проведения 2-х мероприятий (выбор жеребьевкой) для класса (школы).

#### **Формы аттестации**

На данном этапе программа является в основном развивающей, и поэтому не предполагает зачетной системы контроля за результатами. Главный показатель – это личностный рост каждого отдельного члена группы, что выявляется благодаря наблюдениям педагогов, работающих с детьми, а также превращение группы в единый коллектив, способный к сотрудничеству и совместному творчеству. Контроль за знаниями и умениями, полученными в ходе занятий, проводится в форме открытого урока.

#### **Форма отслеживания и фиксации образовательных результатов.**

Формы и методы обучения, используемые на занятиях кружка: беседа, рассказ, показ игровых приемов – при ознакомлении с новыми играми, самостоятельное проведение игр обучающимися, поиск новых игр в литературе, проведение классных мероприятий, игровых перемен в начальной школе – как форма контроля усвоенного материала. **Оценочные материалы.**

Результаты обучения учащихся будут отслежены через: участие детей в играх и мероприятиях проводимых в гимназии в рамках программы «Игра-дело серьезное», которые записываются в портфолио учащихся (Сюжетно-ролевые игры, финансовые игры, творческие игры и т.д.). А также через участие учащихся, в конкурсах различных уровней по общеинтеллектуальному направлению и через участие учащихся в гимназической научно-исследовательской конференции.

### **Учебный тематический план**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы организации	Формы аттестации
		всего	теория	практика		
<b>1</b>	<b>Вводное занятие</b>	<b>25</b>	<b>6</b>	<b>19</b>	<b>Беседа</b>	
1.1	Знакомство с группой.				Беседа	
1.2	Беседа об опыте участия или проведения игры у обучающихся.				Беседа. Развитие творческих и коммуникативных способностей детей, умение работать в коллективе	

1.3	Выявление организаторских навыков.				Беседа. Развитие творческих и коммуникативных способностей детей, умение работать в коллективе	
<b>2</b>	<b>Многообразие игр. Новая жизнь «забытых» игр</b>	<b>36</b>	<b>10</b>	<b>26</b>		
2.1	Многообразие игр.					
2.2	Игры, конкурсы «Уникум»					
2.3	Изучение и обсуждение сценариев проведения игр.					
2.4	Игры на перемене				Наблюдение, самоконтроль, взаимопроверка	Презентация работ
2.5	Музыкальные игры				Наблюдение, самоконтроль, взаимопроверка	Презентация работ
2.6	Изучение и обсуждение сценариев проведения игр				Наблюдение, самоконтроль, взаимопроверка	
2.7	«Лапта»				Наблюдение, самоконтроль, взаимопроверка	Презентация работ
2.8	«Городки»				Наблюдение, самоконтроль, взаимопроверка	Презентация работ
2.9	«Казачьи разбойники»				Наблюдение, самоконтроль, взаимопроверка	Презентация работ
2.10	«Зарница»				Наблюдение, самоконтроль, взаимопроверка	Презентация работ
<b>3</b>	<b>Актёрское мастерство</b>	<b>30</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	Круглый стол с сюжетно-ролевыми заданиями	
<b>4</b>	<b>Сценическая речь</b>	<b>30</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	Круглый стол с сюжетно-	

					ролевыми заданиями	
5	Организация досуга	32	11	21	Выполнение творческих заданий.	
Итого		153				

### Планируемые результаты

**Результаты первого уровня (приобретение школьником социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни):** занятия объединениями художественного творчества, развитие стремления к общению, формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира.

