

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«КАМЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

«В стране забытых игр»

для учащихся 1-4 классов

в рамках недели начальных классов

2018 год

Задачи

- развивать интерес детей к различным видам игр, поддерживать их свободную творческую самореализацию в игре;
- оптимально использовать имеющееся в ОУ игровое оборудование, пособия и материалы, способствующие активизации игровой деятельности и развитию всех сторон личности ребенка;
- привлекать родителей обучающихся к активному обсуждению и созданию условий для развития игры ребенка дома.

Учитель: Добрый день! Я рада приветствовать вас в нашем классе. А зачем мы с вами собрались? Никто не знает? Тогда для начала я предлагаю вам провести конкурс «Отгадай загадку».

Конкурс «Разминка»

- Упадёт - подскочет, ударишь - не плачет. (мяч)
 - Кинешь в речку - не тонет, бьешь о стенку - не стонет, будешь о землю кидать - станет кверху взлетать. (мяч)
 - На олене, на коне хорошо кататься мне! Не по тундре, не по лугу — еду я по чудо-кругу. Я скачу, я лечу, я в восторге хохочу! (карусель)
 - Стукнешь о стенку - а я отскачу. Бросишь на землю - а я подскачу. Я из ладоней в ладони лечу - смирно лежать не хочу. (мяч)
 - Он и пляшет, и поет, и гудит, как самолет; он бежит бегом, он жужжит жуком. (волчок)
 - Кто, рогатый и трехногий, нас катает по дороге? Кто, имея много спиц, нам не свяжет рукавиц? (велосипед)
 - Твой хвостик я в руке держал, ты полетел, я побежал. (воздушный шар)
 - Сам пустой, голос густой, дробь отбивает, шагать помогает. (барабан)
 - Наряд мой пестрый, колпак мой острый, мои шутки и смех веселят всех. (Петрушка)
 - Эти чудо-кирпичи я в подарок получил. Что сложу из них — сломаю, все сначала начинаю. (кубики)
 - Полотно, а не дорожка, конь не конь – сороконожка по дороге той ползет, весь обоз один везет. (железная дорога)
 - В пути не смолкает, вдаль увлекает, сам не шагает – шагать помогает. (барабан)
 - Танцует крошка, а всего одна ножка. (Волчек, юла)
 - Эту толстую игрушку не уложишь на подушку. Знать пример взяла с лошадки стоя спать, а не в кровати. (неваляшка)
 - Закружится на острой ножке, жужжит, как будто бы жучок. Захочет — вскачь пройдет немножко, захочет — ляжет на бочок. (юла)
 - Что все это значит? Дочка, а не плачет, спать уложишь – будет спать день и два, и даже пять. (кукла)
 - Кручусь, верчусь, и мне не лень вертеться даже целый день. (юла)
 - Не обижен, а надут, его по полю ведут, а ударят - нипочем не угнаться за ... (мячом)
- Кто из вас догадался для чего мы здесь вместе собрались и что мы будем делать?

.....

А вы любите играть?

.....

1.Нас жёлтый лист манит и дразнит,

Нам нынче весело с утра,

А осень дарит яркий праздник,

И главный гость на нем- игра!

2. Она- наш друг большой и умный,
Не даст скучать и унывать,
Затеет спор веселый шумный
Поможет новое узнать.
3. Расскажет про героев книжек.
На юг, на север поведет,
С ней даже космос как то ближе
Она на все ответ найдет!
4. Она всегда по - дружески
Зовет вперед, вперед, вперед.
Она мечте научит дерзкой
И в жизнь большую поведет.

Сценка №1

Выходит ученица 1 класса, рассматривает игрушки и читает стихотворение А. Барто «Я выросла»

Мне теперь не до игрушек,
Я учусь по букварю.
Соберу свои игрушки
И Сережке подарю.

Направляется к игрушкам и перебирает их, раскладывает в разные стороны
Деревянную посуду
Я пока дарить не буду.

Заяц нужен мне самой-
Ничего, что он хромой.

Куклу жалко отдавать:
Он отдаст ее мальчишкам
Или бросит под кровать.

Оглядывается, ищет, что же подарить Сереже

Паровоз отдать Сереже?
Он плохой, без колеса...
И потом мне нужно тоже
Поиграть хоть полчаса!
Опять берется за игрушки, гладит их, но вдруг вспоминает, что она ученица, отодвигает все и говорит:
Мне теперь не до игрушек,
Я учусь по букварю...

Но, я, кажется Сереже
Ничего не подарю!

Игра «Колечко – колечко, выйди на крылечко»

Описание игры

Выбирается водящий, остальные игроки садятся в ряд на скамейку и складывают ладошки лодочкой.

Водящий берет любой мелкий предмет, это может быть настоящее колечко, камушек или очень мелкая игрушка.

Водящий прячет предмет у себя в ладошках, также складывая их лодочкой.

Затем он подходит по очереди к каждому игроку, приговаривая:

— Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю

Водящий, вкладывая свои руки в руки участников, должен передать колечко любому из игроков так, чтобы остальные не догадались — кому именно.

