

## Детско-родительское соревнование «Игры нашего детства»

### Эмоциональное воспитание учащихся

**А. И. Снопич**

учитель начальных классов второй категории  
гимназии № 3 г. Пинска им. В. З. Коржа

**Реальную помощь в формировании эмоционального интелекта учащихся могут оказать подвижные игры, особенно организованные с привлечением родителей ребят. Ведь именно игра учит взрослеющего человека отслеживать собственные эмоции, улавливать эмоции соперников и друзей по команде, направлять все эти наблюдения на достижение победы.**

Предлагаем вашему вниманию **сценарий детско-родительского соревнования «Игры нашего детства»** для учащихся 5–7 классов.

**Цели:** формирование у учащихся навыков самообладания, умений чувствовать партнеров по игре и распознавать эмоции, а значит, предвидеть поведение противника.

#### **Задачи:**

- ▣ познакомить учащихся с традиционными подвижными играми;
- ▣ способствовать повышению качества общения родителей и детей, содействовать развитию взаимопонимания между ними;
- ▣ мотивировать детей самостоятельно организовывать подвижные игры.

#### **Ход мероприятия**

##### **I. Вступительная часть**

*Мероприятие стартует в актовом зале, звучит мажорная музыка. На сцену выходя два ученика.*

**Ученик 1.** Как часто, когда я сижу у телевизора или за компьютером, папа и мама говорят, что у них в детстве ни компьютера, ни DVD, ни игровых

приставок не было, а они жили гораздо интереснее и веселее нас. И во многом потому что большую часть своего свободного времени играли с друзьями, а то и всей улицей в какие-то подвижные игры.

**Ученик 2.** И мои родители утверждают, что коллективные игры на свежем воздухе самый увлекательный способ развлечения и общения.

**Отец учащегося.** Вы, возможно удивитесь, но не будет преувеличением сказать, что именно дворовые игры, которые, к сожалению, исчезли из досугового арсенала современных школьников, помогали нам выбирать друзей, становится добрее, находчивее, смелее.

**Ведущий 1.** И сегодня у нас есть возможность проверить это на деле. Давайте вместе отправимся на школьный стадион и поиграем в игры детства родителей учеников вместе с самими родителями.

**Ведущий 2.** Но прежде чем мы начнем играть, попросим пап и мам отключить функцию «родители–советчики» и играть «на равных», а если увидите, что конкретная игра не нравится вашему ребенку, переключитесь на другую. И просьба ко всем участникам – играть нужно только с удовольствием!

*Звучит мелодия одной из песен на тему спорта. Под не все участники отправляются на школьный стадион.*

## **II. Основная часть**

Ведущий предлагает участникам разделиться на две команды: родителей и детей.

### **Игра «Лапта»**

**Ведущий 1.** Это народная командная игра с мячом и битой. Первые упоминания о ней встречаются в памятниках древнерусской письменности. При археологических раскопках в Новгороде ученые обнаружили мячи и биты для лапты в слоях XIV века. Так что по самым скромным подсчетам этой захватывающей игре не меньше 700 лет!

**Ведущий 2.** Правила ее достаточно просты. На ровном поле проводятся две линии, расстояние между ними – примерно 15–20 метров. Одну линию называют «городом», вторую – «домом».

Определяется бьющий, который встает за черту «города», остальные игроки стоят за «домом». Бьющий подбрасывает мяч и ударяет по нему битой.

Игроки, которые находятся за «домом», ждут, когда мяч окажется за линией, чтобы его поймать, пока он не очутился на земле. Тот, кто поймал мяч, меняется местами с бьющим. Если мяч поймать никому из игроков не удалось, бьющий повторяет удар.

*Участники играют в лапту.*

#### □ **Игра «Чижик»**

**Ведущий 1.** По некоторым сведениям, эта игра была известна на Руси уже в XVI веке. В СССР в чижки играли школьники на переменах, накапливая очки в течение учебного дня. Иногда ребята даже задерживались после уроков, чтобы доиграть игру.