УУД	Работа с информацией	ИКТ компетентности
<p>Познавательные</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ориентироваться в своей системезнаний-структурирование знаний.</li> <li>2. Отвечать на простые вопросы учителя, находить нужную информацию.</li> <li>3. Сравнить предметы, объекты: находить общее и различие.</li> <li>4. Группировать предметы, объекты на основе существенных признаков</li> </ol>	<p>Понимание предлагаемой информации</p>	<p>Поиск информации при помощи средств ИКТ</p>
<p>Коммуникативные</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Учиться согласованно работать в группе.</li> <li>2. Уметь слушать и понимать высказывания собеседника, формулировать собственное мнение</li> </ol>	<p>Поиск информации Сравнение объектов, описанных в тексте</p>	

**Результаты второго уровня (формирование позитивных отношений школьника к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом):** получение опыта переживания, позитивного отношения к природе, культуре, искусству; целостного отношения к социальной реальности в целом; умение представить свою работу, оценить работу других, сравнить, проанализировать и сделать выводы; коммуникабельность (умение создавать коллективные работы); приобретение знаний об этике, эстетике повседневной жизни человека; участие во внеклассной деятельности учебного заведения.

УУД	Работа с информацией	ИКТ компетентности
Познавательные	Понимание	Обработка и поиск

<p>1. Самостоятельное создание способов решения, проблем творческого и поискового характера.</p> <p>2. Анализ объектов с целью выявления признаков (существенных и несущественных); синтез – составление целого из частей.</p> <p>3. Определять, в каких источниках можно найти необходимую информацию для выполнения задания.</p> <p>4. Находить необходимую информацию в различных источниках.</p> <p>5. Наблюдать и делать самостоятельные простые выводы</p>	<p>информации предоставленной разными способами</p>	<p>информации</p>
<p><b>Коммуникативные</b></p> <p>1. Участвовать в диалоге; слушать и понимать других, высказывать свою точку зрения на события, поступки. 2. Выполнять различные роли в группе, сотрудничать в коллективном решении проблем</p>	<p>Упорядочивать информацию по заданному алгоритму</p>	<p>Технология ввода информации в компьютер</p>
<p><b>Личностные</b></p> <p>1. Адекватная оценка своих возможностей.</p> <p>2. Формирование у ребенка чувства прекрасного и эстетических чувств на основе знакомства с окружающим мире</p> <p>3. Отработка навыков самостоятельной и групповой работы</p>	<p>Работать с несколькими источниками информации. Обработать информацию, полученную из нескольких источников</p>	<p>Создание, представление и передача сообщений</p>

**Результаты третьего уровня** – приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия. Взаимодействие школьника с социальными субъектами за пределами школы, в открытой общественной среде: всестороннее развитие личности ученика (создание условий для формирования личности, способной успешно адаптироваться в современном мире); приобретение новых знаний и умение применять их в жизни; приобретение опыта исследовательской деятельности (публичное выступление, представление результатов своей деятельности; умение высказывать свое мнение, не оскорбляя мнение других, проявление



терпимости к другим мнениям и вкусам; создание индивидуальных творческих портфолио, представление их общественности.

УУД	Работа с информацией	ИКТ компетентности
<p><b>Познавательные</b></p> <p>1. Поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска, в том числе с помощью ИКТ.</p> <p>2. Рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результата деятельности</p>	<p>Оценка информации (анализировать, оценивать, планировать, ставить цель и предполагать результат)</p>	
<p><b>Коммуникативные</b></p> <p>1. Планирование сотрудничества с учителем и сверстниками - определение цели, функции участников и способов взаимодействия</p>	<p>Преобразование и интерпретация информации</p>	<p>Планирование деятельности, управление и организация</p>
<p><b>Личностные</b></p> <p>1. Жизненное самоопределение, нравственно этическая ориентация.</p> <p>2. Самореализация в различных видах творческой деятельности.</p> <p>3. Мотивация к реализации эстетических ценностей в образовательном учреждении и семье</p>	<p>Самостоятельная организация поиска информации</p>	<p>Обработка и поиск информации</p>
<p><b>Регулятивные</b></p> <p>1. Организация обучающимися их деятельности: целеполагание, планирование, контроль, коррекция, оценка и саморегуляция.</p> <p>2. Умение учащихся принимать и сохранять поставленную задачу, планировать свое</p>	<p>Опыт критического отношения к получаемой информации, сопоставление её с информацией, получаемой из других источников и имеющимся жизненным опытом</p>	<p>Создание, представление и передача сообщений</p>

действие с помощью учителя в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; адекватно воспринимать оценку учителя		
---	--	--

### **Комплекс организационно-педагогических условий**

**Календарный учебный график :** 34 недели, согласно графику Департамента образования, занятия проводятся с сентября по май, соответственно расписанию работы детского объединения.

