

Муниципальное учреждение дополнительного образования
«Правобережный центр дополнительного образования детей»
г. Магнитогорска

Методическая разработка отрядного мероприятия городского летнего
лагеря «Самоцветы»

С Ц Е Н А Р И Й
КОНКУРСНОЙ ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ КО ДНЮ ИМЕНИННИКОВ

«КАПРИЗНЫЙ ГНОМ»

Разработала:
педагог – организатор
Шенгиреева Е.В.

Пояснительная записка

Одна из задач досуговой деятельности – наполнить свободное время ребенка мероприятиями, виды и формы, которых оказывали бы положительное и позитивное влияние на его развитие и индивидуальность. Игровая досуговая деятельность – один из видов деятельности, значимость которого заключается не в результатах, а в самом процессе. Игра - источник радостных эмоций, обладающий большой воспитательной силой. Она способствует психологической разгрузке, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению ребенка в мир человеческих отношений, формированию коммуникативных умений.

С этой целью в городском летнем лагере «Самоцветы», который базируется в Правобережном центре дополнительного образования детей г. Магнитогорска, была разработана конкурсная игровая программа ко Дню именинников «Капризный гном».

Данная программа предназначена для детей младшего школьного возраста. Несмотря на игровую и развлекательную форму, она имеет воспитательный и развивающий характер, интегрирует в себе развлекательную функцию и педагогическое воспитательное воздействие на участников. Непринужденная атмосфера, игровой репертуар, активность участников способствуют эмоциональному подъему детей, повышают интерес к досуговой деятельности в условиях нового детского коллектива.

Основу данной программы составляет комплекс игр, игровых действий, творческих заданий, объединенных одним игровым сюжетом.

Актуальность данной программы состоит в многообразии использования игровых форм деятельности, сюжетности, активизации и включенности участников в события программы. Программа интерактивна, динамична, позволяет детям постоянно находиться в игровом процессе, стимулирует воображение и фантазию детей. Не требует для ребят – участников предварительной подготовки.

Данная методическая разработка (сценарий) является краткосрочной досуговой программой и предназначена для педагогов, организаторов досуговой деятельности детей младшего школьного возраста в период деятельности летнего оздоровительного лагеря.

Длительность игровой развлекательной программы 45 минут.

Количество детей участников до 30 человек.

Состав участников – переменный.

Форма мероприятия – групповая, разновозрастная (7-10 лет).

Цель: Создание условий для обеспечения отдыха и развлечений детей младшего школьного возраста в период летнего оздоровительного лагеря; поздравление именинников, родившихся летом.

Задачи:

- организовать содержательный досуг детей;
- создать праздничную атмосферу;
- развивать коммуникативные способности участников;
- способствовать формированию дружного коллектива;
- развивать внимание, ловкость, быстроту и координацию движений;
- воспитывать дружеские отношения и взаимовыручку.

Оформление: воздушные шары

Необходимые атрибуты и игровой реквизит:

- Кубики – по количеству участников;
- Таблички с марками автомобилей – по количеству участников;
- Карточки с названиями профессий – по количеству пар;
- Мольберт с чистым листом – 2 штуки;
- Маркер – 2 штуки;
- Сувениры – по количеству именинников

Материально – технические условия реализации программы:

- Просторное помещение для игрового пространства;
- Музыкальная аппаратура (активные колонки, ноутбук, микшерский пульт, микрофоны)
- Денежные средства для закупки сувениров (из фонда благотворительных пожертвований)

Кадровое обеспечение:

- 2 аниматора – игротехника (вожатые или педагоги- организаторы)
- диджей (звукооператор)

Предполагаемые результаты:

- выявление и развитие творческих, коммуникативных способностей детей;
- сплочение детского коллектива;
- создание позитивного, праздничного настроения

СЦЕНАРИЙ КОНКУРСНОЙ ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ КО ДНЮ ИМЕНИННИКОВ «КАПРИЗНЫЙ ГНОМ»

Действующие лица:

Гном - Ворчун

Гном – Весельчак

Под веселую музыку выбегает Гном Весельчак.

Весельчак: Привет, ребята! (дети отвечают). Неправильно вы здороваетесь, как-то грустно и недружно, я вас научу, как надо! Я вам говорю «Привет!», а вы поднимаете руки вверх и кричите «Привет!»

(повторяют так несколько раз)

Весельчак: Молодцы! Развеселились, значит, я попал, куда надо! Я – Гном Весельчак, и когда я рядом, скучать вам не придётся! А пришёл я сегодня, чтобы поздравить всех летних именинников! Есть такие? (Да!) Встаньте, покажитесь нам! (именинники встают) Ух, ты! Какие вы все красивые, прикольные и совсем взрослые! Будем сегодня играть и вас поздравлять!

Но мне сейчас не очень весело... Дело в том, что есть у меня приятель – Гном Ворчун – никогда не улыбается, всегда ворчит да хнычет. Он тоже сегодня именинник, как и многие из вас, а поздравить его я забыл. Он оби-иделся, надулся, смотреть на него невозможно. И у меня к вам большая просьба – давайте вместе его поздравим, да настроение ему исправим! Но позвать его ВЫ должны, меня он не слушает, упрямый и вредный... Зовём так: «Эй, Ворчун, обиды прочь, сможем мы тебе помочь!»

Дети зовут Гнома, он выходит под музыку.

(Руки в боки, недовольный вид)

Ворчун: Ишь, расшумелись, погрустить спокойно не дают!

Весельчак: (подлизывается) Ворчун, миленький,...

Ворчун: Я не миленький!

Весельчак: Ворчунчик, ну не обижайся!

Ворчун: Я не обижаюсь.

Весельчак: Ворчунишка, не дуйся!

Ворчун: Я тебе не шарик, чтобы дуться.

