

# ОБЩЕРОССИЙСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ 2011 ГОД

## Методика и педагогическая практика

*Сотникова Марина Юрьевна*

*Государственное общеобразовательное учреждение*

*средняя общеобразовательная школа № 72*

*с углубленным изучением немецкого языка*

*Калининского района Санкт-Петербурга*

### СЦЕНАРИЙ ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ «ПО СТРАНИЦАМ РУССКОГО ФОЛЬКЛОРА...»

#### **Цель:**

- Развитие интереса учащихся к истории и культуре русского народа,
- Формирование дружеских отношений в классе в процессе игрового взаимодействия.

#### **Задачи:**

- Способствовать развитию познавательного интереса к устному народному творчеству,
- Развивать смекалку, эрудицию и кругозор учащихся,
- Вовлечь всех учащихся класса в игровое взаимодействие и способствовать формированию сплоченного классного коллектива,
- Формировать игровую культуру учащихся: умение работать сообща (в парах, командах), согласовывать свои действия, умение порадоваться за победившую команду, поддержать тех, кто не стал победителем игры.
- Вызвать положительные эмоции и радость от общения со сверстниками во время игры.

### **Условия и особенности реализации:**

Данная игровая программа рассчитана на один класс (не более 30 человек). Для проведения отдельных игр требуется пространство для активного взаимодействия: целесообразно проводить в актовом зале или игровой комнате. Программа рассчитана на 30-40 минут. Чтобы проникнуться и почувствовать быт и культуру русского народа всем участникам предлагается прийти в русских народных костюмах (или элементах костюма).

### **Оборудование:**

- Мультимедийное устройство и ноутбук,
- Магнитофон или музыкальный центр,
- Музыкальные записи народных мелодий,
- Игровое поле для подсчета баллов,
- Мяч,
- Карточки с заданиями для ведущего,
- Корзинка,
- Маски-шапочки для игры «Теремок», теремок.

### **Ход игры:**

**Василиса Прекрасная:** Девчонки и мальчишки!

Оставь на парте книжки!

**Петрушка:** Бегом, скорее, все сюда

У нас веселая игра!

### **Ведущий:**

- Ребята, посмотрите, кто к нам в гости пришел?

- Давайте посмотрим, что они в корзинке с собой принесли?

*Герои показывают, что в корзинке у них находятся карточки с загадками.*

**Василиса Прекрасная:** А Вы любите загадки отгадывать?

*Ведущий предлагает ребятамделиться на две команды согласно эмблеме, которая прикреплена заранее каждому ребенку. После этого каждая команда по очереди вытягивает по одной загадке и отгадывает. За каждую верно отгаданную загадку команда получает балл. По итогам игры «Загадки» выставляется общее число баллов за этот конкурс в игровое поле.*

### **Игра «ЗАГАДКИ»**

**Василиса Прекрасная**

**Петрушка:**

1. Сладше меда, мягче пуха.  
Отдохни! – все шепчет в ухо.  
Тот, кто будет с ней дружить,  
Будет очень плохо жить. **(ЛЕНЬ)**
2. В каждой книжке и тетрадке  
Можно встретить эти рядки. **(СТРОЧКИ)**
3. Одной ручкой - всех встречает,  
Другой ручкой – всех провожает. **(ДВЕРЬ)**
4. Межи деревянные, а поля стеклянные. **(ОКНО)**
5. Таять может, да не лед.  
Не фонарь, а свет дает. **(СВЕЧА)**
6. Из избы идут – пляшут,  
А в избу идут – плачут. **(ВЕДРА)**
7. У носатого у Фоки  
Постоянно руки в боки.  
Фока воду кипятит  
И как зеркало блестит. **(САМОВАР)**

8. Купили новенькое,  
Такое кругленькое,  
Качают в руках,  
А оно все в дырах. **(СИТО)**

9. Маленький Ерофейка  
Подпоясан коротенько,  
По полу скок-скок  
И сел в уголок. **(ВЕНИК)**

10. В землю теплую уйду,  
К солнцу колосом взойду,  
В нем тогда таких, как я,  
Будет целая семья! **(ЗЕРНО)**

*Петрушка и Василиса раздирают последнюю одиннадцатую загадку, пытаясь завладеть ей.*

**Ведущий:** Дорогие наши герои, разве можно так? Ребята, давайте рассудим ситуацию, ведь любой конфликт надо решать мудро! Где мы черпаем народную мудрость?