**Условия реализации программы:** занятия проходят в классном кабинете. Для реализации программы необходимо следующее оборудование: компьютер, проектор, интернет. Игры и игрушки. Занимательный материал.

**Формы аттестации:** проверка полученных результатов предполагается в участии на этапах и итоговом мероприятии городской программы по правам человека «Игра-дело серьезное».

#### **Методическое обеспечение и условия реализации программы**

##### **Формы проведения занятий:**

1. творческие, ролевые, деловые, постановочные игры,
2. познавательные экскурсии,
3. лекции и беседы,
4. коллективные творческие дела,
5. представления, спектакли.

**Методы обучения:** поисковый, эвристический, репродуктивный.

Детская игра – сфера активного обогащения личности, поскольку представляет свободный выбор разнообразных общественно значимых ролей и положений, обеспечивает деятельностью, развивающей неограниченные способности детей, их таланты в наиболее целесообразном применении. Особенность любой творческой игры заключается в том, что она помогает развивать созидательное мышление и воображение в атмосфере состязательности и азарта. Именно игровая форма часто помогает сосредоточиться и эффективно изучить и запомнить нужный материал.

##### **Теория.**

Артистическая этика.

Объекты внимания. Управление вниманием.

Органы чувственного восприятия.

Создание «киноленты видений».

Способность видеть и слышать партнера как основа взаимодействия.

Оценка факта.

Отношение.

Построения этюда.

##### **Практика.**

Комплекс упражнений дыхательной гимнастики.

Комплекс упражнений артикуляционной гимнастики.

Комплекс упражнений по дикции. Отработка произношений гласных и согласных звуков.

Упражнение на сочетание звуков. Упражнения с текстами скороговорок.

Самомассаж.

Резонаторные упражнения.

Упражнения на развитие силы и посыла звука.

Упражнения на освобождение мышц.

Игры и упражнения на развитие сценического внимания и зрительной памяти.

Игры и упражнения, развивающие воображение и фантазию.

Игры и упражнения на развитие ассоциативного и образного мышления.

Игры и упражнения на развитие органов чувственного восприятия - слуха, зрения, обоняния, осязания, вкуса.

Упражнения на достижение эмоционального раскрепощения, открытости.

Упражнения на действия с реальными предметами в условиях вымысла.

Упражнения на память физических действий.

Упражнения на «общение» и «взаимодействие».

**Обеспечение мотивации:**

1. Развитие интереса к точным наукам

2. Учёт индивидуальных особенностей каждого обучающегося, обеспечивающих рост творческого потенциала,

3. Обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности.

## Литература

Литература для педагога:

1. Айзенк Г.Ю. Проверь свои способности. – М.: Педагогика, Пресс.
2. Алексеев С.П. Сто рассказов из русской истории. – М.
3. Бурдин А. Игры в семейном кругу. – Пермское книжное издательство.
4. Буровик К.А. Родословная вещей. – М.
5. Винокурова Н.И. Развитие творческих способностей. – Магия интеллекта.
6. Зайцева О.В. На досуге. Игры в школе, дома, вокруг. – Ярославль: Академия развития
7. Кондратов А.М. Века и годы. – М.
8. Ожегов С.И. Словарь русского языка. – М.
9. Окулова Г.Е. Несколько уроков занимательного словообразования. – Оса
10. Петрусинский В.В. Игры, обучение, тренинги, досуг. – М.,
11. Рогов Е. И. Настольная книга практического психолога в образовании. – М.
12. Родари Дж. Грамматика фантазии. – М
13. Русанов В.Н. Математический сундучок. – Оса
14. Смирнов В.Ф. Путешествие в страну тайн. – М.
15. Субботина Л.Ю. Игры для развития и обучения. Учащиеся 5-10 лет. – Ярославль
16. Тихомирова Л. Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника. – Ярославль
17. Развитие познавательных способностей школьника. – Ярославль
18. Федин. Лучшие игры со словами. – М
19. Федоров-Давыдов Г.А. Монеты рассказывают. – М.
20. Фридман А.И. Бабушкины игры. – Пермь
21. Черемошкина Л.В. Развитие памяти у детей. – Ярославль
22. Шмаков С. А. Ее величества игра. – М.

