

Королёва Надежда Витальевна

учитель начальных классов

МБОУ «СОШ №58»

г. Набережные Челны, Республика Татарстан

ВНЕКЛАССНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ «ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ИГР»

Аннотация: в данной статье представлено мероприятие-путешествие по станциям, которое больше похоже на праздник семьи, когда и дети, и родители принимают самое активное участие как в организации самого праздника (оборудование и инвентарь, плакаты, грамоты для награждения), так и непосредственное участие в ходе мероприятия (ответственные на станциях, капитаны, жюри).

Ключевые слова: сценарий мероприятия, праздник, сплочение семьи, внеклассное мероприятие.

Целью любого внеклассного мероприятия в начальной школе является сближение интересов родителей, детей, педагогов и создание единого воспитательного пространства для повышения уровня психологических знаний в вопросе развития и воспитания детей. В педагогической практике основными задачами являются повышение роли семьи в воспитании детей и развитие понимания необходимости совместного досуга. Сценарий мероприятия является универсальным, так как задания на станциях можно подбирать в соответствии с возрастом и интересами участников. Для эмоционального настроя обязательно музыкальное сопровождение, музыкальная пауза-переменка. В конце мероприятия дети награждаются грамотами в различных номинациях, таким образом, каждый участник будет поощрен за участие в мероприятии. За несколько дней до мероприятия организуется встреча с группой активных и инициативных родителей для обсуждения деталей праздника, назначаются ответственные на станциях, разрабатываются маршруты передвижения команд. В день проведения мероприятия спортивный зал украшается шарами, готовятся станции с плакатами-

указателями, где указывается номер и название, раскладывается инвентарь и оборудование. Звучит музыка.

Ребята делятся на шесть команд, рассчитываясь на 1, 2, 3, 4, 5, 6 стоя в строю. Первые номера становятся 1 командой, вторые – 2 команда и т. д. Каждая команда получает свой маршрутный лист, следуя маршруту, проходит от одной станции к другой. Выполняют задание на станции и после сигнала переходят на другую станцию согласно маршруту, на оценочных листах фиксируются результаты. Побеждает команда, выполнившая лучше других все задания. Капитаны команд выбираются из числа родителей. Каждой команде ведущий раздаёт разноцветные ленты-бантики, как знак отличия команд. Поэтому команды получают название в соответствии с цветом лент. Красные, жёлтые, синие, зелёные, оранжевые, фиолетовые.

1 станция «Угадай-ка»

На столе поочередно выкладываются буквы, из которых ребята складывают слова. Чем больше слов команда составит, тем больше очков зарабатывает. Ч М Я (мяч) ТОПСР (спорт) ЛТОФБУ (футбол)

ЕЛВИНПАА (плавание) КИБЬЛЩЛОЕ (болельщик)

2 станция «Стрелки'»

Команда строится в колонну по одному, и по очереди попадают в небольшую баскетбольную корзину, закрепленную на стене. Чем больше попаданий у команды, тем больше очков.

3 станция «Отдыхай-ка»

Команде необходимо оказать помощь своему капитану, «вылечить» от странного недуга. Забинтовать все части тела (туалетной бумагой). Чем качественнее будет оказана помощь, тем лучше.

4 станция «Волшебный маркер»

Команда строится в колонну по одному, и по очереди подходят к мольберту, на котором нужно нарисовать спортсмена, рисуя только одну часть его тела. Чем полнее переданы детали спортсмена, тем лучше.

5 станция «Спортивная»

2 <https://interactive-plus.ru>

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Команда строится в колонну по одному, и по очереди проползают через мягкую трубу-змейку. Чем больше проходов сделает команда за 1 минуту, тем лучше.

6 станция «Сухой бассейн»

Команда подходит к импровизированному сухому бассейну, и собирают мячи совочками, не дотрагиваясь до них руками. Чем больше мячей будет сложено, тем лучше.

Время пребывания на каждой станции у всех команд одинаково 2 минуты, во время которых звучит музыка. Как только музыка затихает, команды завершают выполнение задания и переходят на другую станцию. 1 этап завершается, как только все команды обойдут все 6 станций. Настало время отдохнуть. На полу лежат воздушные шары, поднимите их и подбрасывайте их от команды к команде так, чтобы ни один шар не упал на пол, пока звучит музыка.

Капитаны команд получают маршрутные листы 2-го этапа.

7 станция «Угадай-ка»

Подбираются загадки на спортивную тему, чем больше загадок будет разгадано, тем лучше.

8 станция «Стрелки'»

Команда строится в колонну по одному, и по очереди кидают теннисный мяч в корзину, стоящую на расстоянии. Каждое попадание приносит команде одно очко.

9 станция «Отдыхай-ка»

Команда отвечает на вопрос «Как можно отдыхать?». Чем больше предложений будет выдвинуто, тем лучше.

10 станция «Волшебный маркер»

Команда играет с ответственным на станции в игру крестики-нолики. Количества выигранных партий приносят команде очки.

11 станция «Спортивная»

Команда строится в колонну по одному, и по очереди на большом резиновом мяче ребята должны проскакать расстояние между кеглями. Если кегли не были сбиты, то команда получает очко.

12 станция «Сухой бассейн»

Команде необходимо рассортировать мячи из бассейна по цветам в корзины. Каждый участник должен собирать мячи только одного цвета.

Во время музыкальной паузы ответственные подсчитывают очки, вносят их в сводную таблицу итогов и подписывают грамоты с номинациями для каждого участника мероприятия (Номинации «Самый меткий», «Самый изобретательный», «Самый спортивный», «Самый креативный», «Самый ловкий», «Самый отзывчивый»). Порадуемся троекратным: Ура! Ура! Ура!