**Ведущий 2.** А сейчас и вы познакомитесь с ней. Начертим в центре площадки круг диаметром 70–80 см. В середине сделаем небольшое углубление. Положим туда *чижик* – небольшую прямоугольную палку. Три грани палки отмечены числами 1, 2, 3, а четвертая – 10. Игрок, который начинает игру, определяется путем жеребьевки. Он держит в руке плоскую доску с ручкой – *чиликапет*. Длина чиликапета 40 см, ширина 10 см. Игрок старается так ударить чиликапетом по выступающему концу чижика, лежащего в углублении круга, чтобы успеть при отскакивании его от земли нанести второй удар и отбросить чижик по возможности дальше от круга.

**Ведущий 1.** Если чижик в воздухе поймают игроки команды-соперницы, то игру продолжают они. Если не поймают, то игрок, к которому ближе всех упал чижик, бросает его обратно, стараясь попасть в круг. В том случае, если чижик до круга не долетит, все игроки подходят к нему, чтобы уточнить, какой стороной вверх он лежит: если стороной, обозначенной цифрой 10, то за игроком команды-соперницы сохраняется право бросить чижик в круг. Если же чижик лежит вверх стороной, отмеченной любой другой цифрой, то игрок команды, начавший игру, отбрасывает чижик дальше от круга. Каждый удар

чиликапетом по отлетевшему от земли чижик у засчитывается команде как очко.

**Ведущий 2.** Игру начинают, как мы уже сказали, выбивая чижик из круга. игроки заранее договариваются, сколько очков должен для победы набрать каждый игрок (или каждая команда).

*Участники играют в чижика.*

□ **Игра «Я садовником родился»**

**Ведущий 1.** Каждый игрок должен выбрать себе имя – название цветка и сообщить его «садовнику»-водящему и другим игрокам. Водящий произносит считалочку: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» И – называет «имя» (название цветка) одного из игроков.

**Ведущий 2.** Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, отдает водящему фант (любую свою вещь).

**Ведущий 1.** В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают его: «Что делать этому игроку?» «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, спеть, рассказать стихотворение и т.д.). Игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.

*Участники играют в «Я садовником родился».*

□ **Игра «Это мой ребенок!»**

**Ведущий 1.** Главные роли в этой игре предлагаем сегодня отдать папам. Папам учащихся завязывают глаза. Задача каждого – найти своего ребёнка.

*Звучит музыка. Папы с закрытыми шарфиками глазами ищут своих детей.*

**Ведущий 2.** А сейчас мы немного отдохнем. Присаживайтесь на пледы и слушайте внимательно.

*Родители и дети усаживаются на пледы, расстеленные на траве.*

До начала XX века в семье под одной крышей, как правило, жили несколько поколений. Семья включала дедушек, бабушек, маму, папу, детей внуков и правнуков. Жили дружно, всегда друг другу помогали. Уважали старость, молодых учили житейской мудрости, детей оберегали. Эти традиции отразились в многочисленных пословицах и поговорках. Предлагаю вместе вспомнить их. Я буду зачитывать начало пословицы или поговорки, ваша задача – продолжить их.

- ✓ Где любовь и совет, *там горя нет.*
- ✓ Слава сыну – *отцу отрада.*
- ✓ Кто родителей почитает, *тот вовек не погибает.*
- ✓ Вся семья вместе, *так и душа на месте.*
- ✓ Брат брата *не выдаст.*
- ✓ В гостях хорошо, *а дома лучше.*
- ✓ Дерево держится корнями, *а человек семьей.*

**Ведущий 2.** Теперь каждой команде мы зададим по 10 вопросов. Отвечать нужно сразу, не раздумывая. Если не знаете ответ, говорите «дальше». В это время команда-соперница молчит, не подсказывает.