Литература для учащихся:

1. Атлас мира.
2. Большой энциклопедический словарь.
3. Брат А. Развиваем интеллект. – С-Пб,
4. Детская энциклопедия для среднего и старшего возраста. – Академия пед. наук РСФСР
5. Игнатъев Е.И. Математическая смекалка. – М.
6. Корифельд М.П. Занимательная история. М.
7. Кто есть кто в России и ближнем зарубежье. М.
8. Никитин Ю. Это мы не проходили. - Сталкер
9. Словарь-справочник: Решаем кроссворды.
10. Словарь иностранных слов.
11. Словарь антонимов и синонимов.
12. Толковый словарь школьника.
13. Федорчук И.А. Интеллектуальные игры для школьников. - М.
14. Энциклопедический словарь юного (натуралиста, спортсмена, биолога, техника). – М
15. Интеллектуальные игры (в электронном виде) – «Слабое звено», «Что? Где? Когда?», «Как стать миллионером»
16. Логические игры (в электронном виде)

## Приложения

### Пародисты

Всем известно, что работа у пародистов не из легких. Им нужна не только подметить характерные черточки каждого человека, но и постараться их весело и необидно изобразить. Конечно же, прежде чем пародировать кого-либо, надо много тренироваться. Сначала из желающих принять участие в этой игре следует выбрать ведущего.. Остальные будут «пародистами». Ребята образуют полукруг, один из «пародистов» встает перед ними. Далее по сюжету ведущий выполняет какие-нибудь движения, а «Пародист» должен их повторить, причем сделать это так; чтобы остальным было смешно, но не искажая действий пародируемого да неузнаваемости. Ведущий может делать что угодно: поднимать и опускать руки, приседать, топтаться на месте, прыгать, танцевать или исполнять любые другие, более изощренные движения. Тот «пародист», который чересчур сильно исказит жесты ведущего, должен будет сменить его, Если провинившихся много, значит ведущий сам выбирает себе замену. Время игры не ограничивается, она может длиться до тех пор, пока участники не потеряют к ней интерес. Звание "заслуженного пародиста" присваивается тому, кто ни разу не попал в ведущие.

### Добрая сказка

Берется за основу сказка с грустным концом. (например, снегурочка, русалочка и т д) И дается задание детям подумать как эту сказку можно переделать, используя персонажей из др сказок, так, чтобы она счастливо закончилась. Выигрывает та команда, которая наиболее смешно и весело обыграет сказку в виде мини-спектакля.

### Сюжетно-ролевая игра «Арго»

Основные принципы игры:

1. Самоопределение. Все участники игры делятся на две группы: «аргонавтов» и «хранителей». Статус «аргонавта» и «хранителя» определяется самостоятельно
2. Интерес. Задачи «аргонавтов» и «хранителей» качественно не различаются. Для «аргонавтов» - приобрести Золотое Руно, доказав, что достойны этого. Для «хранителей» - доказать, что Золотое Руно они способны удержать.
3. Стимул. Само Золотое Руно не является главным достижением «аргонавтов» и «хранителей». Игровой единицей является «руна» (медаль), которая вручается героям как награда за победу в «испытаниях».
4. Состязательность. Соперничество достигается через участие в преодолении «испытаний». Эти «испытания» одинаковы как для «аргонавтов», так и для «хранителей». В условиях состязательности отряды дают друг другу взаимооценку.
5. Фантазия и творчество.

Боги Олимпа разрабатывают структуру сюжетно-ролевой игры и помогают только в организационных вопросах. Весь экзотико-игровой сюжет разрабатывается и проживается в каждом отряде самостоятельно.

Роли: Боги - вожатые. Герои: Ясон - предводитель аргонавтов. Эет - царь Колхиды, вождь хранителей. Жители Эллады - все остальные участники игры, которые делятся на «хранителей» и «аргонавтов».

