муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования детей дом детского творчества ст.Калининской

Методические рекомендации по организации игр с детьми школьного возраста «Восьмое чудо света»

Педагог: Е.В.Савченко

ст.Калининская
2014 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ИГР - 3

2. ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ - 5

3. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ИГР В ПОМЕЩЕНИИ – 11

4. ЕСЛИ НА УЛИЦЕ ПЛОХАЯ ПОГОДА… - 12

5. ПО СТРАНИЦАМ ГАЗЕТ И ЖУРНАЛОВ – 15

6. ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ – 33

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ИГР

«Спутник детства», «Восьмое чудо света», «Школа жизни», «Светлое окно в мир)», «Искра, зажигающая огонёк пытливости», - так называли игры великие умы человечества. Игры - это путь к познанию мира. В процессе игры дети узнают различные свойства предметов, разные стороны жизни, получают значительную информацию. Игры способствуют развитию кругозора, внимательности, наблюдательности. Ребёнок постоянно стремится к деятельности и удовлетворяет эту потребность в игре. Кроме того, игра - великий воспитатель! Она требует дисциплинированности, самостоятельности, целеустремлённости, коллективизма, умения подчинять личные интересы общим.

Для большинства детей стремление к обществу сверстников естественно. Преимущество группы заключается в том, она представляет собой своеобразный островок мира, в котором можно выработать и освоить новые формы поведения. Групповая работа создаёт идеальную обстановку для развития умений и навыков общения, формирования правильной самооценки. Относительно мера и типа группы общего правила не существует.

Занятия с детьми должны быть тщательно продуманы и структурированы. Тем не менее, важно вести себя открыто, гибко и изобретательно, так, чтобы в игровом пространстве сохранялась возможность импровизации, свободного творчества. Ведущий должен задавать тон в группе, обеспечивать детям атмосферу безопасности и чувство, что их принимают. Если ребёнок видит, что он свободен в самовыражении, в проявлении своих эмоций, мыслей и мнений, если он знает, что получает поддержку ведущего и других детей, и ощущает связь с ними, он чувствует себя более сильным. А использование фантазии и рисунков помогает ребёнку лучше узнать себя.

Игры должны базироваться на принципах взаимного доверия, раскрепощённости и открытости. Они призваны помогать детям и взрослым.

Если у вас в процессе проведения игр возникло ощущение неуспешности, не отчаивайтесь, т.к. в любом случае это ваш новый опыт. И есть смысл проанализировать, что получилось хорошо, а что можно было бы сделать лучше. Например:

1.Чувствовали ли Вы сопротивление группы или кого-либо из участников во время игры?

2. Не возникло ли у детей чрезмерного утомления? Если да, то, может быть, стоит провести восстановительные упражнения?

Предлагаю разобрать то, с чем Вы наверняка уже сталкивались, - это сопротивление группы или кого-либо из детей (протест против участия в игре), иногда маскируемое даже под естественным детским «Не хочу!». Продолжать настаивать в этой ситуации - значит «вызвать огонь на себя». Есть прекрасная альтернатива: обсудить с группой то, что происходит. При этом:

- Слушайте и понимайте говорящего.
- Действительно старайтесь понять, чего дети хотят.
- Спросите: «На кого вы злитесь?»

- Не «зацикливайтесь»; подобная реакция мешает Вашей искренности.
- Ясно помните о Ваших целях в данной работе.
- Рассматривайте нарушение спокойствия как подарок, поскольку оно играет групповую роль и передаёт информацию.
- Рискуйте - всегда можно попробовать что-то иное! Существует масса способов работы с возникшей ситуацией.
- Если ребёнок отказывается играть и он в меньшинстве, то он может почувствовать себя в изоляции. Окажите ему психологическую поддержку.
- Спуститесь на уровень детей, а затем постепенно поведите за собой. Вы удивитесь, но, общаясь с детьми на их языке, Вы не только достигнете определённых успехов, но и, вполне возможно, получите заряд энергии, прилив бодрости и оптимистичный настрой на будущее.

Вот примеры наиболее распространённых типов «трудных» детей. ***«Агрессивный».*** Обычно выбирает жертву беззащитную, и ведущий, по его мнению, вполне подходит на эту роль. Может толкаться, отбирать что-либо у детей, нападать, а также провоцировать ведущего. Лучше всего, перефразировав его слова в более мягкой форме, обратить внимание бывает попросить повторить шутку ещё раз. В любом случае лучше всего попытаться приоткрыть серьёзную сторону его характера и работать именно с ней.

«Неуверенный». Застенчивый, молчаливый, скромный. Часто такие дети умело «не высовываются», тем самым не вызывая ни у кого раздражения. Но большинство игр носят развивающий характер, а их результат предполагает конкретный вклад каждого, поэтому необходимо продумать пути для вовлечения застенчивого ребёнка в активную деятельность. Полезно время от времени вежливо обращаться непосредственно к нему по имени с конкретным вопросом по ходу игры. Можно побеседовать с ним лично на отвлечённые темы в перерыве; обратиться к опыту ребёнка, если таковой есть; подбодрить, улыбнуться ему. Но самое традиционное - использовать метод «цепочки», когда все высказываются или выполняют какое-то движение строго по очереди. Это даст таким детям возможность не быть выставленными напоказ перед всей группой, чего они больше всего и боятся. И, наконец, нужно хвалить неуверенного ребёнка.

«Заметки на полях», которые могут оказаться полезными для тех, кто работает с детьми.

1. Для того чтобы заработал мозг, должно заработать тело.
2. Наблюдайте за языком жестов тех, кто стесняется или мало говорит.
3. Ведущему совершенно не обязательно уметь читать чужие мысли - достаточно внимательно наблюдать, видеть и слышать.
4. Яркие цвета одежды, инвентаря и материалов повышают энергию.
5. Любую «глупую» игру можно использовать как метафору и учиться на ней.
6. Диагностика группы: отслеживайте темы разговоров. Используйте для диагностики группы юмор.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Игра с 6 лет.

Не попадись!

Цели. Игру можно использовать для разминки, для поднятия настроения. Развивает быстроту реакции, координацию.

Инструкция. Все играющие находятся на расстоянии полушага от начерченного круга. Водящий становится внутри круга в любом месте. Дети прыгают через линию в круг. Водящий, бегая в черте круга, старается всех запятнать; каждый при приближении водящего убегает. Тот из играющих, кого запятнал водящий, считается проигравшим, но продолжает участвовать в игре. Через некоторое время можно посчитать проигравших и назначить нового водящего, лучше из числа тех детей, кого ни разу не смогли запятнать.

Игра с 6 лет.

Ловишка, бери ленту!

Цели. Игра включает соревновательные элементы, способствует развитию скоростных качеств и способности к переключению.

Инвентарь. Цветные полоски из ткани

Инструкция. Играющие строятся по кругу, каждый прикрепляет сзади к ПОЯСУ или вороту цветную полоску. В центре круга становится ловишка. По сигналу «Беги!» дети разбегаются. Ловишка бегает за играющими, стараясь вытянуть У кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. По сигналу ведущего «Раз, два, три — в круг скорей беги!» дети становятся в круг. Ловишка подсчитывает количество ленточек и возвращает их детям. Игра возобновляется с новым ловишкой.

Игра с 6 лет

СОВУШКА

Цели. Игра развивает координацию, чувство равновесия и пространственное воображение.

Инструкция. В одном из углов площадки очерчивается кружком гнездо совушки. Все дети изображают бабочек и жуков. Одного из играющих ведущий называет совушкой. По сигналу «День» дети разбегаются, взмахивают рука ми, подражая движению крыльев. По сигналу «Ночь» вылетает из гнезда совушка. Бабочки и жуки замирают, останавливаясь на том месте, где их застал сигнал, а совушка, медленно взмахивая крыльями, смотрит, не шевелится ли кто. Того, кто пошевелится, совушка отводит к себе в гнездо. Ведущий дает сигнал «День» — совушка улетает к себе в гнездо, а бабочки и жуки опять начинают летать. Вылет совушки повторяется 2—3 раза. После этого подсчитывается число пойманных, ведущий выбирает новую совушку и игра возобновляется. Каждый вылет совушки не должен продолжаться более 10—15 секунд так как детям трудно стоять неподвижно.

ИГРА с 6 лет

Ноги — от земли

Цели. Игра проходит весело и способствует развитию двигательных навыков, наблюдательности, а также интуиции в общении.

Инвентарь. Скамейки, стульчики или любые возвышающиеся предметы.

Инструкция. Дети строятся по кругу. В центре встает ловишка, назначенный ведущим. По сигналу «Беги!» дети разбегаются, а ловишка бегает за ними, стараясь запятнать кого-нибудь. Нельзя пятнать того, кто, убегая, встает на скамейку (любой возвышающийся предмет) или, приподняв ноги, садится на пол, т. е. тех, у кого ноги не на земле. Тот, кого ловишка коснулся рукой, становится ловишкой: он должен остановиться, поднять руку и сказать: «Я ловишка!» Новому ловишке нельзя сразу же касаться рукой прежнего.

ИГРА С 6 лет

Не мочи ног

Цели. Игра развивает ловкость, подвижность, сообразительность и стойкость духа в условиях соревнования.

Инвентарь. Дощечки размером 30х20 см — по две на каждого участника, 4-5 флажков, стулья, скамейки.

Инструкция. На одной стороне площадки на скамейках сидят дети. На расстоянии 2—3 шагов от сидящих проводится черта и перед ней встают 4—5 играющих. В 4—5 м от черты рисуется болото. Напротив каждого играющего на другой стороне площадки ставятся стулья или кубы, на каждый кладется флажок. Дети получают по две дощечки, и им дается задание перебраться через болото до флажка по дощечкам, не замочив ног. По сигналу они подбегают к болоту , кладут на пол дощечку и становятся на нее, кладут впереди себя другую дощечку и переходят на нее. Затем берут лежащую сзади дощечку, снова кладут впереди себя, и так до тех пор, пока не переберутся через болото. На пол ногами ступать нельзя, только на дощечку. Дощечки бросать нельзя, их надо класть на землю (пол). В конце нужно подбежать к флажку и поднять его над головой. Выигрывает тот, кто первым поднял флажок. После этого дети кладут флажки обратно на стулья, возвращаются на места, обходя болото, и передают дощечки другим. Игра продолжается до того времени, пока все дети не проделают путь через болото.

Для старших детей игру можно усложнить, разбив их на пары или на команды и разложив дощечки по болоту. В этом случае они должны преодолеть болото командой, не разрывая контакта друг с другом (например, держась за руки) и не оставляя дощечку без контакта с ногой того или иного участника. Если же дощечка все же останется «без присмотра», ведущий сразу же убирает ее невозвратно: утонула или течением унесло. Выиграет та команда, которая, выполнив все условия, доберется до другого берега, включая последнего участника, быстрее всех.

Игра - Волки во рву

Цели. Игра хорошо подходит для разминки, является энерджайзером. разогревает; способствует развитию смелости, быстроты, ловкости и переключаемости.

Инструкция. Посередине игровой площадки чертится ров (две параллельные линии) шириной 50—60 см. Во рву находятся 2—3 водящих (волки). Остальные играющие — козочки — располагаются на одной из сторон рва. По сигналу козочки перепрыгивают через ров, а волки стараются поймать их. Пойманная козочка, а также не осмелившаяся перепрыгнуть через ров выбывают из игры.

Вновь дается сигнал, и козочки начинают прыгать через ров. Игра заканчивается, когда количество непойманных козочек будет равно числу волков.

Игра с 10 лет

К своим флажкам

Цели. Игра полезна как для разминки, так и для снятия умственного утомления; способствует формированию духа команды.

Инвентарь. Флажки разных цветов.

Инструкция. Команды строятся в колонны по одному. У каждого направляющего в руках по флажку (разного цвета — по количеству команд). По команде «Разойдись!» все игроки разбегаются по площадке и закрывают глаза. В этот момент направляющие меняются местами. По сигналу «К своим флажкам!» дети открывают глаза и быстро строятся в колонны на новых местах. Побеждает команда, игроки которой первыми построились на новых местах.

Игра с 10 лет

Передача мяча с ведением

Цели. Игра воспитывает командный дух, развивает ловкость и быстроту реакций.

Инвентарь. Два мяча.

Инструкция. Две команды выстраиваются в две параллельные колонны по одному. Расстояние между игроками в колоннах 0,5 м. Водящие колонн держат над головой мяч. По сигналу первые передают мяч над головой вторым, те — третьим и так до последнего.

Последний игрок, приняв мяч, ведет его с правой стороны колонны, становится первым и передает мяч второму. Игра заканчивается, когда первый игрок становится на свое место: так определяется команда-победительница.

Игра с 10 *лет*

Ночной часовой

Цели. Игра развивает остроту восприятия, наблюдательность и концентрацию внимания.

Инструкция. Играющие строятся в круг и размыкаются на вытянутые руки. Часовой с завязанными глазами стоит в центре круга. До начала игры он несколько раз поворачивается кругом, а игроки меняются между собой местами.

По сигналу ведущего один из игроков тихо, крадучись подходит к часовому, дотрагивается до него рукой и произносит, не меняя голоса, какое-нибудь слово, после чего возвращается на свое место. Подходить к часовому и возвращаться на свое место можно и не по прямой, а зигзагом. По команде часовой открывает глаза, осматривает, не сходя с места, играющих и старается отгадать, кто подходил к нему; отгадав, он меняется местами с подходившим к нему игроком. Если часовой не отгадал, то продолжает стоять на часах еще не более двух раз, после чего выбирается или назначается новый водящий.

Игра с 10 *лет*

Группа, СМИРНО!

Цели. Возможно применение в качестве игры с выявлением победителя, а также в качестве разминочного или мобилизующего упражнения на концентрацию внимания и помехоустойчивость.

Инструкция. Играющие выстраиваются в одну шеренгу. Если играют две команды, то две шеренги становятся друг против друга на расстоянии 8—12 шагов. Ведущий подает различные команды, начиная со слова «группа». Если команда подается без этого слова, играющие не должны ее выполнять, а остаются в положении, принятом по предыдущей команде. Могут быть поданы строевые команды: «Направо», «Налево», «Кругом», «Шаг вперед» или команды для выполнения различных движений: «Руки вперед» (в стороны, вверх, круги руками), «Стать на одно колено», «Сесть по-турецки» и др.

Игрок, допустивший ошибку, не выполнивший команду *или* выполнивший, но без слова «группа», получает одно штрафное очко. Проигравшими считаются игрок или команда, которые ПОЛУЧИЛИ наибольшее количество штрафных очков.

Игра с 10 лет;

Перетягивание через черту

Цели. Игра предполагает развитие силовых качеств, упорства и способности преодолевать препятствия.

Инструкция. Поперек площадки проводится черта, по обе стороны которой располагаются команды так, чтобы мальчики были против мальчиков, а девочки против девочек. Игроки в парах берутся за руки или за палку, перетягивать можно из положения стоя или сидя, упираясь ступня в ступню с согнутыми коленями лицом друг к другу, а также стоя боком к черте и держась одной рукой за руку противника в паре. Можно проводить перетягивание в парах поочередно или одновременно по сигналу. Время

перетягивания следует ограничивать и сигнал об окончании подавать через 10—15 сек.

Проигравшим считается игрок, перетянутый через среднюю линию. Игра повторяется нечетное количество раз, после чего определяются победители в парах и команда-победительница.