Игрок, получивший колечко, не должен подавать виду, что он его получил, и должен стараться сидеть с максимально невозмутимым лицом.

После того, как водящий прошел всех игроков, он отходит от скамейки на несколько шагов и говорит:

— Колечко, колечко, выйди на крылечко

Игрок, у которого в руках оказалось колечко должен вскочить со скамейки и подбежать к водящему.

Задача остальных игроков не дать ему убежать и постараться удержать,

Если у получившего колечко получилось выбежать, водящим становится он.

Если его удержали, водящий остается прежним.

Встает мальчики, ударяя мяч об пол, читает стихотворение С. Я. Маршака «Мяч», дети включаются в игру: кидают мяч по кругу

Мой веселый, звонкий мяч,
Ты куда помчался вскачь?

Желтый, красный, голубой,
Не угнаться за тобой!

Я тебя ладонью хлопал,
Ты скакал и звонко топал,
Ты пятнадцать раз подряд,
Прыгал в угол и назад!

А потом ты покатишься
И назад не воротился.

Мяч катится от детей в сторону

Покатился в огород,
Докатился до ворот,
Подкатился под ворота,
Добежал до поворота.....

Ученик с тревогой кричит

Там попал под колесо,
Лопнул, хлопнул
Вот и все!

Игра «Съедобное, не съедобное»

Описание игры

Для игры требуется мячик и группа игроков.

Дети сидят рядом друг к другу, а водящий ребенок по-очереди кидает им мяч. В момент кидания, водящий произносит одно слово, являющееся предметом (например: пылесос, пирожок, расческа).

Если слово означает съедобный предмет, то игрок должен поймать мяч. Иначе игрок должен оттолкнуть мяч.

Правила игры

Игроки садятся рядом друг к другу (идеальное место для этого: лавочка)..

Ведущий по очереди кидает мяч игрокам, произнося слова.

Если произнесенное слово означает съедобный предмет (например: конфета, апельсин), то игрок должен поймать мяч. Если он его не ловит, то становится ведущим.

Если произнесенное слово означает несъедобный предмет (например: стул, карандаш), то игрок не должен прикасаться к мячу руками (чтобы не было споров). Если он его ловит или просто прикасается руками, то становится ведущим.

Мальчик читает стихотворение С. Маршака

«Дети нашего двора»

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

Тот, кто водит самолет
Дома по паркету,
Завтра в небо поведет
Самолет-ракету.

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

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

Вы готовитесь в игре
Строить Днепрострой.
Вы растете на дворе,
Где живут герои.

Игра «Твистер»

Описание

Игра "Твистер", правила которой предусматривают одновременное участие 2-4 человек, представляет собой прямоугольную клеенку с нанесенными на нее разноцветными кругами. Эти круги – места для размещения рук и ног. Собственно, в этом и заключается суть игры: переставлять руки и ноги на круг указанного ведущим цвета, не отрывая при этом других конечностей от пола. В комплект обычно входит рулетка. Число

участников – от 2 до 4, если же уверенных в своей гибкости и ловкости смельчаков набирается больше, можно устроить соревнования с выходом в финал.

Правила игры

Сначала нужно расстелить "поле", не забыв снять обувь. Затем определить число игроков. От этого будут зависеть исходные позиции. Если участников четверо, один встает на зеленый и желтый круги, его товарищ по команде - рядом, на красный и синий. Противники размещаются напротив аналогичным образом. Если участников двое, они выбирают противоположные концы "поля". Каждый из них одну ногу ставит на синий круг, другую – на желтый. Если есть третий участник, он становится посередине, поставив обе ноги на красные круги. Еще понадобится ведущий, однако при игре вдвоем можно обойтись без него. Тогда игроки совместно называют цвет и часть тела. Теперь переходим к самому главному. В игре "Твистер" правила следующие:

- После того как исходные позиции заняты, ведущий крутит стрелку и объявляет, куда следует поставить руку/ногу и какую именно.
- Перемещение выполняется, даже если указанная рука (нога) уже стоит в круге названного цвета. В этом случае выбирается другой круг того же цвета.
- Нельзя ставить две части тела на один круг. По соглашению между участниками может быть принят вариант правил, допускающих, чтобы оба участника занимали круг одновременно. В противном случае первого занявшего круг выбирает наблюдающий за игрой ведущий. Если игра командная, игроки одной команды могут поставить ноги на один и тот же круг.
- Нельзя менять положение и двигаться, пока не будет объявлена следующая позиция. Удержаться в одном и том же положении непросто, но в этом и заключается цель игры. Временно подвинуть руку или ногу, чтобы дать возможность хода другому участнику, можно только с разрешения ведущего.
- Запрещается касаться "поля" локтями, коленями и другими частями тела.
- Если все круги названного цвета заняты, рулетка вращается снова.

Ученик

Сегодня мы мечтаем
Знать побольше обо всем.
Мы в мечты свои играем,
Мы мечтой своей живем.
И пусть мальчишки и девчонки,
Вся озорная детвора,
Сегодня скажут звонко-звонко:

Все хором:

«Да здравствует игра!»

Подведение итогов.