Условия игры

1. Условия игры для богов:

1. Боги и музы живут на Олимпе. Обеспечивают структуру игры и выполняют роль правосудия.
2. Зевс покровительствует «хранителям». Гера покровительствует «аргонавтам». Они главные носители идеи игры.
3. Все остальные боги делятся на богов-«правителей» и богов- «покровителей». Боги-«правители» разрабатывают сюжет того дня, когда они правят на земле Эллады (дежурный

отряд по территории). Боги-«покровители» (вожатые в отрядах) разрабатывают вместе с ребятами игровой сюжет в своем отряде. Эти боги являются «хранителями» своих жителей.

4. Боги спускаются с Олимпа в дни «испытаний» и наблюдают за состязаниями. Подсчитывают и ведут учет черных и белых квадратов (взаимооценки).

5. Музы спускаются на землю Эллады в день МУЗ. Устраивают смотр талантов «аргонавтов» и «хранителей».

6. Ход игры и итоги состязаний между «аргонавтами» и «хранителями» отражаются богами ежедневно в «Зеркале Эллады». Гермес выпускает газету «Вестник Богов».

#### **«Изобразить походку»**

человека, который только что сытно пообедал;

человека, которому жмут ботинки;

человека, который неудачно пнул кирпич;

человека, который заблудился в темном лесу.

#### **«Пофантазировать и изобразить»**

горячий утюг;

закипающий чайник;

звенящий будильник;

звонящий телефон.

#### **Игра «Два из трёх», (с воздушными шарами).**

Играют двое (из разных команд). На полу 3 шарика. Звучит музыка, игроки танцуют вокруг шариков. Музыка смолкает, игроки хватают шарики. Побеждает тот, кто возьмет 2 шарика. (Игра повторяется).

#### **«Ты - мне, я - тебе».**

Команды загадывают по пять загадок друг другу.

1) Это обычно бывает в сказке, а иногда в жизни (чудо).

2) Когда ты неправильно поступаешь или зря кого-то обидел, она должна тебя очень мучить (совесть).

3) Знает каждый здесь из вас рекордсменку в стиле «брасс» (лягушка).

4) У какого слона нет хобота? (у шахматного).

5) Каких камней нет ни в одном море? (сухих).

#### **«В гостях у сказки».**

Отгадать отрывки из сказок.

1) В какой сказке произошло такое событие: «Тут в избе углы затрещали, крыша зашаталась, стена вылетела, и печь сама пошла по улице, прямо к царю...» (р.н. ск. «По щучьему велению»).

2) В какой сказке с помощью горошины принцесса нашла себе жениха?» (Г.Х.Андерсен. «Принцесса на горошине»).

3) В какой сказке жительница морских глубин проучила жадину? («Сказка о рыбаке и рыбке». А.С.Пушкин).

4) Какой серый зверь обидел нечетное количество маленьких учащиесяшек? (Волк из р.н.ск. «Волк и семеро козлят»).

#### **«Оживи пословицу».**

Участники должны без слов в любой форме передать смысл пословицы. (По выбору). Дается время на подготовку.

1) Нет друга ищи, а нашел береги.

2) Нет лучшего дружка, чем родная Матушка.

3) Семь раз отмерь, один раз отрежь.

- 4) Один за всех, все за одного.
- 5) Старый друг лучше новых двух.
- 6) Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей.

Игра «Кто не моет уши».

Ведущий задает вопросы, а учащиеся должны отвечать я или молчать.

Кто любит шоколад?

Кто любит мармелад?

Кто любит груши?

Кто не моет уши?

Кто любит гранат?

Кто любит виноград?

Кто любит урюк?

Кто не моет рук?

### **«Фотография на память».**

Все игроки первой команды принимают различные позы, а игроки второй команды внимательно смотрят на них и запоминают. Через минуту они должны принять точно такие же позы. (И наоборот).

### **Битва эрудитов. Интеллектуальная игра**

Познавательное-развлекательное занятие интеллектуального клуба учащихся «ПАРАСАТ»

Тема: Интеллектуальная игра «Битва эрудитов»

Продолжительность: 35-45 минут.

Категория учащихся: 4 класс.