ИГРА с 10 *лет*

Охотники и УТКИ

Цели. Игра поднимает настроение в группе, прекрасно снимает умственное утомление, статическое напряжение, развивает ловкость, координацию и бойцовские качества.

Инвентарь. Мяч.

Инструкция. В центре площадки (зала) чертятся два концентрических круга: внутренний диаметром 8—10 м и наружный на 2—3 м больше. Внутренний круг — болото, в котором плавают утки, площадь за наружным кругом — берег, на котором находятся охотники. Охотники стараются запятнать мячом (или двумя мячами) уток. Они пасуют (перебрасывают) между собой мяч, выбирая наиболее удобный момент для попадания. Утка, в которую попали мячом, выбывает из игры и выходит за пределы кругов, вновь вступая в игру после того, как команды поменяются ролями. Каждая команда ведет охоту в течение 3—*4* мин, после чего подсчитывают охотничьи трофеи — количество убитых уток. Выигрывает команда, добывшая во время охоты наибольшее количество уток.

ИГРА с 10 *лет*

День и ночь

Цели. Игра активизирует поисковую активность, направленность на успех и способствует сплоченности команды.

Инструкция. Две команды. «День» и «Ночь», выстраиваются в шеренги, стоящие спиной или лицом друг к другу поперек площадки; расстояние между шеренгами 3—4 шага. Площадка для игры должна быть не менее 40 м в длину и 12—15 м в ширину. Границы площадки обозначают дома для команд. Если ведущий называет «День», игроки команды «Ночь» убегают за пределы площадки в свой дом, а игроки команды «День» стараются запятнать их. Затем команды возвращаются, и на вопрос ведущего «Кто был пойман?» запятнанные игроки должны поднять руку.

Желательно, чтобы обе команды были вызваны одинаковое количество раз. Команда-победительница определяется по количеству пойманных игроков другой команды.

Игра с 10 *лет*

Караси и щука

Цели. Игра развивает комбинаторные способности, пространственную координацию, реактивность, память и внимание.

Инструкция. Из числа играющих выбирают или назначают щуку — водящего. Играющие — караси — находятся за чертой, проведенной на расстоянии 1 м от границы площадки, образующей заводе, а щука — на площадке, но не ближе 5—6 шагов до заводи.

По сигналу караси перебегают из одной заводи в другую, а щука ловит их, пятная рукой. Когда будет поймано 5—0 карасей, они, взявшись за руки, образуют невод и становятся поперек площадки, на середине. По дороге из одной заводи в другую (по очередному сигналу) караси обязательно должны пробежать под руками у игроков, образовавших невод. Теперь щука может ловить карасей лишь после того, как они пробегут под неводом. Игроки, образовавшие невод, не должны опускать рук и задерживать карасей. Пойманные игроки увеличивают невод.

Последних, еще не пойманных 5—7 карасей ловят новым орудием лова — вершей. Для устройства верши все пойманные караси перестраиваются в две шеренги, лицом друг к другу, на расстоянии 4—5 шагов. Щука становится для ловли карасей за 3—4 шага перед одной из сторон верши до линии, прочерченной перед вершей. Непойманные караси по сигналу вбегают в вершу и стараются, выбравшись из нее, добежать незапятнанными до заводи. Щука имеет право пятнать их только тогда, когда они перебегут через черту, проведенную перед вершей. Так как поимка 2—3 оставшихся незапятнанными карасей обычно занимает много времени, то целесообразнее, отметив этих игроков как победителей игры, назначить из них новую щуку и повторить игру.

Игра с 10 *лет*

Кто быстрее?

Цели. Игра предполагает согласованность и быстроту действий участников. Ее можно использовать в качестве разминки.

Инвентарь. Две стойки на расстоянии 50—60 см.

Инструкция. Команды построены в шеренги. Перед каждой командой установлены стойки — «дверной проем». По сигналу игроки каждой команды поочередно быстро пробегают «двери» и перестраиваются в свою шеренгу на противоположной стороне площадки. Выигрывает команда, первой закончившая построение.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ИГР В ПОМЕЩЕНИИ

Комнатные игры дают прекрасную возможность поговорить глаза в глаза, увидеть и услышать каждого, сотворить что-то совсем новое, испытав при этом радость сотворчества. Такие игры сближают, помогают детям обнаружить в себе и друг в друге неожиданные - качества и способности.

Необходимо заранее подготовить помещение для игр: убрать лишние громоздкие предметы, проветрить, продумать освещение и приготовить инвентарь. Ощущение равенства, свободного доступа ко всем одновременно чаще всего бывает в кругу, поэтому стулья нужно поставить соответствующим образом. Никто не должен отсиживаться в углу.

Ещё одно важное правило - высказываться и действовать должны все по очереди или в установленном порядке. Если группа вновь образованная, начать необходимо со знакомства. Каждый может усилить своё имя названием любимого животного или цветка, любым прилагательным, начинающимся на заглавную букву имени. Все по кругу должны повторить имена (вместе с усиливающим словом) всех предыдущих.

После процедуры знакомства желательно провести разминку, где можно использовать упражнения на внимание. Разминки – энерджайзеры просто необходимы, если дети 40-50 минут провели в сидячем положении. Но не стоит слишком увлекаться разминками, не надо стремиться доводить их до какого-то результата.

Не менее важен эмоциональный настрой. Здесь уместны игры, предполагающие здоровое возбуждение, смех, азарт. Главное – создать безопасную обстановку и снять напряжение.

Игры и коллективные творческие дела, связанные с периодической печатью, решают очень важные задачи: расширяют знания детей об окружающем мире, развивают умение работать с печатными источниками, помогают заполнить досуг полезными делами, способствуют развитию привычки читать периодические издания.

Организуя подобные дела, необходимо, во-первых, познакомить детей с многообразием периодических изданий; во-вторых, продемонстрировать богатство познавательного материала, рассчитанного на разные интересы и вкусы; в-третьих, научить ребят «грамотно» читать эти издания: находить нужный материал, ориентироваться в структуре и способах подачи материала, уметь рассказать другим о том, что узнал сам.

Сейчас издается много хороших газет и журналов, рассчитанных на самые разнообразные запросы детей и подростков, в каждом есть то, что заинтересует и малышей. Но не стоит ограничиваться только изданиями, адресованными детям, надо расширять их кругозор, опираясь, как говорил Л. С. Выготский, на зону ближайшего развития. Тогда умственное развитие ребенка пойдет быстрым темпом.

ЕСЛИ НА УЛИЦЕ ПЛОХАЯ ПОГОДА…

Что ты делаешь?

Каждый из стоящих в кругу по очереди изображает какое-либо действие, например стирает белье в тазике. Следующий по кругу спрашивает: «Что ты делаешь?» А назвать нужно что-то другое, например: «Работаю на компьютере». Следующий, изображает то, что было названо (работу на компьютере), и называет это действие обязательно по-другому. И так далее — по кругу.

Ветер дует...

Все сидят в кругу на стульях, кроме ведущего (он в центре). Ведущий говорит: «Ветер дует на всех тех, у кого в одежде есть красный цвет». В этот же момент все, у кого действительно есть в одежде красный цвет (ведущий должен называть только тот признак, который есть у него самого и у кого-нибудь еще), встают и быстро меняются местами. Одному не хватает стула, и он становится ведущим. Ведущий столько раз «запускает ветер» (на тех, у кого есть часы, пуговицы, кто сегодня пил молоко: на тех, кто хоть раз за эту неделю соврал, и пр.), пока не займет стул. Еще можно выкрикнуть «Ураган», и тогда все обязаны поменяться местами. Кто остался без стула - тот ведущий.

Печем пирог

Кого-нибудь из детей заворачивают в одеяло, плед и т. д. и кладут на пол лицом вниз. Потом его гладят руками, «раскатывают», «замешивают», «втыкают изюм» пальцами, сильно нажимают все вместе и переворачивают. Когда «пирог» будет готов — он скажет. Тогда его разворачивают, он поднимается красный горячий, как будто пирог из печки (духовки). Упражнение проделывают с теми, кто хочет.

ЛЯГУШКИ и КРОКОДИЛЫ

Пол — это река, а расстеленные на полу газеты камни. Лягушки бродят по болоту (можно под музыку). Когда звучит сигнал ведущего, все должны быстро запрыгнуть на камни, чтобы их не съели крокодилы. Кому не хватило места на спасительных камнях, тот считается съеденным и выбывает из игры. После этого лягушки опять бродят по болоту, а ведущий убирает одну газету: течением снесло камень. Игра продолжается, пока не останется 2—3 лягушки и всего один камень.

Титаник

В комнате три кресла. Это — шлюпки. Все ходят комнате, изображая светскую жизнь (можно включить музыку). Когда прозвучит сигнал ведущего (аварийный) все должны быстро вскочить в эти шлюпки.

Это упражнение можно использовать перед игрой, когда необходимо разделить группу на три или четыре команды (по шлюпкам).

Угадай, где звенит

Все в кругу хаотично передают предметы, имеющие звучание, например музыкальные шары или игрушки, которые пищат, до сигнала ведущего. Один из детей (водящий) в центре круга с закрытыми глазами прислушивается.

Внезапно, по сигналу ведущего, открыв глаза, он должен показать или назвать того, у кого в руках эти предметы. Дети тщательно прячут их в кулаках, вытягивая руки вперед, в центр круга. Если водящий не угадал, то он продолжает водить. Если угадал, то в круг выходит тот, у кого в кулаке оказался отгаданный предмет.

Дупла, белки, орешки

Детей нужно распределить на тройки и составить из этих троек круг. В каждой тройке – дупло, белка, орешек. По сигналу – «Белки» все белки меняются друг с другом местами (в других тройках); по соответствующему сигналу дупла меняются с дуплами, орешки - с орешками. А если подастся сигнал «Лесной пожар» - все меняются местами одновременно и очень быстро, сохраняя свои роли.

Слон, утка, обезьяна

Все стоят *в* кругу, ведущий - в центре. Если ведущий показывает на кого-то и говорит «Слон», то он должен быстро вытянуть правую руку вперед (хобот) а левой обвить снизу правою руку и ухватиться за собственный нос; соседи справа и слева изображают уши, соединив руки в виде круга и приставив их к голове «слона». Если ведущий покажет на кого то, при этом сказав «Утка», то он должен переминаться с ноги на ногу, делая кистями опущенных вниз рук плавательные движения: соседи справа и слева должны извиваться, стоя на месте, — изображать переливы воды. При слове ведущего «Обезьяна» она должна чистить воображаемый банан, а соседи изображать пальму, подняв округленные руки над головой.

ТРИ движения

Дети становятся в круг или строятся в шеренгу. Ведущий показывает три движения, которые вес должны запомнить. Первое — руки согнуть в локтях, кисти на уровне плеч; второе — руки вытянуть вперед на уровне плеч; третье — поднять руки вверх. Желательна репетиция. Затем начинается игра. Ведущий показывает одно движение, называя при этом номер другого. Играющие же должны проделывать движения, соответствующие названному номеру, а не те, которые делает ведущий.

Игра с 10 лет

Кто окажется проворнее

Цели. Игра способствует развитию комбинаторных способностей мышления.

Инвентарь. 15 кеглей разных цветов: например, 5 кеглей красного цвета, 5 — зеленого и 5 — желтого. 8 деревянных кубика. В кубиках каждые две противоположные стороны должны быть окрашены в те же цвета, что и кегли (две стороны красные, две — зеленые, две — желтые).

Инструкция. Играющие становятся в круг. Внутри круга расставляют кегли так, чтобы их цвета чередовались и чтобы кегли одного цвета стояли подальше друг от друга. Играющие рассчитываются на «первый», «второй», «третий». Сначала играет первая тройка, за ней вторая и т. д. Очередные трое играющих становятся в центре круга лицом друг к другу, у каждого в руке кубик. По сигналу они бросают кубики на пол и следят за тем, какой

стороной вверх они упадут. Если на двух или трех кубиках выпадает один и тот же цвет, то игроки стараются как можно быстрее собрать кегли этого цвета. Если же на верхних сторонах кубиков будут три разных цвета, кубики бросают вновь. Тот, кто окажется проворнее, может успеть взять две или три кегли из пяти, а кому-то может не достаться ни одной. За каждую взятую кеглю засчитывается очко.

Игра может проводиться в два тура. Во втором участвуют только те, кто набрал в первом туре два или три очка. Побеждают игроки, набравшие больше очков.

Игра с 8 лет

Неуловимый шнур

Цель. Игра развивает ловкость, подвижность и координацию.

Инвентарь. Веревка длиной 2—3 м, 2 стула.

Инструкция. Двое играющих садятся на стулья спиной друг к другу на расстоянии 2—3 м. Под стульями протянута веревка. По сигналу надо вскочить, обежать оба стула, сделав вокруг них три полных круга, затем сесть на свой стул, наклониться вперед и вытянуть к себе веревку. Кто схватит веревку быстрее, тот и выиграет. Бежать каждый должен в правую сторону. Во время бега до стульев дотрагиваться нельзя. Желательна репетиция. Соревнование проводится три раза. Побеждает тот, кто сумеет два или три раза вытянуть шнур. В игру можно внести изменение: не бежать вокруг стульев, а прыгать на одной ноге (только один оборот). Существует еще один веселый вариант игры. Обоим участникам завязывают лаза. По команде они должны встать, дойти до стула противника, нащупав его, сесть и вытянуть веревку.

Игра с 12 лет

Щепки на реке

Цели. Эта игра создает спокойную, полную доверия атмосферу.

Инструкция. Играющие становятся в два длинных ряда, один напротив другого. Расстояние между рядами должно быть чуть больше вытянутой руки. Это — река. По реке плывут щепки. Каждый сам решает, как он будет двигаться. Например, можно закрыть глаза и медленно пойти прямо. А вода плавно поможет руками щепке найти дорогу. Возможно, щепка поплывет не прямо, а будет крутиться. Вода должна и этой щепке помочь найти дорогу. Может быть, щепка оставит глаза открытыми и будет двигаться хаотично или кругами. Вода должна и ей помочь. Когда щепка проходит до конца реки, то она становится рядом с последним участником и ждет, пока не приплывет следующая щепка. Она встает напротив первой, и тем самым они составляют реку и постепенно удлиняют ее. Река блуж-дает по комнате, пока все дети не проплывут по ней, изображая щепки.

Бег с препятствиями

Цели. Игра направлена на развитие концентрации внимания, способствует созданию атмосферы доверия и взаимопомощи в группе.

Инвентарь. Повязка на глаза для водящего.

Инструкция. Дети расходятся по комнате и садятся на пол, на расстоянии примерно 1,5 м друг от друга; они будут препятствиями. Как только водящий, у которого завязаны глаза, приближается к ним, они должны жужжанием, пением или другими звуками предупредить его. двум участникам игры нельзя издавать звуки одновременно. Как только водящий отходит от одного препятствия, подавать сигналы должен тог, к которому он приближается.

Все должны голосом помогать водящему обойти помещение, не ударившись о стену или мебель. Если водящий подошел к какому-то из препятствий слишком близко, то он услышит нарастающий звук и сможет изменить направление. Водящий не должен останавливаться.

ПО СТРАНИЦАМ ГАЗЕТ И ЖУРНАЛОВ

Это КТД, задачами которого являются приобщение детей к чтению газет и журналов, выработка умения читать периодические издания, находить в них нужный материал.