***Вопросы для команды родителей:***

1. Кто автор произведения «Кошкин дом»? (*Самуил Маршак.*)
2. Куда отправился доктор Айболит по телеграмме? (*В Африку.*)
3. Как звали собаку в сказке «Золотой ключик, или Приключения Буратино»? (*Артемон.*)
4. О каком усатом персонаже идет речь в одной из сказок Корнея Чуковского. (*Тараканище.*)
5. Кто был женихом Мухи-цокотухи. (*Комар.*)
6. Из чего сварил кашу хитрый солдат? (*Из топора.*)
7. Кого поймал в проруби Емеля? (*Щуку.*)
8. Кем оказалась в русской народной сказке лягушка? (*Царевной.*)
9. Как звали удава из сказки Киплинга «Маугли»? (*Каа.*)
10. На чем разъезжал Емеля в сказке «По щучьему велению»? (*На печке.*)

### **Вопросы для команды детей:**

1. Как звали почтальона из деревни Простоквашино. (*Печкин.*)
2. Что подарили блошки Мухе-цокотухе? (*Сапожки.*)
3. За какими цветами отправилась под Новый год героиня сказки «Двенадцать месяцев»? (*За подснежниками.*)
4. Какой герой сказки носил красные сапоги? (*Кот в сапогах.*)
5. Как звали сестрицу братца Иванушки. (*Аленушка.*)
- Кто самый знаменитый житель Цветочного города. (*Незнайка.*)
7. Сколько лет рыбачил старик из сказки о золотой рыбке? (*33 года.*)
8. Из чего был сделан Буратино? (*Из полена.*)
9. Какими фруктами объелся Чебурашка. (*Апельсинами.*)
10. Как звали девочку – героиню сказки «Снежная королева»? (*Герда.*)

#### **□ Игра «Съедобное-несъедобное»**

Ведущий предлагает всем участникам выстроиться в ряд и выбрать водящего. Водящий бросает одному из игроков мяч, называя при этом какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», мяч нужно поймать, если «несъедобный» – отбить. Весь «смак» игры – в скорости. Чем быстрее ведущий перечисляет названия предметов и чем неожиданнее очередность, тем интереснее. Ошибившийся игрок становится водящим.

#### **□ Игра «Колечко-колечко»**

**Ведущий 2.** Наверняка многие из вас знают присказку «колечко-колечко, выйди на крылечко». Но, уверен, не многие помнят, откуда она пошла. «Колечком» в игре может служить любой мелкий предмет, главное, чтобы он без труда помещался в руку.

Ведущий предлагает всем игрокам сесть в ряд и сложить ладони «лодочкой». Водящий по очереди подходит к каждому участнику, приговаривая «Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю». При этом он делает вид, что кому-то уже колечко передал. Задача же его, опустить в чьи-то ладошки предмет так, чтобы другие участники не поняли, кто именно обладатель «колечка».

Игрок же, которому досталось колечко, должен сделать вид, что ничего не произошло. После того как водящий подойдет к каждому из участников, он отходит от ряда на несколько шагов и произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко».

В этот момент обладатель «колечка», должен очень быстро подбежать к водящему. Задача остальных – удержать его. Если это не удалось, то игрок, которому досталось «колечко» становится водящим.

### **III. Заключительная часть**

*Все участники возвращаются со школьного стадиона в актовй зал. На мультимедийном экране демонстрируются семейные фотографии.*

Представители команды родителей и команды детей высказывают свои мнения об играх, в которых они только что принимали участие. Самые активные игроки награждаются призами.

*Звучит музыка.*

**Дети** (хором).

Семья – это счастье, любовь и удача,

Семья – это летом поездки на дачу.

Семья – это праздник, семейные даты,

Подарки, покупки, приятные траты.

**Ведущий 1.** А еще доброжелательное, веселое общение.

**Ведущий 2.** И мы надеемся, сегодняшняя наша встреча показала: родителям вместо того, чтобы постоянно сетовать, что ребенок не отрывается от телефона или компьютера, и совсем не бывает на свежем воздухе, надо просто поиграть с ним и его друзьями в игры своего детства.

### **ЛИТЕРАТУРА**

1. **Еникеева, Д.** Практическая психология для мальчиков, или как стать настоящим мужчиной / Д. Еникеева. – М.: АСТ-ПРЕСС, 1998. – 313 с.

2. **Сценарий игры нашего детства** [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.gazeta.ru/lifestyle/style/2014/04/a\\_5986333.shtml](https://www.gazeta.ru/lifestyle/style/2014/04/a_5986333.shtml). – Дата доступа: 22.08.2021.

3. **Игры наших родителей** [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://school-science.ru/3/8/32076>. – Дата доступа: 22.08.2021.