Цели и задачи мероприятия:

- Развитие познавательных способностей, эрудиции, скорости мышления, памяти, внимания.

- Воспитание уверенности в своих силах. Формирование чувства ответственности, способность преодолевать трудности.

- Расширение кругозора, интеллектуальных способностей учащихся.

Ход игры: Участвуют две команды, игра состоит из четырёх туров, каждый вопрос имеет свою оценку в баллах, эксперты подводят итоги.

Первый тур

Вопрос 1.

В 1850 г. в Америку впервые привезли птицу, которая вскоре там освоилась. Случилось так, что в пригороде Бостона сильно размножились насекомые. Гусеницы наносили серьезный вред посевам. На помощь пришла птица – она уничтожила насекомых-вредителей.

В знак благодарности жители поставили ей памятник в центральном парке города Бостона. Назовите птицу.

Ответ : Воробей

Вопрос 2.

Эта история началась в 1968 году. Когда химик Спенсер Сильвер изобрёл клей, не оставляющий следов на бумаге. Несколько лет изобретение не находило применения, пока Артуру Фрау, коллеге Сильвера не пришло в голову использовать покрытые клеем края листочков, имеющих в основном размер 76 на 76 миллиметров. В качестве чего используют и как называются такие листочки

Ответ : Стикеры

Вопрос 3.

Чтобы он служил верой и правдой его необходимо регулярно смазывать. В смазке нуждаются шарнирные и подшипниковые узлы- втулки, ролики натяжителя цепи, рулевые колонки. Тросы переключателей передач и тормозов. Следует помнить что избыток масла плох для него, налипая грязь может попасть внутрь узлов. О чём речь?

Ответ: Велосипед

Вопрос 4.

Несмотря на небольшие размеры : 2.54 сантиметра толщиной и 7.62 в диаметре, вес меньше двухсот граммов, скорость около 160 км/ч она представляет большую опасность для зрителей, если не огородить их защитным стеклом. О каком предмете идёт речь?

Ответ : Хоккейная шайба

Второй тур

1 вопрос II тура (500 баллов)

Он был выпущен самым первым в 1979 году в Японии компанией «Сони»

Первая подсказка на 1 вопрос (300 баллов)

Устройство получившее название «Уокман» было разработано инженером Нобутоси Кихара специально для генерального директора фирмы чтобы он мог им воспользоваться при дальних перелётах

Вторая подсказка на 1 вопрос. II тура (200 баллов)

После этого было создано множество моделей . В том числе работающих на солнечной батарее

Ответ: Кассетный аудиоплеер

2 вопрос II тура

Какой подвиг совершили дворняги Дезик и Цыган 22 июля 1951 года? (500 баллов)

Первая подсказка на 2 вопрос. II тура (300 баллов)

Это длилось 20 минут

Вторая подсказка на 2 вопрос. II тура (200 баллов)

Старт был с полигона Капустин Яр в 4 утра

Ответ на 2 вопрос. II тура

Дезик и Цыган стали первыми живыми существами которые поднялись в космическую высь и благополучно вернулись

3 вопрос. II тура (500 баллов)

Его красота не только украсит интерьер вашей квартиры. Но и поможет сберечь тепло в холодное время.

Первая подсказка на 3 вопрос. II тура (300 баллов)

Шерсть его обладает великолепными теплоизолирующими свойствами

Вторая подсказка на 3 вопрос. II тура (200 баллов)

Только не забывайте почаще его чистить

Ответ на 3 вопрос. II тура : Ковёр

4 вопрос II тура (500 баллов)

Её патент в 1903 году получил Альберт Паркхаус работающий на проволоочной фабрике. Известно. Что нечто напоминающее использовали во Франции в 16 веке для хранения церковного облачения.