Подготовка начинается с того, что дети делятся на группы в зависимости от их интересов и предпочтений: одни увлекаются техникой, другие любят читать о природе, третьи предпочитают литературный материал и пр. Объединившись в небольшие группы по 3—4 человека, дети выбирают одно—два издания, читают их, ищут интересный материал, который может увлечь и других. Совет дела выпускает плакат, который должен сделать поиски материала более целенаправленными:

ГДЕ? ЧТО? КАК? О ЧЕМ?

1. Какие газеты и журналы выпускают для ребят?
2. Где можно прочитать о делах ребят?
3. О чем пишут в журнале «Юный техник»?
4. Какой журнал рассказывает о науке, технике, природе, путешествиях?
5. Какие газеты и журналы предоставляют свои страницы творчеству детей?
6. В каких газетах и журналах можно найти советы по ведению домашнего хозяйства?
7. Где можно узнать об истории своей страны?
8. Какой журнал стал издаваться после 80-летнего перерыва?
9. Как называется журнал, посвященный природе?
10. О чем пишет журнал «Левша»?
11. Что общего между журналами «Игрушечка» и «Стригунок»?

В день проведения КТД дети собираются в классе и садятся по группам, разложив на столах газеты и журналы, которые будут использоваться в своих 1 сообщениях. Начинается перекличка: каждая группа по очереди

представляет свои издания и кратко характеризует их содержание. Затем ведущий объявляет **I тему — ИСТОРИЯ РОДНОГО КРАЯ.**

Используя журналы «Стригунок», «Игрушечка», 1 дети рассказывают, какие материалы посвящены истории России, ее городов, читают отрывки из I повести о Сергии Радонежском, показывают рисунки на исторические темы. В рубрике «Бабушкин сундучок» нашли рассказ о наградах прошлых I времен, прочитали и показали эти награды остальным группам.

II тема — ПРИРОДА, которая отражена почти во всех изданиях. Дети представляют рассказы о природе из газет, из журналов «Юный натуралист» и других изданий. Зачитывают некоторые рассказы из рубрики «Родничок», написанные детьми. Особенно понравились сообщения «Клуба «почемучек» в журнале «Юный натуралист». В клуб обращаются ребята со своими письмами, вопросами, например, такими: «Можно ли вырастить крыжовник без шипов? Почему кукушка не строит свое гнездо? Кто дольше живет: стрекоза или ее личинка? Есть ли на земле зеленые черепахи?» На вопросы детей в клубе отвечают биологи, зоологи, специалисты сельского хозяйства.

«Пес, кот и К°» — следующая тема, взятая из журнала «Пионер». Из газеты «Зорька» дети узнали историю взаимоотношения кошки и человека.

— В Древнем Египте кошка считалась священным животным, ее убийство каралось смертной казнью. В 525 году до нашей эры персидский царь Камбиз вторгся в Египет. Шла битва за город-крепость. Под натиском египтян персы дрогнули, и тогда Камбиз приказал посадить на щиты своих воинов кошек. Египетское войско откатилось и сдало город, потому что люди не могли поднять оружие против священных животных.

В XVII—XVIII веках ни один капитан не отправлялся в плавание без кошки, предпочтительно рыжего цвета. Когда начинался шторм, угрожающий потопить судно, капитан безжалостно бросал животное в бушующие волны, чтобы умилостивить грозных морских богов.

На территории нашей страны первые кошки появились в VII—VI веке до нашей эры.

Тем, кто любит кошек, собак и других животных, посоветовали читать материалы рубрик «Пес, кот и К°» («Пионер»), «Гостиная кота Леопольда» («Пионерская правда»), «Гав-гав» («Стригунок»), газету «Кот и пес», «Записки натуралиста» («Юный натуралист»).

Следующая тема — «Смешинки». Она присутствует почти во всех изданиях. Поэтому все группы привели примеры забавных случаев, смешных ответов на уроках, показали веселые рисунки.

Посмеялись и перешли к теме «Увлечения». О каких только увлечениях не пишут газеты и журналы! В журнале «Почему?» рассказывается о разнообразных увлечениях ребят: изготовлении игрушек, кукол, рисовании. В журнале «Лола» девочки нашли образцы моделей для Барби, советы по вязанию, по изготовлению различных украшений из бусинок, кусочков кожи, меха. В «Пионерской правде» опубликована статья о полководце в... 13 лет, мальчике, который увлекается изготовлением бумажных солдатиков. За год он сделал более 500 солдатиков — это русские воины 1786 и 1805 годов.

Саша устраивает между ними сражения. Прочитали и сообщения самих детей об их увлечениях.

Заканчивается путешествие по страницам газет и журналов играми, загадками, разгадыванием кроссворда, ребусов, которые печатаются в различных изданиях.

ПРЕСС-ТУРНИР

Это познавательное коллективное творческое дело, позволяющее активизировать интерес к периодическим изданиям, расширять знания детей о мире.

Для проведения пресс-турнира дети делятся на группы, представляющие различные пресс-центры. Они могут быть посвящены определенным темам (рубрикам), а могут представлять конкретные издания.

Во время подготовки дети изучают свои издания, готовятся к выступлению, придумывают вопросы для других команд, выпускают бюллетени по своей тематике — подборку наиболее интересных материалов, чтобы представители других групп имели возможность ответить на их вопросы. Покажем пример пресс-турнира, проведенного в IV классе.

Дети, разделившись на группы, организовали пресс-центры: «Экологический», «Славные имена России», «Знаете ли вы?», «Новости техники», «Литературный».

Группы сидят за отдельными столами, на столах — таблички с указаниями пресс-центров, на значках у участников тоже написаны названия пресс-центров. Ведущий представляет ребят, и игра начинается.

Первым вступает «в бой» **ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ПРЕСС-ЦЕНТР.** Ребята нашли много заметок о том, как дети и взрослые участвуют в экологическом движении, как они защищают природу. Здесь были сообщения о работе школьников в лесничествах, о том, как они сажают деревья, переселяют в молодые леса муравейники, очищают водоемы, облагораживают родники, собирают желуди. Рассказали и о животных, занесенных в Красную книгу: филине, газели, пятнистом олене. После выступления группы — вопросы к другим командам:

— Какие насекомые летают быстрее птиц? *(Стрекозы)*

— Почему белек — новорожденный детеныш тюленя — белый?

(Биологи установили, что мех не белый, а прозрачный, бесцветный, и служит хорошим проводником солнечного света к коже зверька, а это очень важно, так как у только что родившегося тюленя пока нет толстого жирового слоя и шкурка действует как термос: тепло из нее не выходит. Накопив за три недели солидный слой жира, тюлененок меняет белый наряд на темный. Теперь он сходит в воду и вполне может обходиться без светлой шкурки.)

Дети показывают издания, в которых можно найти ответы на их вопросы.

ПРЕСС-ЦЕНТР «СЛАВНЫЕ ИМЕНА России», используя материалы различных изданий, рассказывает об известных поэтах, писателях, художниках, полководцах, общественных деятелях. В конце — вопросы к другим детям:

— Каких русских полководцев вы знаете?

— Назовите тех, чьими именами названы улицы нашего города.

Эстафету принимает **ПРЕСС-ЦЕНТР «Новости ТЕХНИКИ»** — обзор журналов «Юный техник», «Левша», «А почему?». А новости необычные, такие, например, как можно из консервной банки при помощи ножниц и паяльника сделать петуха, слона и других животных. Еще новость: к велосипеду крепится простое приспособление для подвешивания канистр с водой, и не надо носить ведрами воду из колодца. А фонарик, оказывается, можно носить не в кармане, а на голове. И все это при помощи нехитрых изменений.

После демонстрации «маленьких хитростей» идут информационные сообщения:

— Для спасения высыхающих рек и озер ученые применяют искусственные дожди, которые получают, воздействуя на плотные облака с помощью самолетов и малогабаритных ракет.

— Аэропоезд, созданный в Америке, может развивать скорость до 300 миль в час и вмещает в салоне до 90 пассажиров. Для его продвижения достаточно всего одного рельса. А в Японии изобрели автомобиль, умещающийся в чемодане. Новинку так и назвали — *бегущий чемодан.* А теперь наши «технические вопросы»:

— Почему летает реактивный самолет, ведь у него нет пропеллера?

— Зачем космонавту скафандр?

— Почему ракета летит?

На очереди — **ПРЕСС-ЦЕНТР «ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?»** — это сообщения о различных необычных событиях, случаях, названиях, явлениях.

— Знаете ли вы, что воздушные змеи появились очень давно, более двух тысяч лет назад, в Китае. Их использовали для устрашения врагов: делали огромного страшного змея в виде дракона или другого сказочного чудовища и во время боя выпускали его над войском противника.

— Знаете ли вы, как птицы, улетевшие в теплые края, находят дорогу домой? Оказывается, днем по солнцу, а ночью по звездам.

— Знаете ли вы, что Новый год в Древней Руси встречали в начале марта?

— Знаете ли вы, что паутина летает? В конце осени, бабьим летом, паучата на летящих паутинках преодолевают многие километры. Поднимаются такие паутинки на сотни метров от земли.

— Знаете ли вы, что гриб лучше всего растет с северной стороны дерева. У него нет зеленых листьев, и ему не нужно солнце, а необходима влага. Влага лучше всего сохраняется в почве с северной стороны дерева, в тени.

И вопросы в русле тематики пресс-центра:

— Где живет личинка стрекозы? *(В воде)*

— Зачем стригут барашка?

— Где располагается орган слуха у кузнечика?

ЛИТЕРАТУРНЫЙ ПРЕСС-ЦЕНТР начал со стихов и рассказов, сочиненных детьми. Во всех детских изданиях есть разделы, рубрики, посвященные детскому творчеству. Предложили детям писать стихи, рассказы, сказки и посылать их в журналы и газеты. В конце вопросы:

— Все вы знаете сказку Перро «Спящая красавица». А кто из русских писателей написал на эту тему поэму? (Читают отрывки из поэмы В. Жуковского «Спящая царевна», журнал «Игрушечка»).

— Почему змея в сказках Горынычем зовут? (Прочитайте об этом в журнале «Стригунок»).

На этом пресс-турнир заканчивается. Обсуждая его, ребята отметили самые интересные сообщения и самые заковыристые вопросы. Решили устроить в классном уголке постоянную рубрику «Это интересно» о наиболее значительных публикациях в прессе.

РЕКЛАМА ГАЗЕТ И ЖУРНАЛОВ, ИЛИ ПРЕЗЕНТАЦИЯ ГАЗЕТ И ЖУРНАЛОВ

(для детей)

Данное КТД расширяет представления детей о периодических изданиях, способствует развитию творчества, обмену знаниями.

Для организации дела дети собирают периодические издания, которые будут рекламировать, и объединяются в творческие группы по интересам. Можно для рекламы взять не одно, а несколько изданий. Перед детьми ставится задача: придумать такую форму рекламы, чтобы после нее все захотели выписывать и читать какое-либо издание. Желательно проявить творчество, а не просто представить содержание газеты или журнала.

Во время самой презентации дети садятся по группам. Перед ними разложены газеты и журналы, которые они собираются рекламировать. Первая группа рекламирует журналы «Стригунок» и «Игрушечка»:

— Читайте журнал «Игрушечка» — журнал с добрыми традициями. Основан он в 1880 году и был самым читаемым детским журналом России. Возрождает журнал русский писатель и издатель В. Тишков. В нем вы найдете рассказы о русской истории, произведениях русских поэтов и писателей, очерки о народных промыслах (дымковской игрушке, к примеру), советы детям о том, как правильно себя вести: как принимать и развлекать гостей, как самим вести себя в гостях и пр.

— Наш журнал **«Стригунок»** издается для детей. Если вы подпишетесь на него, не только узнаете много интересного, но и многому научитесь. Посмотрите картинки, изображающие страницы в русской истории, почитайте об истории русских преданий, былин, древних обычаев. Если вас интересует огород, прочитайте рубрику «Собственная I грядка» и вырастите овощи, о которых написано в журнале. А хотите поиграть в чехарду? Пожалуйста! И это тоже есть в нашем журнале: шутки, загадки, загадочные картинки и рисунки на тренировку памяти, сообразительности.

— Эй, дружок, не зевай, покупай журнал **«Трамвай»!** Где и как найти клад? Как мяукает кошка по-английски? Как правильно завязать галстук? Откуда

появилась пыль? Что такое СЛОН? Все это вы узнаете, прочитав журнал «Трамвай». А СЛОН — это слон—любящий—отвечать—на... самые неожиданные, самые заковыристые, самые безответные вопросы. Пишите в журнал, в нем публикуются самые остроумные, самые находчивые ответы ребят. Вот вопросы, над которыми подумайте дома: «Как нарисовать невидимку? Кто придумал неприятности? Из чего сделан учитель?»

— Внимание! Внимание! Покупайте! Читайте! Самые свежие новости! Самые смешные истории'. Самые мудреные задачи! И все это в одной газете **«Пионерская правда»!** Вот уже почти 70 лет «Пионерка» — одна из самых любимых и читаемых детских газет. Ее читали наши мамы и папы, дедушки и бабушки и даже прадедушки и прабабушки. В «Пионерскую правду» писали такие известные писатели, как С. Михалков, А. Барто, С. Маршак, А. Гайдар, Э. Успенский и др. Сейчас газета I выходит еженедельно на 8 страницах. Каждая по-своему интересна. На первых четырех печатаются материалы о делах детей, истории страны, об известных людях. На пятой странице помещаются сообщения о природных явлениях, печатаются задания для участников турнира любознательных, новости спорта, театральной и музыкальной жизни.

Шестая страница — занимательная: смешинки, логические задачи, кроссворды, игры. Последняя страница — повести с продолжением, рассказы известных писателей. Есть в газете интересная рубрика «Сто знаменитых мальчиков и девочек», в которой рассказывается о детстве известных во всем мире людей: Индиры Ганди, Виктора Гюго, Астрид Линдгрен, Христофора Колумба и др.

— Посмотрите, ребята, какой красивый журнал! И называется он **«Юный натуралист»** (натуралист — от слова *натура,* то есть природа). Это журнал для любителей природы. Пишут в него дети и взрослые — ботаники, зоологи, натуралисты, писатели. Есть в нем интересные материалы о животных, растениях, известных нам и неизвестных. В рубрике «Знакомые незнакомцы» можно узнать много интересного и неожиданного о хорошо известных растениях, животных. В рубрике «Оказывается» — короткие сообщения о необычных фактах из жизни природы, например, таких:

— Оказывается, четвероногие друзья улучшают наше здоровье — таково мнение австрийских медиков. Обследовав 6 тысяч пациентов, они выяснили, что содержание холестерина и уровень кровяного давления значительно ниже у тех, кто держит домашних животных.

— Оказывается, у итальянских скрипачей в XVIII веке был интересный обычай: в футлярах своих скрипок они держали жаб, а перед концертом их вынимали и гладили, считая, что руки от этого не будут потеть.

— На одной из станций кольцевой дороги в Токио стоит оригинальный памятник собаке по кличке Хачико, олицетворяющей верность. Когда-то хозяин с этой станции каждый день уезжал на работу. Но однажды его не стало. В течение 10 лет ежедневно собака приходила на станцию и ждала, надеясь на его возвращение. Если учесть, что продолжительность жизни

собаки 12 лет, то выходит, что преданное животное ждало своего хозяина всю жизнь.

