

Игра «Крокодил».

Цель: развитие: артистических и, в целом, творческих способностей участников, внимания, быстроты мышления, согласованности взаимодействия в группе и т.п.

Задачи игры:

- развитие навыков сотрудничества;
- сплочение коллектива;
- развитие доброжелательности, этических норм поведения;
- учить учащихся находить компромисс;
- помочь учащимся осознать влияние позитивного общения на их здоровье и успешность в учебе.

Возраст: от среднего до старшего школьного возраста (10-16 лет).

Форма работы: групповая.

Форма занятия: игровая.

Время проведения: 30-40 мин.

Оборудование: компьютер, экран, карточки со словами к игре и правилами, чистые листы бумаги, ручки, результаты предварительного анкетирования, фрагменты видеозаписи детей класса (выход на природу).

I этап. Вступительное слово.

Сегодня мы с вами проверим богатство своей мимики, красоту пластики и изобретательность ума. Прошу поприветствовать участников игры, своих соперников. С нами сегодня играют 1 команда: _____

_____ аплодисменты.

И 2 команда: _____

_____ аплодисменты.

Как называется ваша команда?

Что бы вы пожелали соперникам?

II этап. Правила игры.

У каждой игры есть свои правила. Давай те вспомним их. Основные правила (слайд)

- Игроки команды имеют право отгадывать только слова, предназначенные для показа именно этой команде (свои слова).
- Игрок показывает слова своей команде до тех пор, пока команда не сказала отгадываемое слово вслух или не закончилось отведённое на конкурс время.
- Показывающий игрок слушает только игроков своей команды .

Нарушениями считается, если показывающий:

- произносит звуки или жесты;
- умышленно показывает буквы слова губами;
- умышленно изображает буквы слова

Нарушениями считается, если любой член команды:

- отгадывает вслух слова не своей команды;
- оспаривает решение судьи во время игры;
- ведёт себя некорректно (враждебно) по отношению к другим командам, судьям и зрителям;
- В случае подсказки, команды штрафуются на 20 баллов.

Игрок начинает выполнять задание по команде. Показ заканчивается на фразе: «Время!»

Представляю жюри нашей игры – это те люди, которые следят за временем,

считают и оглашают заработанные командами баллы. _____

III этап. Игра.

Теперь жеребьёвка. Прошу капитанов выйти к доске. Кто из вас быстрее и правильнее прочтёт скороговорку, тот получит для своей команды право выступить первой. Победителя выберет жюри.

Этапы:

1. *Разминка.* Подходите, берете карточку, на карточке несколько слов. Вы должны показывать жестами своей команде слова. Не обязательно по порядку. Если Вы видите, что ваша команда затрудняется в ответе, то можно сказать следующее. Помогайте своей команде отгадывать слово. Стоимость отгаданного слова: 5 баллов. Задача команды — отгадать слова за установленное время или раньше. Показывает каждый член команды по одному разу. Каждому участнику дается 30 сек.
2. *Эмоции и чувства.* Подходите, берете карточку, на карточке несколько слов. Вы должны объяснить своей команде написанное на карточке слово. Не обязательно по порядку. Если Вы видите что ваша команда затрудняется в ответе, то можно сказать следующее. Помогайте своей команде отгадывать слово. Стоимость отгаданного слова: 10 баллов. Задача команды — отгадать слова за установленное время или раньше. Показывает член команды по выбору. Каждой команде дается 3 мин.

После раунда подводятся итоги-сумма баллов каждой команды за два конкурса.

3. *Тематический.* Тема «Кинофильмы». Слова в теме имеют разную стоимость, в зависимости от степени сложности. Время: 2 мин. времени на команду. Стоимость отгаданного слова: 10, 20, 30 и 40 баллов. Показы: По два человека от команды показывают по очереди до тех пор, пока не исчерпают всё отведённое на раунд время (6 мин.)