Первая подсказка на 4 вопрос II тура (300 баллов)

На изобретение этого предмета подвигли жалобы рабочих, которым не хватало крючков

Вторая подсказка на 4 вопрос II тура (200 баллов)

Современное изобретение изготавливают из древесины и пластмассы необходимое для хранения гардероба чтобы оно не помялось

Ответ на 4 вопрос II тура : Вешалка

Третий тур

Блиц-тур (за каждый правильный ответ 100 баллов, время на обдумывание вопроса нет)

Самая «солнечная» геометрическая фигура? (Луч)

Самый большой медведь? (Белый медведь)

Самый зубастый столовый прибор? (Вилка)

Самая походная сумка? (Рюкзак)

Самая плавательная обувь? (Ласты)

Самый острый каблук? (Шпильки)



Самый небесный цвет? (Голубой)  
Самый детский театр? (Кукольный театр)  
Самый зубастый балет? («Щелкунчик»)  
Самый посудный головной убор? (Котелок)  
Самый мирный итог поединка? (Ничья)  
Самое крупное спортивное мероприятие? (Олимпиада)  
Самый умный вид спорта? (Шахматы)  
Самые большие волны? (Цунами)  
С чем сравнивает чужую душу пословица? (С потемками)  
Самая длинная параллель? (Экватор)  
Как называется мужская юбка у шотландцев? (Килт)  
Самый большой кусок льда? (Айсберг)  
Самая медленная стрелка часов? (Часовая)  
Он бывает между корнем и окончанием (Суффикс)  
Что такое Биг Бен? (Башенные час)  
Самый правдивый барон на свете? (Барон Мюнхгаузен)  
Что будет, если поспешишь? (Людей насмешит)  
Самый уральский камень? (Малахит)  
Научное справочное пособие по всем отраслям знаний (Энциклопедия)  
Самый знаменитый во всём мире турист? (Робинзон Крузо)  
Команда самолета, танка, корабля (Экипаж)  
Самая «американская» статуя? (Статуя Свободы)  
В каком слове 40 «А»? (Сорока)  
Самый лучший в мире крокодил? (Гена, друг Чебурашки)  
Первый президент Америки. (Джордж Вашингтон)  
Одна сторона листа бумаги (Страница)  
Как называется книга, рассказывающая о самом-самом? (Книга рекордов Гиннесса.  
Выпускается ежегодно с 1955 года английским издательством «Гиннесс пাবলিশিং  
лимитед».)  
Четвёртый тур  
Что лежит в ящике  
ВОПРОС: ( цена 1 000 баллов)  
Здесь лежит то, что Пётр I называл «земным яблоком»  
(Глобус)  
Подводятся итоги.

### **Интеллектуально-познавательная игра "Калейдоскоп"**

Цель мероприятия: способствовать развитию мышления и познавательной активности, творческих и коммуникативных способностей учащихся.

Класс делится на 4-5 команд по 5-6 человек в каждой. Деление происходит либо по желанию учащихся, либо по жребию. Заранее ребятам даётся задание выбрать название команды, девиз, эмблему и капитана. Предварительная подготовка к игре занимает 2-3 дня.

Станция "Ознакомительная"

В начале игры каждая команда представляет своё название, девиз, эмблему и капитана.

Станция "Загадочная"

Чем больше ешь, тем больше становится (орех, семечки).

Когда он нужен - его выбрасывают, а когда не нужен - поднимают (якорь).

Какие часы показывают верное время только два раза в сутки? (которые стоят).

Отец только родился, а сын уже по улице гуляет (огонь в печи - дым из трубы).

Ходит- ходит, а в дом не заходит (дверь).

Я в озерах и морях, а в воде меня нет. Я в арбузе и в огурцах, а в дыне меня нет ("р").