В «Клубе почемучек» журнала — рассказы ребят и вопросы, которые они задают, а также ответы знающих людей, знатоков природы.

В класс заглядывают мальчик и девочка в масках кошки и собаки, кошка с шикарным бантом на шее, у собаки в зубах косточка.

— Филя и Маруся! Чего бы вы хотели?

— Мы хотели бы выписывать и читать газету «Кот и пес».

— Если вы хотите узнать, зачем в новый дом пускают кошку, как и чем кормить собак, кошек и животных, живущих дома вместе с человеком, читайте ежемесячную независимую газету для семейного чтения «Кот и пес».

— А мы приглашаем всех на заседание «ученого совета» — это очередная реклама. Ребята — в черных шапочках с кисточкой, в которых ходили средневековые ученые. — На нашем «ученом совете» присутствуют представители журналов «Левша», «А почему?», «Наука и жизнь», «Юный техник». Это журналы о науке и технике. На их страницах вы найдете материалы о космосе, об айсбергах, совершите путешествие в Венецию и узнаете, как 300 лет назад зажигали на улицах фонари, когда не было электричества. В рубрике «Сто тысяч почему» найдете ответы на разнообразные вопросы (например, кто робота назвал роботом? Что такое зодиак? Что такое бионика к когда зародилась эта наука?) Тот, кто увлекается конструированием, найдет описание древних папирусных лодок, галер и сможет сделать музей на письменном столе. В журнале «Левша» (а знаете, почему он так назван?) вы и ваши родители найдете практические советы домашнему мастеру, садоводу, огороднику, мастерицам шить и вышивать. «Юный техник» рассказывает, над чем работают ученые, о достижениях науки и техники, о проектах, предлагаемых юными умельцами. Об этом прочтете в «Патентном бюро» журнала.

Последняя реклама журнала **«Барвинок»** построена в виде инсценированной польской сказки «Наказанная хитрость».

Все разрекламированные газеты и журналы поместили на стенде в классе, чтобы все дети могли ознакомиться с их содержанием и выписать их для чтения дома.

ТУРНИР КОНТИНЕНТОВ

Турнир континентов — коллективное творческое дело, обогащающее знания детей о мире, побуждающее читать периодические и справочные издания, делиться полученной информацией.

Коллектив делится на группы, представляющие отдельные континенты. Число групп соответствует числу выбранных континентов. Группы начинают подготовку: ищут в газетах, журналах, книгах, атласах информацию о «своем» континенте и придумывают вопросы по нему для других групп, поскольку это турнир, т. е. состязание умов.

Педагог подсказывает детям, о чем они могут рассказать другим: о географическом положении континента или страны, расположенной на его территории, народах, его населяющих, животных и растениях континента и др. Выбранные континенты объявляются всем, ведь по ним будут задавать вопросы и надо быть готовыми на них ответить. Кроме газет и журналов (рубрики «Глобус», «Планета в лицах» и др.) мы рекомендуем справочные и энциклопедические издания: «Мир и человек». «Что такое Кто такой?», «Детская энциклопедия» и др.

Турнир проводится в классе. В разных его уголках располагаются «континенты» — парты (сдвигаются две парты, вокруг которых усаживается группа, представляющая континент), а на них таблички с указанием стран и континентов. На доске висит политическая карта мира, картинки с изображением животных, растений, людей в национальной одежде.

Первой вступает «в бой» **Африка.** Представитель континента показывает его на карте и, используя наглядность, рассказывает о нем.

— Африка — второй по величине континент земного шара. Это огромный остров, омываемый со всех сторон морями и океанами. Экватор (показывает на карте) делит ее почти пополам, поэтому здесь круглый год тепло, а зима и лето различаются лишь тем, что один сезон бывает влажным, другой — засушливым. Вдоль экватора протянулись влажные тропические леса. Деревья здесь круглый год покрыты листвой, их ветки так переплелись, что образуют сплошную крышу. Чем дальше от экватора, тем более редким становится лес. Постепенно он сменяется саванной — бескрайними степями, поросшими высокой, до 4 метров, травой. Среди саванны встречаются отдельные деревья — акации и гигантские баобабы. Их листва опадает в сухой сезон.

По мере удаления от экватора трава становится все ниже и беднее, на смену саванне приходит пустыня. Огромные пространства пустыни покрывают пески, здесь нет рек, 'растения попадаются редко. Чтобы выжить в таких условиях, растения должны иметь длинные корни и толстые стволы и листья, в которых можно запасать воду редко выпадающих дождей.

Там, где на поверхность земли выходят источники воды, пустыня преображается. Это оазисы. В них растут финиковые пальмы, под их пологом — плодовые деревья, виноградники, овощи. В Африке выращивается много полезных растений — кофейное, оливковое деревья, финиковые пальмы, сорго, просо. В лесах заготавливают ценную древесину (красное, желтое, железное дерево). В лесах Африки живут человекообразные обезьяны — шимпанзе и гориллы, в саваннах — жирафы, львы, зебры, гепарды. В реках — крокодилы и I бегемоты. Из птиц в Африке обитают страусы, павлины, птица-носорог, розовые фламинго. Население Африки состоит из большого числа племен и народностей: арабы, негры и многие другие.

— А какие государства Африки вы знаете?

— Какие события происходят сейчас в африканских странах?

— Что вы знаете о таком африканском животном, как хамелеон?

— Что вы знаете о таком чуде света, как египетские пирамиды? (О путешествии в Египет, в страну пирамид, читайте в журнале «Стригунок».)
Ребята выслушивают ответы, дополняют, оценивают их. Теперь очередь рассказа **об Азии.**
— **Азия** — часть света, входящая в состав материка Евразия. Сухопутная граница между Европой и Азией проходит по Уралу. Азия занимает третью часть суши. Ее омывают воды трех океанов. Это очень высокая часть света — три четверти ее площади занято горами и плоскогорьями, но есть и огромные равнины, особенно за Уралом. В Азии находятся горы Гималаи с самой высокой вершиной на Земле — Джомолунгмой (или Эверестом) высотой 9 км.

Азия протянулась на огромное расстояние с севера на юг, поэтому велики различия в климате: на севере — тундра, полярные сияния, вечные снега; южнее — тайга, хвойные леса; еще южнее — полупустыни, пустыни Средней Азии. За Гималаями, задерживающими холодные ветры с севера, на берегу Индийского океана, — вечное лето. В Азии много полноводных рек, здесь находится крупнейшее озеро на земном шаре.

В Азии живут свыше 2 млрд. человек, это люди белой, желтой, черной рас. Они делятся на множество народностей.
А сейчас проверим, что вы знаете об Азии.
— Что вам известно о Японии?
— Какие товары из Японии пользуются у нее большим спросом?
— Что вы знаете о Китае?
— Какие реки находятся в азиатской части России?
— Назовите государства, расположенные на территории Азии.
Эстафета переходит к команде, представляющей **Америку.**
— **Америка** — часть света, расположенная в западном полушарии. Ее омывают Атлантический и Тихий океаны. В нее входят два материка — Северная и Южная Америка, их объединяет Панамский перешеек.

Коренные жители Америки — индейцы, но их осталось немного — они погибали от рук завоевателей во время вооруженных сражений, стычек, от болезней, завезенных испанцами, от жестокой эксплуатации. Сегодняшние американцы — потомки европейских завоевателей. Говорят они в основном на английском, французском, испанском языках.

Красива и разнообразна природа Северной Америки. На Крайнем Севере, у берегов Северного Ледовитого океана, — тундра. Над ней полыхают северные сияния. Южнее начинаются густые леса. Осенью особенно великолепны знаменитые на весь мир кленовые леса Канады.

На юге материка, в степях Мексики (их называют прериями), путешественников поражают заросли кактусов. А севернее, в горах Калифорнии, высятся секвойи — большие и очень древние деревья. Одна из достопримечательностей северной части Америки — цепь Великих озер. Пять гигантских чаш, соединенных между собой, образуют пресноводное море. На реке Ниагаре между двумя озерами Эри и Онтарио находится самый большой Ниагарский водопад. Река Миссисипи вместе с притоком

Миссури — одна из величайших рек в мире. В Южной Америке через весь материк тянется величайшая в мире река Амазонка, принимая более 500 притоков. Нигде в мире не найти столько видов жуков и бабочек, сколько обитает их в бассейне реки Амазонки. Здесь водится также гигантская змея анаконда — 9м длиной. С севера на юг материка тянется горный хребет Анды.

— Какие государства расположены в Северной и Южной Америке?

— Кто открыл Америку?

— Назовите президента США.

— Почему на американском флаге 50 звездочек?

— В честь кого названа столица США? *(Джорджа Вашингтона — первого президента США.)*

— Каких американских писателей вы знаете? *(Д.Лондон, М.Твен, Сетон-Томпсон...)*

Турнир завершает команда, представляющая **Европу**:

— **Европа** в переводе с греческого означает *запад,* а Азия — *восток.* Европа — западная часть Евразии, а Азия — восточная. Отсюда и название такое. Европа омывается двумя океанами — Северным Ледовитым и Атлантическим. В Европе много крупных полуостровов — Кольский, Скандинавский, Пиренейский, Апеннинский и Балканский. К Европе относятся также крупные острова, такие, как Новая Земля, Великобритания, Ирландия, Сицилия, Сардиния, Корсика.

Территория Европы в основном низменная, есть даже места ниже уровня моря, например Прикаспийская низменность. Самые высокие горы — на. юге Европы. Это Альпы с вершиной Монблан (высота 5 км). Остальные горы средней высоты, например Карпаты, Пиренеи, Апеннины.

Широкие и полноводные реки неторопливо катят свои воды по равнинам (Волга, Днепр, Дунай и др.). В Европе много пресных озер. Самые крупные из них — Ладожское и Онежское.

Климат Европы отличается большим многообразием — от сурового на севере до теплого на юге, на побережьях Средиземного и Черного морей. Человек сильно изменил природную растительность Европы. Леса остались только в основном на севере и в горах. Но в тундре, в лесах, степях, горах живет еще много разных зверей: песцов, белок, оленей, лосей, бурундуков, волков, лис, зайцев, кабанов. Много разных птиц (кукушки, воробьи, вороны, дятлы, снегири, ласточки, соловьи, ястребы и др.). На обрывистых берегах Северного Ледовитого океана птицы летом образуют громадные гнездовья — птичьи базары — и выводят птенцов.

— Назовите государства Европы.

— В какой стране жил Г. Х. Андерсен? *(В Дании)*

— Когда произошло объединение Германии? *(В 1989 г.)*

— Какую страну воспевал в своей музыке Э. Григ? *(Норвегию)*

— Каких великих итальянских художников вы знаете?

— Какие страны называют скандинавскими? *(Норвегию, Швецию, Исландию, Данию.)*

— Назовите немецких писателей-сказочников. *(Бр. Гримм, В. Гауф, Гофман.)*

— Назовите соседей Российской Федерации. Турнир континентов перемежается играми народов разных стран.

Обсуждая турнир, ребята называют тех, чьи выступления, вопросы и ответы больше всего понравились, перечисляют, что нового узнали, делятся своими впечатлениями.

Для всех этих игр характерны элементы состязательности, соревновательности. Состязанием (конкурсом) может быть вся игра, а могут быть и ее отдельные элементы, этапы, фрагменты. Проводя данные игры, следует иметь в виду, что задания, вопросы командам должны быть примерно одинаковыми по степени сложности и по содержанию.

Непременно следует продумать систему оценок — как отмечать правильные, частично правильные, неправильные ответы, дополнения. Это надо сразу оговорить с детьми и четко договориться о том, что и как оценивается. Дети не любят и обижаются, когда оценка несправедлива. Кроме того, надо позаботиться и о том, чтобы все результаты были хорошо видны всем играющим. Причем это не обязательно только цифры, показывающие количество заработанных баллов, очков. Вместо них подойдут любые предметы: листья различных деревьев или различной окраски (Осенняя сказка), ягоды рябины и желуди (На лесной полянке), геометрические фигуры (Клуб веселых математиков), лепестки цветов, которые наклеиваются на листы бумаги, и в результате у каждой команды получаются цветы (Путешествие с домашними растениями) и др. Особенно радуются таким знакам шестилетки.

Не стоит забывать и о том, что это игра, а не урок, и поэтому на ней возможен и шум, и смех, и движение, а иначе какая же это игра.

Не нужно требовать от детей идеального порядка и дисциплины. Ценность игр-состязаний как раз и состоит в том, что дети все вместе, в составе команд, думают, обсуждают вопрос, готовят ответ. Младших школьников этому надо учить. Наблюдения показывают, что они, как правило, не умеют работать в группе, стараются отвечать или задавать вопросы индивидуально. Если на это не обращать внимания, не учить детей совместной умственной работе, в познавательных играх примут участие только самые сообразительные, эрудированные дети, а другим станет неинтересно, и в силу этого игра не будет иметь того воспитательного влияния, на которое рассчитывал педагог.

Как и чем награждать победителей? Современные дети видят по телевизору различные познавательно-развлекательные передачи, где победители получают роскошные подарки. Естественно, в школе таких подарков не будет, да это и необязательно, и даже нежелательно. Цель игры — пробудить интерес к познанию, к книге. Поэтому буквально с первых игр нужно учить детей радоваться тому, что придумали хороший вопрос, нашли правильный ответ, что оказались самыми сообразительными и

смекалистыми. Должен радовать сам факт победы, а не материальное вознаграждение.

Однако нельзя и совсем не поощрять победителей. И здесь нужно проявить выдумку. Чтобы награда ценилась, она должна быть неожиданной и оригинальной. В качестве награды можно использовать самодельные книжки, игрушки, сувениры, медали, ордена, памятные знаки. Так, С. Шмаков предлагает вручать шуточные награды: — самому большому фантазеру за участие в конкурсе «Барон Мюнхгаузен» вручается орден Золотого вруна — 1 место, Серебряного вруна — 2 место и сюрприз — 3 место (сюрприз — это торт «Сюрприз»); — победителям конкурса «Приставь нос» можно вручить «Золотой нос», «Серебряный нос» и сюрприз за третье место;

— за победы в веселых эстафетах — ордена: «Золотая улыбка», «Серебряная улыбка» и «Улыбочка»,

ТУРНИР-ВИКТОРИНА

Задачи игры: расширять кругозор детей в определенной области знаний, стимулировать появление вопросов, учить работать в микроколлективе. Турнир-викторина — это состязание двух или нескольких команд, каждая из которых коллективно готовит вопросы по одной теме для других. В командах могут быть дети разных возрастов (например, в малокомплектной школе лучше делать смешанные команды).

Турнир-викторина сочетает в себе особенности турнира (команды по очереди атакуют и обороняются) и викторины (дети ищут и задают вопросы, занимательные задания, познавательные задачи).

Турнир-викторина может проводиться по-разному. И. П. Иванов предлагает такие способы:

ЦЕПОЧКА (или «по кругу»): первая команда все свои вопросы задает второй, вторая — третьей и т. д. Последняя команда задает вопросы первой.

Этот способ хорош тогда, когда вопросы задаются на одну тему и они примерно одинаковые по степени сложности, а также по тому, какой деятельности требуют: репродуктивной (вспомнить, назвать...) или творческой (сообразить, придумать, поразмыслить...)- Если же одна команда придумала вопросы, требующие смекалки, выхода за пределы знаний детей данного возраста, а другая — простые, рассчитанные на припоминание уже известного, то отвечающие будут поставлены в разные условия. В таком случае лучше использовать способ — атака веером.