Весельчак: Ворчишка, ты же хороший!

Ворчун: Нехороший.

Весельчак: Ты же добрый!

Ворчун: Нет, я злобный!

Весельчак: Мы тебя так ждали, хотели поздравить. Честно-честно, вот посмотри в глаза ребятам.

Ворчун: Думали они, в глаза им посмотри... Знаю я о чем вы думаете, о глупостях всяких.

Весельчак: Хватит, Ворчун, обижаться! Хочешь, мы выполним любые твои желания, чтобы ты был доволен?

Ворчун: Любые? Мои? Желания? Ха-ха! Не получится у вас этого никогда!

Весельчак: Спорим, что получится?

Ворчун: Спорим! И если я выиграю, а выиграю я обязательно, все сладости с вашего стола съем, ничего не оставлю!

Весельчак: Договорились! Говори своё первое желание!

Ворчун: А сколько желаний можно загадать?

Весельчак: Сколько хочешь, нам важно, чтобы ты перестал ворчать!

Ворчун: Ага... Тогда моё первое желание такое: хочу, чтобы вы построили дом!

Весельчак: Настоящий?

Ворчун: Любой! Главное, чтобы похоже.

Весельчак: Это не вызовет никаких сложностей. Ребята, вставайте в две команды!

Эстафета «Построй дом»

Каждому ребёнку в команде даётся по кубику. Дети по-очереди бегут к условленному месту и «строят дом».

Ворчун: Прикольные домики получились, необычные!

Весельчак: Конечно! Ведь здесь собрались самые творческие ребята! Говори второе желание.

Ворчун: Так-так... Хочу посмотреть на автогонки..

Весельчак: Ого, вот это фантазия у тебя! Сейчас придумаю... Придумал! Ребята, вставайте в круг!

Подвижная игра «Автогонки»

Дети встают в круг. Каждому на грудь прикрепляются таблички с маркой автомобиля. Ведущий говорит, например: «В гонках участвуют «Лада» и «Форд»!» Дети, изображающие эти машины, бегут в разные стороны по кругу. Побеждает тот, кто первым займёт своё место.

Ворчун: Круто побегали, азартно! Я вошёл во вкус и придумал третье желание!

Весельчак: Говори, мы готовы!

Ворчун: Хочу научиться какой-нибудь профессии, а какую выбрать, не знаю...

Весельчак: Это просто: сейчас ребята будут изображать профессии, а ты выберешь то, что придётся по душе.

Игра «Изобрази профессию с помощью пантомимы»

Выбирается несколько пар участников. Каждой паре даётся по одной карточке. Например, врач-пациент; учитель-ученик; дирижёр-трубач; строитель-дом; лётчик-самолёт; дрессировщик-собачка; продавец-покупатель, художник – модель.

Они должны без слов изобразить то, что написано. Остальные ребята с Ворчуном отгадывают.

Ворчун: Сколько интересных профессий я узнал, здорово! Вот бы стать художником... Я так хочу себе портрет!

Весельчак: Нет ничего проще – сейчас у тебя будет даже два портрета! Ребята, кто хорошо рисует? Выходите к нам.

Творческая игра «Нарисуй портрет»

Выбираются несколько представителей от каждой команды. Даётся мольберт с прикреплённым листком и маркер. За отведённое время нужно нарисовать портрет Ворчуна.

Ворчун: Какой я красивый получился! Спасибо, ребята! Мне уже почти не грустно, но я хочу ещё одно желание. Можно?

Весельчак: Конечно! Загадывай!

Ворчун: Хочу побывать в разных странах...

Весельчак: Побывать, может, не побываешь, но атмосферу этих стран почувствуешь! Ребята, расходимся по всему залу, будем танцевать!

Танцевальная игра «Кругосветка»

За ведущим дети повторяют движения; музыка меняется несколько раз. Едем в Латинскую Америку - танцуем ламбаду; едем на Восток- восточный танец; в Америку – танец ковбоев, в Мексику – танец индейцев; в Грецию – Сиртаки.

Ворчун: Вот здорово! Классно! Вы все мои желания выполнили. Я доволен!

Весельчак: Мы не только твои желания выполнили, но и развеселили тебя.

Ворчун: Ага, спасибо. Я сегодня уже не ворчун, а веселун, болтун и балагур! Буду много сейчас болтать, именинников поздравлять и подарки подарять!

Весельчак: Не подарять, а дарить!

Ворчун: Да ладно, не занудничай, а помогай!

(Дарят именинникам небольшие сувениры)

Ворчун: Спасибо вам, друзья! Это самый лучший день рождения, который у меня был! И вы самые лучшие!

Весельчак: Ещё раз поздравляем всех именинников! Пусть исполняются ваши желания!

Проходите к столу, вас всех ждут сладкие сюрпризы. А нам пора! До свидания!

(Уходят под весёлую музыку)

Литература:

1. Бурдихина Н.В., Матусяк И.М. 50 игр с залом. – Ярославль: Академия развития: Академия, К.; Академия Холдинг, 2000. – 112 с.
2. Загребина Г.В. Давай устроим праздник! – Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг: 2002. – 192с.
3. Козак. О. Н. Игры и забавы во время каникул и праздников. – СПб.: Издательство №Союз», 2003. – 288с. – (Азбука развлечений)

Интернет-ресурсы:

<http://eduidea.ru/inits/271>

<https://xn--b1aecgcnb3aca4m.xn--p1ai/wp-content/uploads/2020/05/%D0%9D%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%80-%D1%81%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%B5%D0%B2-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D0%BB%D0%B5%D1%82%D0%BD%D0%B5%D0%B3%D0%BE-%D0%BB%D0%B0%D0%B3%D0%B5%D1%80%D1%8F.pdf>