Все его любят, а поглядят на него, так каждый морщится (солнце).  
Сестра к брату в гости идет, а он от нее прячется (день и ночь).  
Разноцветные девицы заскучали без водицы, дядя длинный и худой носит воду бородой (краски и кисточка).  
Станция "Мир вокруг нас"  
Какие звери летают? (летучая мышь, белка-летяга)  
Как называется плотная корка на снегу? (наст)  
Как называется космодром, с которого был произведён запуск первой космической ракеты? (Байконур)  
Что в огне не горит и в воде не тонет? (лёд, снег)  
Какой цветок имеет и мужское и женское имя? (Иван-да-Марья)  
Ближайшая к Солнцу планета. (Меркурий)  
Какую траву и слепой узнает? (крапива)  
Какие птицы прилетают с юга первыми? (грачи)  
Самые свирепые рыбы? (пираньи)  
Какое хвойное дерево на зиму сбрасывает листву? (Лиственница)  
У кого щёки как мешки? (хомяк)  
Из какого растения делают манную крупу? (пшеницы)  
Станция "Сказочная"  
Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде? (оленья)  
Сколько дней пролежали деньги Буратино на Поле Чудес? (нисколько)  
Что попало Каю в глаз? (осколок зеркала)  
Кто написал сказку "Огниво"? (Г.Х.Андерсен)  
Какие цветы собирала падчерица в сказке "Двенадцать месяцев"? (подснежники)  
За что отца Чиполлино посадили в тюрьму? (он наступил на мозоль принцу Лимону)  
Из какой сказки Шамаханская Царица? ("Сказка о золотом петушке")  
Назовите любимого зверя Фрекен Бок (кошка Матильда)  
Кто автор сказки "Айболит"? (К.Чуковский)  
Станция "Конкурс капитанов"  
Сколько сыновей было у мельника в сказке "Кот в сапогах"? (3)  
Есть ли 7 ноября в Австралии? (да)  
Сколько недель в году? (52)  
Назовите самую большую планету Солнечной системы. (Юпитер)  
Что можно приготовить, но нельзя съесть? (уроки)  
На руках 10 пальцев. Сколько пальцев на 10 руках? (50)  
Палку нужно распилить на 12 частей. Сколько распилов нужно сделать? (11)  
В каком году был основан наш кадетский корпус? (1998)  
Как называется наука о собаках? (кинология)  
Какая гора извергает огонь? (вулкан)  
Что принадлежит лишь тебе, а употребляется чаще другими? (Имя)  
У Мамеда было 10 овец. Все, кроме 9, сдохли. Сколько овец осталось? (9)  
Станция "Эрудит"  
Этот тур проводится для зрителей, в случае, если не все дети распределены по командам.  
Что такое грот? (пещера)  
Кто такой Марс? (мифологический герой)  
Что такое карат? (мера веса драгоценных камней)  
Что такое икебана? (искусство составления букетов)  
Что такое вернисаж? (выставка картин)  
Что такое палитра? (доска для смешивания красок)  
Какая башня называется "падающей"? (Пизанская)  
Как называется художник, изображающий животных? (анималист)  
Назовите "короля вальсов" (Штраус)

Что такое Гамбург? (город в Германии)  
На каком музыкальном инструменте играл Орфей? (на лире)  
Кто автор произведения "Маленький принц"? (Антуан де Сент-Экзюпери)  
Станция "Спортивная"  
Назовите родину футбола. (Англия)  
Сколько клеточек одного цвета имеет шахматная доска? (32)  
К какому виду спорта относится термин "двойной тулуп"? (фигурное катание)  
Какая страна считается родиной Олимпийских игр? (Греция)  
Какой напиток носит имя всемирно известного футболиста? (кофе Пеле)  
Где пройдут ближайшие зимние Олимпийские игры? (Сочи)  
Что означает футбольный термин "аут"? (мяч вне поля)  
Что забивают в ворота игроки в русский хоккей? (мяч)  
Как называется игра "ручной мяч"? (гандбол)  
Какой итальянский город представляет футбольный клуб "Рома"? (Рим)  
Какие два цвета предпочитают фанаты "Спартака"? (красный и белый)  
Какому спортсмену на соревнованиях приходится вязать узлы? (туристу)  
Какого цвета карточка в футболе означает удаление с поля? (красная)  
Какая олимпийская спортивная игра проводится в бассейне? (водное поло)  
Какие спортсмены участвуют в Паралимпийских играх? (инвалиды)  
Какая античная страна, наряду с Грецией, дала название олимпийскому виду борьбы?  
(Рим. Греко-римская борьба)  
В каком олимпийском виде спорта используется сабля? (фехтование)  
Как называется площадка для игры в большой теннис? (корт)  
Без чего судья не может выйти на поле? (без свистка)  
В каком виде спорта важен попутный ветер? (в парусном).