АТАКА ВЕЕРОМ: каждая команда по очереди задает по 1—2 вопроса всем остальным командам. Значит, число вопросов должно быть таким, чтобы всем остальным командам досталось их поровну. Этот способ удобен тем, что команды оказываются в равных условиях, и уже неважно, если одна из них придумает сложные вопросы, а другая — попроще.

ОБОРОНА ВЕЕРОМ: каждой команде поочередно задают по 1—2 вопроса все остальные команды.

ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ПОЕДИНОК проводится между двумя командами, которые готовят по несколько вопросов и задают их поочередно друг другу. Данный способ можно использовать тогда, когда в классе немного детей, например в малокомплектной школе. В большом по численности классе такой способ лучше не использовать, так как у команд не будет возможности посовещаться, вместе подумать над вопросами. В таком случае отвечать будут единицы.

В начальных классах турнир-викторину можно проводить по таким темам: «Времена года», «Моя страна», «Домашние растения», «Мир растений», «Организм человека», «Народные приметы», «Овощи и фрукты», «Музыка и музыканты», «Сказки», «Культура поведения», «Дорога и транспорт», «Детские писатели», «Домашние животные», «Профессии», «Занимательная математика» и др.

Планируя игру, дети делятся на команды, придумывают названия, выбирают капитанов, договариваются о теме и количестве вопросов. Капитаны входят в совет игры, который выслушивает предложения команд и выбирает самую удачную тему. Затем идет подготовка к игре: команды придумывают вопросы. Мы советуем посмотреть в библиотеке книги, энциклопедии. К поиску интересных вопросов подключаются старшие ребята, родители. Учителю лучше быть в курсе дела, поскольку, как показал опыт, дети могут найти такие сложные вопросы, на которые даже взрослые не могут ответить. Совет учителя поможет избежать многих неприятных моментов и обид.

Проводит игру педагог или кто-либо из старших ребят, но ему надо помочь во время непредвиденных ситуаций. Совет дела входит в жюри.

На доске или специальных табло (их можно сделать из обыкновенных тетрадей, разрезанных пополам, но не до конца, на половинках написать цифры от 0 до 9) жюри будет записывать или показывать количество очков каждой команды.

Жюри может за полный, правильный ответ начислять два очка, за неполный и дополнение — по одному очку.

Во время игры следует строго придерживаться правила: после того как задан вопрос, никто не должен «выскакивать» с ответом, а вся команда тихонько совещается. На обдумывание дается одинаковое время всем командам. Если команда, которой задан вопрос, не может ответить, то можно обратиться к другим командам. Если никто не может дать ответ, отвечает команда, задавшая вопрос.

Учителю следует иметь в виду, что в игре главное — не соревнование «кто больше?», а знания, умение команд дружно и слаженно работать. Поэтому основное внимание — на качество вопросов, полные ответы, совместный поиск истины. Если нужно, дополните ответ, подскажите, что еще можно почитать по этому вопросу, расскажите что-то интересное на данную тему.

Во время обсуждения отметьте самые интересные вопросы, ребят, которые проявили активность как в поиске вопросов, так и в ответах. Особо

подчеркните дружную работу отдельных микроколлективов, где дети не пытались отвечать в одиночку, а вместе искали ответы. Можно также сказать, что активнее работали те ребята, которые много читают, многим интересуются. Это поднимет их статус, подтолкнет пассивных быть активнее в других играх.

«РАЗНОБОЙ»

«Разнобой» — это разновидность турнира-викторины. В этой игре каждая команда задает вопросы друг другу по своей теме. «Разнобой» — это обмен знаниями из различных областей. Проводится игра по двум вариантам.

Первый вариант — это турнир-викторина, описанная выше, вопросы задаются по разным темам. Способы проведения — атака веером, оборона веером и перекрестный поединок. Способ «по кругу» здесь не вписывается, так как желательно, чтобы дети состязались в разных отраслях знаний.

Второй вариант игры проводится иначе. Каждая команда выступает организатором одного из туров состязания и участницей остальных туров. Каждый тур проводится по определенной теме. Например, по теме «Мир природы» одна команда проводит свой тур о животных, вторая — о птицах, третья — о насекомых, четвертая — о рыбах, пятая — о растениях. Команда-организатор своего тура оценивает работу участников, подводит итоги. В конце игры подводятся итоги всех проведенных туров.

Вот, к примеру, как прошел «Разнобой» в третьем классе.

Дети образовали 5 команд по 5—6 человек.

В процессе планирования была выбрана тема «Животные и растения леса» (в это время в классе как раз читали книги на эту тему). Команды выбрали - следующие темы: «Животные», «Птицы», «Растения», «Насекомые», «Грибы». Мы ориентировали ребят на поиски вопросов, требующих сообразительности, особенно вопросов типа «почему?». Порекомендовали книги, поговорили со школьным библиотекарем, чтобы она подыскала детям книги научно-познавательного характера. Решено было проводить «Разнобой» по второму варианту, где каждая команда выступает организатором своего тура. Команды должны были не только подготовить вопросы, но и найти наглядный материал, а также указать книги, энциклопедии, которые содержат необходимую информацию.

Во время проведения игры каждая команда наглядно оформила свой тур картинками с изображением животных, растений, насекомых. Столы в классе разместили так, чтобы команды могли сесть вокруг стола и имели возможность совещаться, обсуждать вопросы и ответы. Ведущая тур команда — у доски.

Начала команда, подготовившая вопросы о животных. Она задает по одному вопросу другим командам, фиксируя ответы, подсчитывая очки (система та же, что и в турнире-викторине: за правильный ответ — 2 очка и т. д.):

— В лесу мы увидели чудо: на дереве выросли | грибы. Вернее, не выросли, а кто-то их посадил. Кто же это сделал и зачем? (Белка)

— Почему ежик не убегает от приближающегося человека или животного? *(Ежи плохо видят, больше надеются на свой нюх.)*

— Почему опытные огородники часто приносят на огород жаб и выпускают их? *(Жабы уничтожают вредных насекомых, выбрасывая свой клейкий язык и хватая насекомых.)*

— Почему медвежата рождаются такими маленькими, что свободно умещаются на ладони взрослого человека? *(Медведица зимой ничего не ест и живет за счет жира, скопленного летом и осень. Большому медвежонку такого количества молока* не *хватило бы, вот он и рождается таким маленьким.)*

Выслушав ответы, ведущие тура дополняют, уточняют их. Например, дети ответили, что ежик не убегает от животных потому, что у него короткие ноги и сам он очень неуклюжий, даже если бы он попытался убежать, ничего бы не вышло. Организаторы похвалили за хороший ответ и добавили, что есть еще одна причина: ежи плохо видят, больше надеются на свой нюх, но, когда ветер дует в противоположную от ежа сторону, он не чувствует запаха приближающегося животного. Поэтому у него свой способ защиты — иголки. Дополнили ребята-ведущие и ответ о жабах, посоветовав прочитать прекрасную книжку «Серая звездочка» Бориса Заходера.

В первом туре победила команда «Птицы». Второй тур, посвященный растениям леса, провозит команда «Растения»:

— Как расселяются в лесу анютины глазки? Кто наблюдал, как это растение рассеивает свои семена? *(Высыхая, стенки плодиков выгибаются и выбрасывают семена одно за другим,)*

— Почему для привлечения птиц в сад в нем сажают кусты боярышника? *(Ветки боярышника •усеяны острыми шипами-колючками. Защищая себя, растение защищает и тех, кто прячется в его ветвях.)*

— В лес пришли аптекарь, кожевенник и пчеловод. Какое растение их интересует? Почему? Назовите разновидности этого дерева. (Это *ива. Из ее коры делают лекарство, добывают дубильные вещества для обработки кожи, а цветы ивы богаты нектаром, необходимым пчелам. Ива, краснотал, ракита, плакучая ива и др.)*

— Почему иван-чай, или кипрей, первым появляется на местах лесных пожаров — гарях? Что привлекает это растение? *(Земля на гарях черная, поэтому она сильно нагревается солнцем, а кипрей любит тепло, жара ему нравится.)*

Этот тур оказался самым сложным. Полностью не смогли ответить на вопросы об анютиных глазках, кипрее, иве. Это свидетельство того, что дети мало бывают в лесу, а если и бывают, не наблюдают жизнь леса, не замечают в нем то, что заметно внимательному и заинтересованному человеку. Дополняя ответы детей, организаторы рассказали; историю о том, как к нам попала ива.

«Однажды, лет 200 назад, из Китая привезли! плетеную корзинку с фруктами. Фрукты съели, а корзинку выбросили. И вот на том месте, куда бросили корзинку, появилось необычное дерево, которое прозвали плакучей

ивой: ветки, из которых была сплетена корзина, проросли... За несколько десятилетий ива расселилась по всей стране. И теперь у реки или озера всегда можно встретить плакучую иву или ее разновидности: вербу, краснотал, чернотал, белую иву, ракиту.

Следующий тур — «Птицы».

— Как дятел держится на дереве? Нарисуйте *(Два цепких пальца вверху и два — внизу.)*

— Какую из самых красивых лесных птиц зовут и лесной флейтой и лесной кошкой? *(Иволгу,\ она издает такие звуки.)*

— Назовите малютку птичку с волчьим аппетитом. *(Королек — самая маленькая птица наших лесов. За день съедает столько же пищи, сколько весит сама.)*

— Где устраивает гнездо малиновка? Какое еще имя у нее есть? *(На земле, ее трудно увидеть на фоне прошлогодней травы и прелых листьев. Второе имя — зарянка, поет нежным, серебристым голосом на вечерней и утренней заре.)*

Чтобы облегчить командам поиски ответов, ведущие показывают картинки с изображением дятла, королька, малиновки, иволги. Всех особенно заинтересовал рассказ об иволге. И снова совет детям — больше наблюдать, слушать, вглядываться в жизнь леса, проникая в его тайны.

Турнир продолжается. На этот раз вопросы о насекомых:

— Сколько тли за день может съесть божья коровка? *(До 200 тлей.)*

— Почему бабочка-крапивница так называется , почему весной она появляется так рано? *(Гусеницы бабочки живут на крапиве. Бабочка из куколки появляется не весной, как все, а осенью, поэтому она вылетает первой, как только пригреет солнышко.)*

— Как спасается кузнечик, если его схватить за ногу? *(Нога отваливается, как у ящерицы хвост.)*

— Как по жуку-навознику узнать, какая будет завтра погода? *(Если жук летает — наутро бухт ведро, но если жука не видно — назавтра пойдет дождь.)*

Не получив ответа на свои вопросы, команда не спешит отвечать на них, а показывает книгу Ю. Дмитриева «Кто в лесу живет и что в лесу растет», в которой можно найти все ответы. Это правильно: во-первых, внимательный учитель сразу увидит, кого заинтересовала игра и ее содержание, а во-вторых, некоторая недосказанность только на пользу, она активизирует дальнейшую познавательную деятельность, стимулирует полезное деловое общение. Уже на следующий день мы наблюдали, как дети, нашедшие ответы, делились своими знаниями.

Последний тур — вопросы о грибах.

— Как правильно собирать грибы и почему имменно так? *(Срезать под самый корень, чтобы не повредить грибницу.)*

— Как размножается гриб-дождевик? *(Когда гриб высохнет, он лопается, и споры разносятся во все стороны.)*

— Почему первые весенние грибы названы сморчками? (За *внешний вид.)*
— У каких грибов шляпки разного цвета, но все они носят одно имя? *(Сыроежки)*
Здесь команды оказались на высоте, затруднение вызвал только вопрос о размножении дождевиков. Но когда детям напомнили, во что они потом превращаются («баня», «дедушкин табак»), они сразу сообразили, вспомнив, как сами пылили ими.
В конце игры ведущие подводят итоги всех туров, а команды обсуждают игру:
— Нам игра понравилась. Интересные вопросы, мы узнали новое об иволге, например. Мы считаем, что вопросы о растениях можно было подобрать попроще. Некоторые выкрикивали ответы.
— Мы считаем, что игра очень интересная. Все хорошо подготовились, все старались отвечать. Надо было принести больше картинок. Плохо, что мы не победили.
— Наша команда отвечала за растения. Мы считаем, что вопросы были нетрудные, просто надо книжки читать (смех и добавление: «научные»). Вот Сережа на все почти вопросы отвечал. Знаете сколько книг у него дома? Мы предлагаем в следующий раз провести игру только о растениях.

— А нам все понравилось. Очень хорошо, что команды проводили часть игры. Никому не обидно. Только мы советуем не читать вопросы по бумажке, а то Витя их так читал, что ничего не **понятно.**
— Хорошие вопросы, но некоторые трудные, никто не ответил. Не понравилось, что иногда было шумно, в конце уже просто выкрикивали ответы, кто что. Надо меньше вопросов. Некоторые сразу говорили, не советовались с командой.
Суммируя все оценки, можно сказать, что дети довольно объективно оценивают проведенную игру, отмечая и то, что она многому учит, и то, что не все получилось во время игры.

БРЕЙН-РИНГ

Задачи игры: развитие сообразительности, быстроты мышления, умения работать в составе небольшой группы.
Игра представляет собой состязание в быстроте мышления, сообразительности. Само название брейн-ринга (англ, *брейн — мозг, рассудок)* говорит о том, что игроки собираются на площадке ринге) для состязания в знаниях, в умении быстрее соперника найти правильный ответ.
Для проведения игры выбирается совет дела, возглавляемый учителем. Совет объявляет конкурс вопросов. Они должны быть краткими, понятными, не требующими длительного обсуждения. Дети ищут вопросы в книгах, спрашивают у родителей, советуются с учителем, даже с руководителями кружков и секций. Совет игры отбирает самые интересные вопросы, записывает их на карточки.

Образовано 4 команды: одна отвечает за оформление (бумага, ручки, гонг с молоточком), другая готовит класс к игре. Третья команда готовит песочные часы, карточки с названиями команд, табло. Четвертая — призы победителям.

Через три дня подготовка заканчивается и наступает день игры. В середине класса сделана площадка, по периметру которой стоят стулья для команд, не участвующих в данный момент в игре, в центре площадки — два стола (парты сдвинуты вместе, образуя большой квадрат, за которым сидят 5 человек). Руководит игрой совет дела, члены совета помогают ведущему — учителю: следят за временем, готовят вопросы, фиксируют счет, бьют в гонг. На ринг вызываются две команды. Остальные — зрители и болельщики. Звучит гонг, и ведущий задает первый вопрос (разыгрывается одно очко):

— Вы знаете, что существуют животные-хищники: тигры, львы, рыси... А есть ли растения-хищники? Команды совещаются. Ответ готов: это росянка, одно из растений. Первая команда быстрее сообразила. Ей и дается одно очко. Ведущий дополняет, что на земном шаре существует около 500 растений-хищников, что их называют насекомоядными, и советует почитать книгу В. Д. Александрова «Растения-хищники» (1972).

Снова звучит гонг. Разыгрывается одно очко.

— Почему всякое чудесное творение рук человеческих, поражающее своей красотой, называют восьмым чудом света?