### **Игра «ПОСЛОВИЦЫ»**

*Ведущий выдает каждой команде разрезанные на две части пословицы и предлагает их соединить. Каждая правильно собранная пословица оценивается в один балл.*

1. Учись смолоду, пригодится в старости.
2. Лентяй не дела ищет, а от дела рыщет.
3. Где смелость, там и победа.
4. Делаешь наспех – сделаешь на смех.
5. Не стыдно не знать, стыдно не учиться.
6. Учись доброму, худое на ум не пойдет.

7. Кто родителей почитает, тот вовек не погибает.
8. Пилу точат, чтобы стала острее, человека учат, чтобы стал умнее.
9. Чем дальше в лес, тем больше дров.
10. Умел ошибаться, умей и поправиться.

*Ведущий вместе с детьми проверяют, правильно ли ребята составили пословицы. И на игровом поле устанавливают общее число правильно составленных пословиц.*

### **Игра «БЛИЦ-ТУРНИР»**

*На экране появляются зашифрованные слова – названия видов устного народного творчества. Право ответа получает та команда, которая первая поднимет руку и назовет верное слово. За каждое правильно отгаданное слово команда получает балл.*

1. П . . . Ш . И (потешки)
2. З А . . . . И (загадки)
3. П . . . И (песни)
4. Ч А . . . . . И (частушки)
5. П . . . . . ЦЫ (пословицы)
6. С К . . . . . И (скороговорки)
7. П . . . . . Р . И (поговорки)
8. Б . Л . . . И (былины)
9. С К . . . И (сказки)
10. С Ч . . . . . И (считалки)

### **Игра «СКАЗКИ»**

*Дети встают в круг, чередуясь с игроками другой команды. Игроки передают мяч по кругу, пока играет музыка. Когда музыка останавливается, мяч остается в руках одного ребенка. Ведущий говорит первое слово из*

названия русской народной сказки, а игрок договаривает. Если ответ правильный, команда получает балл.

1. «Петушок и ...» (бобовое зернышко)
2. «У страха ...» (глаза велики)
3. «Лиса и ...» (журавль)
4. «Каша из ...» (топора)
5. «Гуси - ...» (лебеди)
6. «Король - ...» (дроздобород)
7. «Поп и ...» (мужик)
8. «Как мужик ...» (гусей делил)

После этой игры ведется общий подсчет баллов и выявляется команда-победитель.

Чтобы все ребята почувствовали себя единым дружным и сплоченным коллективом, завершить игровую программу предлагается игрой, направленной на формирование доверительных отношений, взаимодействие со всеми одноклассниками.

### **Игра «ТЕРЕМОК»**

Сюжет сказки переворачивается: мышка-норушка всем зверюшкам, просящим пристанище, отказывает, говоря: «Нет, не пущу, мне и без тебя хорошо!». Из класса выбираются герои сказки, которые произносят слова «Кто, кто в теремочке живет? Пустите меня к себе жить». Все остальные ребята обращаются к мышке-норушке «Дорогая мышка!» и приводят разнообразные аргументы в пользу персонажа. Только после этого мышка пускает их жить в свой теремок.

*После игры, все участники игровой программы встают в круг. Ведущий благодарит всех и предлагает ответить на следующие вопросы:*

- Было ли Вам интересно?
- Что понравилось больше всего?
- Что Вы узнали нового?
- Когда Вам было весело?

### **Список литературы**

1. «Школьные игры и конкурсы» №3-2008 год. Приложение к газете «Педсовет».
2. «Сборник загадок» Пособие для учителя. Составитель М.Т.Карпенко. Москва, «Просвещение», 1988 год.
3. Н.Е. Щуркова «Собранье пестрых дел», Смоленск, 1996 год.
4. «Литературные чтения» 2 класс, часть1. Программа «Школа России», Москва, «Просвещение», 2010 год.
5. «Стихи, рассказы, сказки...», под редакцией Г.П.Веселова, Москва, «Просвещение», 1985 год.