Проходит минута, но ни одна команда не может ответить. Тогда ведущий рассказывает о семи чудесах света, известных с древности, показывает их изображения в энциклопедии, изданной для младших школьников, «Что такое? Кто такой?».

Теперь уже разыгрываются два очка:

— Часто мы слышим выражение: «сказка становится былью», т. е. то, что было в сказке, перешло в жизнь. Назовите, что из сказки перешло в жизнь? Дети вспоминают сказки и быстро находят ответ, называя и самолет, и вертолет, и оживление человека с помощью медицинских приборов, и телевизор (его прообраз — золотое блюдечко с наливным яблочком), и другие сказочные предметы. Счет становится 2:1. Болельщики проявляют все большее нетерпение.

Ведущий задает вопрос, который для обеих команд может быть последним:

— Когда очень жарко, слоны, набрав хоботом воду, поливают себя сверху и снизу, как из шланга, и еще песочком присыпают. Зачем они это делают?

Дети правильно находят причину: слон использует песок как полотенце. Но ответ неполный, хотя он и засчитывается команде. Ведущий дополняет, что песок защищает слона от клещей, чтобы они не впивались в кожу. Кто-то из болельщиков делает еще одно дополнение: раньше, чтобы промокнуть чернила, тоже использовался песок. Таким образом, счет становится 3:1 в пользу второй команды, а первая покидает ринг. Ее место занимает третья команда. Начинается второй раунд, и так до тех пор, пока в игре не примут участие все команды.

В конце игры выявляется команда-лидер, ее все поздравляют. Именно эта команда начнет игру в следующий раз.

Обсуждая игру, учитель подчеркивает, что интересной она стала благодаря умным вопросам, найденным детьми, а также слаженной работе команд, которые сражались, как настоящие знатоки.

Очень важно, чтобы дети увидели те книги, которые были использованы во время подготовки к игре. Пусть они откроют для себя новые отрасли знаний, немного иначе посмотрят друг на друга, восхитятся знаниями, умом, сообразительностью своих товарищей.

При обсуждении нужно отметить не только тех, кто хорошо отвечал на вопросы, кто много знает, но и тех, кто подобрал вопросы, кто потрудился, ища в книгах научно-познавательный материал.

«ПОЛЕ ЧУДЕС»

Задачи игры: стимулировать интерес к определенной отрасли знаний, теме, учебному предмету; развивать смекалку, догадливость, творческие способности.

«Поле чудес» — одна из самых распространенных и любимых сейчас познавательных игр.

Готовясь к игре, дети вместе с учительницей подбирают картины с изображением птиц, принесен барабан, готовят рекламу, призы.

ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

Началась игра со вступительного слова учителя о том, что сегодняшняя игра посвящена пернатым друзьям — птицам. Они всегда привлекали людей своим мелодичным пением, ярким оперением, способностью летать.

Затем учитель сообщает правила игры: не подсказывать, иначе будет удаление; отвечать только тогда, когда подойдет очередь; остальное детям известно: они не раз смотрели подобную игру по телевидению.

Затем проводится короткая разминка: тот, кто отгадает загадки, войдет в первый тур.

Аккуратный дом для деток
Из сухих построен веток.
С той поры над нашей хатой:
— Та-та-та! — летит крылато. (Аист)

Дом-дупло еще с рассветом
Языкастый врач покинул.
Тук-тук-тук!.. Зимой и летом
Ели, сосны и осины
Лечит он своим «пинцетом». (Дятел)

Гибкой дугою над солнечным лугом
Радуга в небе лучится.
А бороздою шагает за плугом

Черная важная птица. *(Грач)*

Участники первого тура занимают свои места за барабаном, берут свои номера с подноса. Начинается игра. На табло закрыто слово, обозначающее лесную птицу.

КУКУШКА

Слово отгадано.

Учитель благодарит за интересную игру, поздравляет участника, вышедшего в финал. Пока готовят рекламу, рассказывает о кукушке:

— Все знают, что она подкладывает яйца в чужие гнезда и что птенцы кукушки выталкивают из гнезда птенцов хозяев. Но мало кто слышал про кукушкин аппетит, благодаря которому она полностью искупает тот вред, который наносит, губя мелких птиц. Кукушка — насекомоядная, и к тому же большая обжора. И главное — она поедает таких гусениц, которых не едят другие птицы. Ведь среди гусениц есть волосатые и даже ядовитые. А кукушка ест их всех подряд. Бывают случаи, когда всего несколько кукушек спасают большие участки леса от очень опасных вредителей.

РЕКЛАМА: «Вы огорчились, что не вышли в финал? Не огорчайтесь. Вам поможет подкрепить силы и повысить настроение свежий румяный бублик нашего хлебозавода». (Бубликами угощают не вышедших в финал.)

Чтобы отобрать участников второго тура, надо отгадать загадки.

Журчанье струек ручейка
Артист несет под облака.
Весной, когда сойдут снега,
Он с высоты апреля
Роняет звонко на луга
Отзывчивые трели. (Жаворонок)

Любовно, по своим законам
Арбузик — кругленькую хатку
Слепила под моим балконом
Трудолюбивая касатка. (Ласточка)

Пусть я птичка-невеличка,
У меня, друзья, привычка
Как начнутся холода,
Прямо с севера, сюда
Каждый год я к вам лечу
Зимовать у вас хочу.
И еще красней зимой
Ярко-красный галстук мой. (Снегирь)

Участники второго тура занимают свои мест. Пока дети крутят барабан, учительница у них спрашивает:
— Ты чувствуешь себя уверенно? Любишь ли ты птиц? Чем они тебе нравятся? За какой птицей ты любишь наблюдать? А дома у тебя птицы живут? Знаешь ли ты какую-нибудь историю про птиц?
Итак, на табло зашифрована птица, которая живет в городах и поселках. Очень быстро летает.
СТРИЖ
Закончился второй тур. Подводя его итоги, педагог рассказывает о стрижах:
— Живут они в городах и поселках. Их часто путают с ласточками. Стрижи крупнее ласточек. Их крылья гораздо длиннее и имеют серповидную форму. Окраска стрижей одноцветная, издали почти черная, а у ласточек грудка белая. Стрижи - неутомимые летуны. С утра до ночи они носятся в воздухе, хватая на лету комаров и других насекомых. Стрижи издают характерный пронзительный свист.
РЕКЛАМА: дети с коронами, изображающими птиц рекламируют птичий корм; синица и поползень — сало, мясо, семечки; снегири — рябину, бузину, клюкву и метелки конского щавеля; воробьи - крошки и семена репейника; чечетки и чижи —|семена крапивы и лебеды. Начинается третий тур. Выбираются его участников, которые отгадали загадки:
Февраль.
Трещат в лесу от лютой стужи
Игольчатые сосны-вековуши.
Луна желтеет коркой на снегу
И леденит трусишкам-зайцам душу
Ночной зловещий хохот: У-ху-ху! (Филин)

Серенькая птичка,
Птичка-невеличка,
Шеей вертишь ты всегда.
Разве в этом есть нужда? (Вертишейка)

На одной ноге стоит,
В воду пристально глядит.
Тычет клювом наугад —
Ищет в речке лягушат. (Цапля)

На табло зашифровано слово, обозначающее лесную птичку с коричневой грудкой, с белыми полосками на крылышках.
ЗЯБЛИК
Интересно, что имя совершенно не подходит зяблику: «зяблик» — значит, должен мерзнуть, зябнуть. А эта птица, наоборот, прилетает к нам одной из первых, когда на улице еще слякоть и нередки морозы и метели.
После трех туров снова реклама:
— Помните, взрослые!

Знайте, дети!
Сок — это лучший напиток на свете.
Затем проводится игра со зрителями: им нужно отгадать птицу, у которой птенцы появляются зимой. Это клест.
Ведущий приглашает к игровому столу победителей трех туров. Им надо назвать птицу, которая часто летает вокруг стада и ловит на лету комаров, слепней и мух, вьющихся над коровами, козами, лошадьми.

КОЗОДОЙ

Итак определен победитель игры, им стала Оля. Ей предлагают сыграть в супер-игру: назвать самую маленькую птичку нашего леса, она живет в хвойном лесу, окрашена в зеленоватые, под цвет хвои, тона. (Можно открыть 3 буквы.)

КОРОЛЕК

Ребята поздравляют Олю, дарят девочке сшитую ими игрушку.
Обсуждая игру, дети отметили: им понравилось, что игроков выбирали тут же, во время игры, что было много загадок, что все справились с вопросами. Не понравилось, что было мало раундов, не всем пришлось поиграть, что некоторые слова были простые, что не спрашивали тех, кто знал ответы.

«СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ»

Задачи игры: дать детям возможность показать свои знания по широкому кругу вопросов, касающиеся окружающей жизни и не связанных с учебными предметами; воспитывать интерес друг к другу.

Игра проводится несколько иначе, чем по телевидению. Для примера покажем игру, проведенную с учащимися IV класса. Для того чтобы дать возможность всем принять участие в игре образуем не 2, а 4 команды, выбирается капитан команды и придумывается ее название. В процессе планирования решаем, какие отрасли знаний возьмем для игры. Дети предлагают такие: животные, птицы, рыбы, марки, спорт, музыка, природа, математика, профессии, сказки, страны. В итоге 1 обсуждения выбираем такие темы: природа- музыка, сказки, страны, общие знания, куда войдут вопросы из других отраслей знаний.

В совет дела вошли представители всех команд. Сначала мы решили, что каждый член совета возьмет какую-либо отрасль знаний, но, посоветовавшись, пришли к выводу, что каждый будет искать вопросы по всем темам, а потом мы их объединим. Такое же задание получили и старшие ребята.
Пока организаторы занимались поисками вопросов, команды готовили к игре все необходимое: кубок с разноцветными гранями, сюрпризы для победителей (книжки, поделки), игры для проведения между геймами, вопросы для других команд.

Итак, в игре участвуют 4 команды, поэтому дети в классе расположились четырьмя группами. Игра проводится с помощью кубика с разноцветными гранями. Каждой теме соответствует свой цвет, зеленый — теме «Природа», красный — «Страны», синий — «Сказки»,

коричневый — «Общие знания», оранжевый — «Искусство», желтый — «Счастливый случай». Вопросы поочередно задают каждой команде. Если выпадает «Счастливый случай», команда, в случае правильного ответа, получает не 1, а 3 очка. Жюри на табло (или на доске отмечает количество очков: за каждый правильный ответ — одно очко.

В I ГЕЙМЕ — «Кто больше?» — всем командам задается одинаковое количество вопросов. Один из организаторов игры бросает кубик и называет разыгрываемую тему. У ведущего 5 разноцветных карточек с вопросами. Он выбирает соответствующую карточку (для удобства вопросы написаны на карточках того же цвета, что и на кубике) и задает команде вопрос, на который надо ответить как можно быстрей. Если вопрос легкий, на него отвечает тот, кто знает ответ, если трудный — команда обсуждает его и только после этого дает ответ.

После того как вопросы исчерпаны, проводится игровая пауза. Дети, подготовившие игры проводят ее со всеми участниками.

Во II ГЕЙМЕ — «Ты мне, я тебе» — вопросы друг другу задают команды (обращаясь не индивидуально, а ко всей команде). Число вопросов заранее обговаривается, а поскольку команд много, их может быть 2—3, чтобы не удлинять гейм.

Пока судьи подводят итоги гейма, затейники снова проводят какую-либо веселую игру для разрядки. I

III ГЕЙМ — «Дальше, дальше...» — проводит» на скорость. Для этого перед детьми на видном месте ставятся песочные часы (1—2 мин.). Вопросы задаются самые простые, требующие однозначных ответов, в быстром темпе. Желательно, чтобы вопросы были примерно одинаковы по сложности и содержанию. Гейм выигрывает команда, ответившая на большее число вопросов.

После этого гейма — разминка. Можно подвигатъся, потанцевать под музыку или спеть песню.

IV ГЕЙМ — «Темная лошадка». Вопросы задает человек, приглашенный на игру. Это может быть врач, завуч, кто-либо из старших ребят, увлекающийся каким-то интересным делом, или «местная знаменитость» — победитель конкурсов, выпускник, родитель, (ветеран, известный человек). В зависимости от своего увлечения, профессии, предмета, которым занимается более углубленно, приглашенный задает детям вопросы. Уже право ответить первому предоставляется тому, кто быстрее сообразит и поднимет руку. Вопросов должно быть немного (3—4), чтобы не затягивать игру. Пока подводятся итоги, учитель может рассказать подробнее о человеке, который проводил последний гейм, о его успехах, увлечениях, профессии, о том, как он учился, почему именно **его** пригласили на игру. Желательно и небольшое выступление «героя» гейма, вопросы к нему (если возникнут).

Заканчивается игра поздравлением победителей. Самым активным вручаются призы, медали. После игры (на следующий день) проводится обсуждение, анализируются успехи, неудачи, ошибки, отмечаются те,

благодаря кому игра прошла интересно, кого можно особо отметить за хорошие знания и доставленную радость.

ПРИМЕРНЫЕ ВОПРОСЫ: ПРИРОДА

1. Зачем бобры валят деревья?
2.. Где делают гнезда ласточки-береговушки?
3. Какой зверек, живущий в воде, тоже имеет хобот? (*(Выхухоль)*
4. Чем защищается от хищников ерш?
5. Назовите птиц, которые питаются рыбой. *(Зимородок, скопа, чайка.)*
6. Что такое рогоз? *(Болотное растение, его путают с камышом.)*
7. Какое растение называют водяной красавицей? *(Белую кувшинку)*
8. Назовите растения-барометры. *(Ноготки, кувшинка, белокрыльник, цикорий, одуванчик.)*
9. Какую птичку называют водяным воробьем? *(Оляпку)*
10. Почему шиповник имеет такое название?
11. Какие птицы в лесу отличаются красивым пением?
12. Как отличить самку от самца снегиря?
13. Назовите хищных птиц.

СКАЗКИ

1. Назовите писателей-сказочников.
2. Чья песенка?

Если я чешу в затылке, не беда. В голове моей опилки, да-да-да.

3. Как зовут девочку, попавшую в Зазеркалье? *(Алиса)*
4. Назовите художников, иллюстрирующих сказки. *(Сутеев, Конашевич, Митурич, Васнецов, Маврина...)*
5. Какие сказочные существа есть в сказках?
6. Герой какой сказки пострадал за свое хвастовство?
7. Как звали трех поросят?
8. Кто такие тролли? *(Сказочные великаны, враждебные людям.)'*
9. Как Элли попала в волшебную страну? *(Ее унесло ураганом.)*
10. Кто автор повестей о Малыше и Карлсоне? *(Шведская писательница Астрид Линдгрен.)*

ИСКУССТВО, ЛИТЕРАТУРА

1. Назовите писателей, пишущих книги о природе. *(Чарушин, Пришвин, Акимушкин, Дмитриев, Бианки...)*
2. Как называется литература о будущем? *(Фантастика)*
3. Что такое пейзаж? *(Картина, изображающая природу.)*
4. Великий русский баснописец. *(Крылов)*
5. Кто написал «Марш Черномора»? *(Глинка)*
6. Назовите автора рассказов о Дениске Кораб-леве. *(Драгунский)*
7. Как называют художника, рисующего животных? *(Анималист)*
8. Назовите «трех китов» в музыке. *(Песня, марш, танец.)*
9. Кто автор «Золотого ключика»? *(Алексей Толстой)*

10. Назвать русских композиторов. *(Глинка, Мусоргский, Бородин...)*
11. Назовите струнные народные инструменты. *(Балалайка, гитара, мандолина...)*
12. Назовите народные танцы. *(Русская плясовая, хоровод, гопак, казачок...)*
13. Кто автор фортепианного «Детского альбома»? *(П. И. Чайковский)*

СТРАНЫ

1. Что такое герб страны?
2. Как называется наша страна?
3. С какими странами соседствует Россия?
4. Назовите страны Европы.
5. Назовите столицу... (какого-либо государства).
6. Сколько континентов на земном шаре?
7. Чем отличаются страны друг от друга?
8. Назовите столицу нашего государства.
9. Расшифруйте: США, СНГ, ООН...
10. Кто основал Санкт-Петербург?
11. Назовите главные города России.
12. На каком континенте расположена Росси

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

1. Что такое террариум? *(Помещение для земно водных и пресмыкающихся.)*
2. От какого слова произошло слово пенал? *(Пе на — перо.)*
3. Кого можно назвать настоящим туристом?
4. Какие бывают корабли? *(Лодка, галера, яхта, пароход, парусник...)*
5. Каких полководцев вы знаете?
6. Покажите руками римские цифры: I, V, x.
7. Аквариум, аквамарин, акваланг, акварель, что общего в этих словах? *(Аква — вода, все слова имеют связь с водой.)*
8. Прибор для определения сторон горизонта *(Компас)*
9. Происхождение слова гостиница.
10. Что такое банк?
11. Первое животное, побывавшее в космосе (со *бака Лайка)*
12. Символ олимпиады? *(5 колец)*
13. Назовите цвета радуги.
14. Что такое филателия?

Споры и дискуссии способствуют развитию речи школьников, формируют собственное мнение и умение его отстаивать. Для младших школьников это важно, так как их возрастной особенностью, отмечаемой психологами, является ориентация на оценку и мнение взрослого — учителя, родителей, старших ребят. Участие в спорах, дискуссиях (конечно, таких, которые можно провести в этом возрасте, а это нечто другое, в отличие от настоящей дискуссии) помогает младшему школьнику выработать свою точку зрения на определенные проблемы и вопросы.

Игры-споры строятся таким образом, чтобы в них сталкивались различные мнения, подходы и взгляды на мир, которые могут высказать как отдельные школьники, так и микроколлективы, в которые дети объединяются для защиты своего суждения.

Не нужно, однако, забывать, что споры и дискуссии в этом возрасте должны быть связаны с игрой. Это ближе младшим школьникам. Ведь знаний у них еще недостаточно для ведения настоящих дискуссий и споров, а в игре: в игровой ли роли, в игровом сюжете или в соревновательной форме — младшему школьнику гораздо проще и продемонстрировать, и защитить свою точку зрения на волнующий его вопрос.

«ШЛЯПНАЯ» дискуссия

Придумали эту форму маленькие эльфины (так зовут ровесников наших младших школьников в детской демократической организации Великобритании — «Лесной народ»). Проводят они дискуссию в летнем лагере и называют это *хэтп дибейпг,* что по-русски означает *шляпная дискуссия.* Это интересный способ узнать, что ребята знают, что думают. Вопросы «шляпной» дискуссии испытывают не только смекалку детей, но и знания программного материала, и начитанность, и круг усвоенных жизненных представлений.

Дети готовятся к дискуссии следующим образом: каждый придумывает свой вопрос по любой теме, из любой отрасли знаний, кого что интересует. Для этого можно почитать книги, журналы, газеты, посмотреть теле- и послушать радиопередачи познавательного характера, посоветоваться с друзьями, родителями. Все эти вопросы записываются на бумажках.

В игре участвуют две команды, которые выступают одна против другой. Все вопросы команда складывает в шляпу, другая делает то же самое (отсюда и название дискуссии — шляпная). Затем команды меняются шляпами, и тут начинается дискуссия. Один человек из команды запускает руку в шляпу и вытаскивает бумажку с вопросом. Все ждут от него: ответит или нет? Ответил, и ответил правильно. Теперь очередь партнеров-соперников. Представитель соперников тоже вынимает бумажку и зачитывает вопрос. И вновь ожидание: как ответит? Так один за другим отвечают ребята на хитрые вопросы, а «совет мудрейших» (совет дела) смотрит, кто знает больше, отвечает яснее, короче, кто, не зная, не теряется и умеет хорошей шуткой развеселить всех. Вопросы, интересующие детей, самые разнообразные.

— Куда улетают зимующие птицы?
— Где вы встречались с доктором Просперо?
— 2000 год — это XX век или уже XXI?
— В каком слове сто «л»?
— Когда мы смотрим на цифру 2, а говорим 10?
— Что любит и что не любит Дениска Королев?
— Почему в учебном году 4 четверти?
— Автоматам надо говорить спасибо?
— Какое волшебное слово все двери открыть нам готово?
— Почему автомобиль урчит?

— Кто на стройке самый главный?
— Почему карандаш пишет, а палочка нет?
— Как вылечиться от лени?
— Где можно днем увидеть звезды?
— Что в сказках правда, а что — выдумка?
— Кем лучше быть — злым или добрым?
— Есть ли сейчас короли?

ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ

Пресс-конференция — творческое познавательное дело, организуемое в форме ролевой игры-беседы членов определенной организации с представителями прессы.

Задачи пресс-конференции: обмен знаниями; развитие любознательности, творческой фантазии, находчивости; выработка собственного отношения к различным сторонам жизни.

Варианты пресс-конференции многообразны (см. книги И. П. Иванова). Конечно, возможности этой формы в начальных классах ограничены, так как дети еще не могут квалифицированно ответит вопросы своих сверстников, поэтому к их проведению можно привлекать взрослых, старших ребят, но можно их проводить и с малышами.

Так, в III классе по теме «Органы пищеварения» состоялась пресс-конференция, на которую были приглашены врач-диетолог, врач-стоматолог, анатом-физиолог. Их роли исполняли учащиеся, которые заранее основательно готовились, читали дополнительную литературу, консультировались с учителем. Остальные участники игры готовили вопросы для выступающих. Каждый микроколлектив должен был придумать не менее трех вопросов по теме. Был объявлен конкурс на лучший вопрос.

Ведущий пресс-конференции (здесь им был учитель) объявил, что сегодня в нашем медицинском центре проводится пресс-конференция для журналистов. В ней участвуют врачи, занимающиеся изучением органов пищеварения. Первым выступит П. М. Рукавишников (так уважительно учитель называет ученика III класса), который изучает органы пищеварения и, экспериментируя на животных, открывает новые лекарства и методы лечения.

Анатом-физиолог подробно останавливается на строении органов пищеварения, рассказывает, что происходит с пищей, поступающей в рот человека. После его выступления «журналисты», представляющие различные издания, задают ему вопросы:
— Много ли надо пить, чтобы пища переваривалась?
— Сколько раз в день надо есть?
— Какую пищу лучше есть, сырую или вареную?
— Что такое 12-перстная кишка? Где она расположена?
— Для чего нужен такой длинный кишечник?

Анатом ответил на все вопросы, и слово предоставляется **врачу-стоматологу,** который рассказывает о том, как надо пережевывать пищу, как сохранить здоровыми зубы. К нему тоже много вопросов:

— Полезно ли жевать жвачку?
— Сколько надо класть сахара в стакан?
— В каких фруктах и овощах есть сахар?
— Сколько раз в день надо чистить зубы?

И наконец слово — **врачу-диетологу,** который рассказывает, какую пищу надо употреблять, как правильно питаться, сколько раз в день надо есть, сколько нужно витаминов для нормального пищеварения. Он же проводит блиц-конкурс по составлению меню и сервировке стола. Приглашенные «специалисты» оценили итоги конкурса и вместе с «журналистами» определили лучшие вопросы, заданные на пресс-конференции.

Несколько иначе проходила пресс-конференция во время изучения природных зон в IV классе. Дети выбрали делегацию, в которую вошли географ, эколог, ботаник, метеоролог, зоолог, этнограф. Они должны были выступить перед детьми каждый по своему профилю. Остальные участники игры представляли детские газеты и журналы.

Пресс-конференция проходила в форме вопросов и ответов, которые давали члены делегации. «Журналисты» задавали гостям вопросы о географическом положении, растительном и животном мире, экологической обстановке, промышленности и сельском хозяйстве, климате, народах, живущих на территории различных природных зон. «Специалисты» не только отвечали на вопросы «журналистов», но и давали им различные задания: показать границы какой-либо зоны, рассказать о погоде, отгадать загадки, ребусы, исправить ошибки, узнать голоса зверей и птиц, отгадать, какому народу принадлежит сказка, пословица и т. п.

Таким образом, пресс-конференции, проводимые на уроках, способствуют расширению изучаемого материала, более осознанному подходу к его усвоению, формируют собственное отношение к приобретаемым знаниям, умение защитить свою точку зрения.

Очень интересно проходит **пресс-конференция по защите профессий.** Здесь возможны два варианта: со взрослыми людьми — представителями отдельных профессий, и с детьми, защищающими ту или иную профессию.

Приведем пример варианта со взрослыми. Каждый микроколлектив взялся представлять одну из профессий. Нужно было найти человека, который может интересно рассказать о своей профессии, и придумать вопросы, которые побудят представителей профессий более полно и объемно их представить. И такие люди нашлись. Они и составили делегацию профессионалов.

Их посадили на почетное место — за столы, которые поставили у доски, а остальные — «журналисты», зрители — в зале, т. е. тоже за столами, в другой части класса. У «журналистов» — значки с названиями представляемых ими изданий. Внешнее оформление здесь важно, чтобы во-

первых, создать необходимую атмосферу, а во-вторых, подчеркнуть роль каждого участника.

Ведущий представляет делегацию профессионалов, в которую входят библиотекарь, лесничий, инженер, медсестра, ветеринар.

Первым выступает **библиотекарь:**

— Есть, ребята, у нас в школе комната, где живет не одна тысяча мудрецов-книг. И живут они в доме, который называется библиотека *(библио* по-гречески — *книга, а текос — хранилище:* книгохранилище).

Библиотеки возникли очень давно, не менее 5 тысяч лет назад. Знаменитую Александрийскую библиотеку в Египте основал один из фараонов. Из разных стран стекались сюда книги — папирусные свитки, — и стало их около 700 тысяч.

В другой, тоже очень древней библиотеке хранились не книги-ленты, а книги-глиняные таблички. Это была знаменитая библиотека ассирийского: царя.

Кроме библиотек глиняных и папирусных книг в старину были и библиотеки книг пергаментных, сделанных из шкур животных. Одна из них — библиотека сирийского города Пергам. В ней были собраны тысячи пергаментных свитков. В Пергамской библиотеке хранилась удивительная книга длиной 25 м. На нее пошло несколько десятков телячьих шкур.

Много больших библиотек было и на Руси: в Киеве, Великом Новгороде, в Курске, во многих монастырях.

В современном мире существует огромное количество библиотек, от самых больших до совсем маленьких. В нашей библиотеке есть книги и художественные, и книги научно-познавательные, на все вкусы. Многие из вас часто приходят в библиотеку, читают книги, заботятся об их сохранности. Как надо правильно относиться к книге, чтобы она дольше вам служила? (Дети перечисляют правила обращения с книгами.) А теперь я отвечу на ваши вопросы.

— Где учатся на библиотекаря?

— Как быстро найти нужную книгу?

— Кто изобрел книгу?

— Когда появились книги из бумаги?

Ведущий представляет **ветеринара.** Вот его рассказ:

— Слово *ветеринар* пришло к нам из латинского языка и означает *лечащий скот.* Ветеринар — одна из древнейших профессий. Люди стали врачевать животных со времени их одомашнивания. Первые ветеринары появились Б пастушеских племенах несколько тысяч лет назад.

Уже в то время для лечения животных применяли некоторые травы, например полынь. Позднее их стали называть лекарственными травами.

В древних государствах понимали, как нужна профессия ветеринара, и очень ценили этих людей. В Древнем Египте существовало учебное заведение, называвшееся «Дом жизни». Здесь, наряду с другими науками, учили, как лечить животных. В найденных при раскопках папирусах-

лечебниках были описаны рецепты по приготовлению лекарств для быков, овец, свиней, коз. Дошел до нас и папирус, который можно назвать одним из самых старых пособий по ветеринарии. В нем описаны болезни животных и их лечение.

В Древней Греции, в Индии профессия ветеринара была очень почетной. Особенно нужны были ветеринары в армии. Они лечили в походах лошадей, боевых слонов, верблюдов. В римском войске были даже лазареты для раненых лошадей.

Издавна лечили скот и на Руси. Первое письменное упоминание о «коневых лекарях» можно прочитать в новгородских писцовых книгах XV в. В XVII в. в конюшенном ведомстве были созданы конюшни, где лечили лошадей, принадлежащих царской семье и ее приближенным.

При Петре I издавались указы о борьбе с распространенными болезнями лошадей и коров. Позднее открывались ветеринарные школы, печатались книги по ветеринарии. Сейчас в стране тысячи лечебниц для животных. Есть ветеринары в каждом колхозе, в цирке, в городе. Те, кто имеет животных, знает об этом. Ветеринар должен хорошо знать повадки животных, распознавать признаки их болезней.

Вопросы ребят:

— А каких животных вы больше любите?

— Каких животных легче лечить?

— Как вы узнаете, чем больно животное, ведь оно не умеет говорить?

Уже в то время для лечения животных применяли некоторые травы, например полынь. Позднее их стали называть лекарственными травами.

В древних государствах понимали, как нужна профессия ветеринара, и очень ценили этих людей. В Древнем Египте существовало учебное заведение, называвшееся «Дом жизни». Здесь, наряду с другими науками, учили, как лечить животных. В найденных при раскопках папирусах-лечебниках были описаны рецепты по приготовлению лекарств для быков, овец, свиней, коз. Дошел до нас и папирус, который можно назвать одним из самых старых пособий по ветеринарии. В нем описаны болезни животных и их лечение.

В Древней Греции, в Индии профессия ветеринара была очень почетной. Особенно нужны были ветеринары в армии. Они лечили в походах лошадей, боевых слонов, верблюдов. В римском войске были даже лазареты для раненых лошадей.

Издавна лечили скот и на Руси. Первое письменное упоминание о «коневых лекарях» можно прочитать в новгородских писцовых книгах XV в. В XVII в. в конюшенном ведомстве были созданы конюшни, где лечили лошадей, принадлежащих царской семье и ее приближенным.

При Петре I издавались указы о борьбе с распространенными болезнями лошадей и коров. Позднее открывались ветеринарные школы, печатались книги по ветеринарии. Сейчас в стране тысячи лечебниц для животных. Есть ветеринары в каждом колхозе, в цирке, в городе. Те, кто имеет животных,

знает об этом. Ветеринар должен хорошо знать повадки животных, распознавать признаки их болезней.
Вопросы ребят:
— А каких животных вы больше любите?
— Каких животных легче лечить?
— Как вы узнаете, чем больно животное, ведь оно не умеет говорить?
— Как делают укол слону или тигру?
— Где учат на ветеринара?
Дальше слово берет **инженер:**
— Как вы думаете, ребята, трудно ли построить через реку мост? Конечно, если речка небольшая, то всякий может положить через нее бревно — и мост готов. А если река большая? Здесь бревна не помогут. Мост придется строить из металла и железобетона. Но как узнать, сколько опор должно быть у моста? Сколько машин и людей он может выдержать? Не разрушится ли мост, если начнется сильная буря или пойдет ледоход? Выдержит ли мост напор льдин?

Или нужно, например, создать новый автомобиль, более удобный и быстрый, чем те, которые есть сейчас. Как это сделать?

Чтобы ответить на все эти вопросы, нужно очень хорошо знать физику, математику, химию, черчение и многое другое. Человека, который изучил все эти науки и с их помощью может сконструировать надежный мост или скоростной автомобиль, называют инженером.

Есть инженеры-строители, инженеры-механики, инженеры-электрики, инженеры-химики и другие. Очень много знает и умеет инженер.
— А где вы работаете?
— Как называют инженеров, которые работают в космосе?
— Много ли надо учиться на инженера?
— Где вы учились? Что изучали?
— Когда вы решили стать инженером? Чем вы увлекаетесь?
Перед ребятами выступает **лесничий:**
— Вы, ребята, наверное, думаете, что лесник и лесничий одно и то же? Но это совсем разные профессии. Как вы думаете, кого называют лесником, а кого — лесничим?
Да, некоторые догадались. Лесником называют лесного сторожа, он охраняет лес. А лесничий — это ученый-лесовод. Лес — это огромное богатство. Он дает нам и древесину, и грибы, и ягоды, и сырье для химической промышленности. Как это все использовать и в то же время сохранить леса для будущих поколений? Вот этим и занимается лесничий.
Лесничество — большое и сложное хозяйство. Лесничий бережет лес от пожаров, от вредителей-насекомых, от порубщиков. Он назначает участки для рубки леса. Он же руководит посадкой леса на вырубленных участках.
У нас в России много школьных лесничеств. Ребята помогают изучать лес, активно участвуют в посадке и охране лесных насаждений. А вы умеете себя вести в лесу? Какие правила вы знаете?
А теперь вопросы к лесничему:

— Что делают в лесу браконьеры? Как с ними борются?
— Какой корм заготавливают для лесных животных?
— Каких зверей охраняют в наших лесах?

И последней выступает **медсестра:**

— Знаете, ребята, откуда пошло название нашей профессии? Во время героической обороны Севастополя в 1854—1855 годах простые женщины Севастополя вышли на поле боя, чтобы помочь его защитникам отстоять город. Они приносили солдатам еду, питье, перевязывали раны, выносили раненых с поля боя. И солдаты ласково называли своих добровольных помощниц и спасительниц *сестра, сестричка.*

Первую медсестру звали Даша Севастопольская. Ее образ увековечен в Севастопольской панораме, созданной художником Ф. А. Рубо.

Учитывая «милосердное участие» женщин в Севастопольской обороне, великий русский хирург Н. И. Пирогов предложил правительству открыть курсы сестер милосердия (так называли медицинских сестер в XIX в., во времена Н. И. Пирогова) при Медико-хирургической академии в Петербурге. Так началось специальное обучение медицинских сестер.

Сейчас медсестер учат в медицинских училищах. Мы изучаем различные болезни, учимся делать уколы, давать лекарства, делать различные процедуры. Мы приходим на дом к заболевшим детям, даем им лекарство, делаем прививки, чтобы они не болели. Вот какая нужная у меня профессия.

— Зачем делают уколы?
— Может ли медсестра сама определить болезнь?
— Не страшно было делать первый укол?

Ведущий подводит итоги пресс-конференции, благодарит профессионалов за интересные рассказы о своих профессиях, а детей — за умные вопросы. Всем взрослым вручаются сувениры на память.

ЗАЩИТА ВРЕМЕН ГОДА

Защита времен года — познавательное дело, организуемое детьми на основе их знаний о временах года. Основные целевые установки: развитие познавательной активности; создание ситуаций, дающих возможность каждому ученику проявить себя в одном из видов деятельности; укрепление дружеских отношений.

Проводить дело можно в любое время года. Для его подготовки дети объединяются во временные творческие бригады по числу времен года. В каждую бригаду входят дети, родившиеся весной, летом, осенью и зимой. Бригада придумывает поэтическое название. Перед ними ставится задача — защитить свое время года, доказать, убедить всех, что оно самое лучшее. Это можно сделать, используя стихи, песни, танцы, сюрпризы, рассказы, экспромты, игры и т. п. То есть защита должна быть творческой, необычной, но в то же время убедительной. Все это говорит учитель во время стартовой беседы.

После этого начинается период подготовки. Творческие бригады собирают материал для защиты, придумывают, в какую форму его облечь.

Для начала объявляется конкурс рисунков «Мое любимое время года» и поделок, в которых также будет отражена эта тема. На уроках музыки звучат пьесы Чайковского из «Времен года». Активно помогают родители (костюмы, книги, музыкальные произведения).

В оформлении класса участвуют все бригады. Каждая вносит свои штрихи: *Зима* украсила стену снежинками, *Осень* — красивыми листьями, *Лето* — рисунками на тему летнего отдыха, *Весна* — картинками с изображением раннецветущих растений. Парты сдвинуты вместе и образуют 4 стола, за которыми рассаживаются творческие бригады.

Начинает *Зима* (у всех на голове шапочки с белым «мехом»). Ребята по очереди произносят речь в честь зимы: один говорит, что любит зиму за то, что много снега, можно кататься на лыжах, на коньках, играть в хоккей. Другой — о том, что зимой празднуют Новый год и Рождество. Третий — что зимой бывают веселые каникулы. А как красиво в лесу зимой! Деревья, пеньки в белых шубах и шапках.

— А сейчас разрешите наш спор: много снега зимой — это хорошо или плохо?

Ребята заспорили, но так и не пришли к единому мнению. Тогда зимняя творческая бригада показала сказку про зайца и тетерева.

«Навалило снегу в лесу — ни пройти, ни проехать. Бежал по лесу Заяц и ворчал:

— Ишь, сколько намело. Провались он пропадом, этот снег!

Услыхал Зайца старый Тетерев.

— Чи-ш-ш. Куда, косой, спешишь? Кого это ты честишь, кого ругаешь? — Кого-кого. Да снег! Куда ни побегу — следы выдают: всюду за мной по лесу тянутся. Того и гляди, собака или лиса выследят. И кто этот окаянный снег выдумал?!

— Не прав ты, косой. Снег — это очень даже хорошо. К ночи мороз ударит, а я с березы — кувырк в сугроб. Всю ночь под снегом, как в теплой спаленке. И Рябчик так, и Куропатка.

— Все равно плох твой снег! Спроси хоть у Лося. Уж, какой великан, и то по грудь проваливается, еле бредет. Что ни говори, а снег все равно штука вредная!

— Очень даже полезная, — взъерошился Тетерев.

— Нет, вредная!

— Полезная!

— Вредная! — крикнул Заяц. — Давай спорить!

— Давай, а на что?

— А на хвосты, — почесав ухо, добавил косой. — Кто кому проспорит, тот отдаст свой хвост. И будет весь лесной народ над тобой, Терентий, над бесхвостым, смеяться.

— Ну, это мы еще поглядим, — надулся Тетерев. Отправились Тетерев и Заяц искать, кто бы их

спор рассудил. Искали, искали, глядь — Кабан.

— Здорово, Кабан, — обрадовался Заяц. — Рассуди нас с Терентием. Он говорит, снег в лесу на пользу, а я говорю, во вред.
Поднял Кабан клыкастую морду и взвизгнул:
— Уи-уи-уи, косой, беда от этого снега! Пока до земли докопаешься, совсем из сил выбьешься. Найдешь корешок или желудь, заморишь червячка и опять — хрю-хрю-хрю — сугробы раскапывай. Я — пятачком, олень — копытом. И так от зари до зари. А не было бы снега — без труда до отвала наелись бы.
— Слыхал, Терентий? — торжествующе закричал Заяц. — Отдавай хвост, ты проиграл.
— Э, нет, косой. Давай еще у кого-нибудь спросим. — Чего там спрашивать — и так ясно! Все снег похоронил. И траву загубил, и землю застудил, и птиц прогнал.
— Чушь, чушь, — сердито зафыркал Тетерев. —
Давай лучше у Мышки спросим.
— Эй, Мышка-норушка, рассуди наш спор, скажи, как тебе под снегом живется?
— Хорошо живется, Терентий, — весело запищала Мышка, — просто замечательно! У нас тут и тепло, и уютно, и спокойно. Снежное одеяло не только от мороза, оно от лисы да от совы нас прячет. Под снежною крышей и зеленая травка, и осенняя ягода попадается, и семян разных полно.
— Слыхал, лопоухий? — обрадовался Тетерев. — Так кто из нас проиграл? А ну, отдавай свой хвост!
— Ишь, какой хитренький! — попятился Заяц. — Мы еще и у других спросим.
И отправились они дальше. Пошли было к медведю, а тот спит, да так сладко, что не добудишься. Видно, хорошо ему под снегом. Стали у соек спрашивать, а тем не до них. У них под снегом кладовки с запасом желудей. Не своя, так
чужая попадется.
Так всю зиму и спорили Заяц с Тетеревом. А тут весна пришла, ручьи зажурчали. «Как хорошо, что снега было много!» — поют птицы...
«Как хорошо, что было много снега!» — шепчут на поле росточки пшеницы. Все живое добрым словом снег поминает.
Вот и решился спор. Как Заяц ни выкручивался — ничего не поделаешь — проспорил. Пришлось проститься со своим роскошным хвостом. С тех пор у косого и осталось ни то, ни се, так себе, не хвост — культяшка».
Звучит музыка. Девочки танцуют танец снежинок.
— А сейчас, ребята, мы посмотрим, хорошо ли вы знаете зиму. Мы будем задавать вопросы, а за правильные ответы будем давать белые кружочки. Из них вы будете «лепить» снежных баб. (Бригады получают листы голубой бумаги и клей.) Итак, начинаем:
— Зачем зимой снег?

— Почему иногда падают красивые вырезные снежинки, а иногда — снежные комочки, крупа?
— На всех садится, никого не боится.
— Живет — лежит, умрет — побежит.
— Белая морковка зимой растет.
— Без рук рисует, без зубов кусает.
— Прозрачно, как стекло, а не вставишь в окно.
— Когда начинается астрономическая зима? *(22 декабря)*
— Почему снег скрипит под ногами? *(Это потрескивают и поскрипывают маленькие лучи снежинок.)*
Закончить приметы: Если ночью был иней, днем ... *(снег не выпадет).* Иней на деревьях — на ... *(мороз).* Туман — на ... *(оттепель).*
Побеждает бригада *Лето.* Именно у нее первой получилась снежная баба.
За зимой, как известно, идет *весна.* Ей и предоставляется слово.
— Зима, конечно, хорошее время года, но уж очень холодно. Чтобы выйти на улицу, надо надеть десять одежек. Все бело, ни цветочков, ни пения птиц. То ли дело весна! Все ее ждут, торопят, все ей радуются. Хорошо после зимы выйти весной на улицу: прилетают птицы, журчат ручьи, распускаются листья на деревьях. Природа оживает. Светит солнце, дни прибывают, учебный год заканчивается.
Мы предлагаем вам сочинить оду первому цветку — ведь он, герой, появляется тогда, когда еще лежит снег. Ода — это торжественное стихотворение, посвященное какому-то событию. Всем бригадам дается 5 минут. В то время когда бригады заняты сочинением оды, ведущие выставляют на наборном полотне картинки с цветами подснежниками. Внизу, на месте названий цветов, — пустое место.
После того как ребята сочинили и прочитали свои четверостишия, посвященные первому цветку, им дается новое задание: определить раннецветущие растения. Как только растение определено, под ним появляется название (его ставит тот, кто правильно его назвал): мать-и-мачеха, пролеска, медуница, крокус, примула, сон-трава, калужница, ветреница.
После весны слово дается ***лету.*** Ребята перечисляют все прелести летнего времени:
«А мы больше всего лето любим. Лето — это самые длинные каникулы. Лето — это купанье в речке, озере. Это солнце. Лето — это ягоды и грибы. Лето — отдых в лагере или в деревне. Лето — это футбол, прятки, чижик. Лето — это солнце, загар, теплые вечера, пение птиц, грибные дожди. Лето — это здорово!»
— Внимание! Внимание! Впервые на нашем экране диафильм «Лето в лагере». Автор сценария — Лена О. Художники — бригада ***Лето.***
Ребята показывают диафильм и комментируют каждый кадр, рассказывают смешные и забавные истории из лагерной жизни.
Затем ***лето*** дает всем задание: 1—2 минуты подумать и назвать правила поведения в лесу. После этого все поют песенку «Вот оно какое, наше лето».

Настал черед команды ***Осени.***

— Нам нравится зима за бодрость, свежесть, белизну снега, зимние забавы. Мы любим весну за голубое небо, шумные ручьи и первую грозу. Нам хорошо летом купаться, ходить за ягодами, загорать, играть. Но больше всего мы любим осень за ее богатства, за разноцветные листья, за яблоки и груши, за школу. Мы согласны с Пушкиным Унылая пора! очей очарованье! Приятна мне твоя прощальная краса — Люблю я пышное природы увяданье, |

В багрец и золото одетые леса...

А что вы знаете об осени? Проводим блиц-конкурс «Знаете ли вы?» Каждая бригада по очереди одна за другой сообщает что-то об осени. Начали!

Знаете ли вы, что если в сентябре листья на деревьях держатся крепко — зима будет поздней.

Знаете ли вы, что если листья с дуба опадают дружно — зима будет мягкая, не все сразу — суровая.

Знаете ли вы, что богатый урожай желудей — на теплую зиму.

Знаете ли вы, что многие птицы сеют лес: дрозды, свиристели, чечетки, клесты.

Знаете ли вы, что на некоторых болотах урожай клюквы бывает до 1000 кг с одного гектара.

Знаете ли вы, где зимуют птицы: грачи — в Чехословакии, Румынии, Венгрии, скворцы — в Германии, Бельгии, Голландии, дрозды — во Франции, Италии, Алжире, журавли, цапли, аисты — в Африке.

А сейчас отправляемся в лес за грибами. У вас на столах картинки с грибами, а у нас лукошко. Отберите съедобные грибы и положите в лукошко.

И наконец наш сюрприз — королева Золотая Осень вместе со своими помощниками принесла вам угощение — фрукты: яблоки, виноград, сливы.

На этом игра заканчивается. Дети приходят к выводу, что все времена года хороши. Каждое радует человека.

«ЖАЛОБНАЯ КНИГА» ПРИРОДЫ

Это ролевая познавательная игра, дающая возможность по-разному оценивать различные явления природы. Задача игры: учить детей внимательно всматриваться в окружающий мир, видеть в нем то, что нуждается в защите.

Один из вариантов может быть таким: каждый микроколлектив готовит сообщение об одном из таких животных: суслике, мыше-полевке, хомяке, коршуне, сове. Игра проходит в виде собрания, на котором выступают представители животных, которых считают вредными или боятся, думая, что они приносят несчастье (сова). Они заявляют свой протест, объяснив, какую пользу приносят и что их уничтожение (например мышей) ничего, кроме вреда, не принесет. Таким образом, дети более подробно узнают об известных им животных, а также о тех (сове, коршуне), кого нет в учебнике. А главное, они учатся не так прямолинейно смотреть на мир, видя в нем только белое или черное.