Физ. мин. Дорогие ребята! Посмотрите на небо (на потолок тоже можно)! Вы видите, какие тучи нависли над нами?! Сейчас пойдет дождик! Вот уже упала...

Одна капелька (все хлопают по ладони одним пальцем).

Две капельки (все хлопают по ладони двумя пальцами).

Три капельки (все хлопают по ладони тремя пальцами).

Четыре капельки (все хлопают по ладони четырьмя пальцами).

Пошел проливной ливень (все хлопают в ладоши).

И посыпался "звездный дождь" (бурные аплодисменты стоя).

Затем все повторяется в обратном порядке и наступает тишина (дождь прекращается).

4. Вышибалы

Ведущий: нужно будет отгадать Пословицы и поговорки. Будьте внимательны. Обе команды получают одно и то же задание и начинают показ синхронно. Если команда отгадывает задание раньше другой команды, показывающий игрок команды соперника выбывает из игры. Если оба показывающих не уложились в установленное время, они выбывают из игры. Побеждает команда, сохранившая в игре хотя бы 2-х человек. Время: 30 секунд. Стоимость отгаданного слова: 30 баллов.

После раунда подводятся итоги игры - сумма баллов каждой команды за четыре конкурса, счёт жюри.

ИГРА ПОМОГАЕТ:

- избавиться от закомплексованности;
- тренировать умение выступать перед аудиторией;
- выплеснуть эмоции, развивать мимику и воображение;
- развивать быстроту реакций, умение мыслить образами и тоньше понимать людей;
- владеть своим телом;
- весело провести время;
- Воспитатель в процессе игры получит дополнительную информацию о детях.

Карточки разминка

Машина(авто)	Свисток
Мороженое	Перчатки
Мяч	Птица
Заяц	Ложка
Рубашка	Банан
Ружье	Крест
Слон	Спичка
Стул	Валентинка
Платок	Вешалка
Кукуруза	Веник
Дверь	Книга
Туфли	Сумка
Телефон	Компьютер
Лак	Велосипед
Чемодан	Колокольчик
Луна	Кусты
Колесо	Весло
Кнопка	Прыщ
Яблоко	Цветок
Зонтик	Зеркало
Лук	Будильник
Кирпич	Коса
Фотография	Кофе
Одеяло	Подушка
Скрипка	Труба
Поднос	Карандаш
Карлосон	Буратино

Карточки «Эмоции и чувства».

Ярость	Равнодушие
Опасение	Опоздание
Любовь	Гнев
Радость	Печаль
Трусость	Смелость

Пословицы и поговорки.

«Без труда не выловишь и рыбку из пруда»;

«Язык до Киева доведет»;

«В ногах правды нет»;

«Держи карман шире»;

«Глаза боятся, а руки делают»;

«Держи язык за зубами»;
«Без труда не выловишь и рыбку из пруда»;
«Делу время, а потехе час»;
«Маленький, да удаленький»;
«Семеро одного не ждут»;
«Лучше синица в руках, чем журавль в небе»;
«Любишь кататься, люби и саночки
возить»
«Как аукнется — так и откликнется»;
«Кто старое помянет, тому глаз вон»;
«Семь раз отмерь один раз отрежь»;
«Мал золотник, да дорог».
«Что посеешь, то и пожнешь»
«Кто не работает, тот не ест».
«Яблоко от яблони недалеко падает»
У страха глаза велики
Тише едешь — дальше будешь
Не рой яму другому – сам в нее попадешь

1 раунд называется «Разминка».

Задача команды: отгадать как можно больше слов.

Стоимость одного слова – 5 баллов.

Время: 30 секунд. За 30 секунд вы должны показать наибольшее количество слов. Если время истекло, то вы перестаете показывать слова, так как они уже не будут зачтены.

Показываются карточки с заданием. Вы должны угадать слово точь-в-точь назвав его, только тогда оно засчитывается. Если вы не можете показать данное слово, то говорите «следующее», тем самым сохраняя время, но! Теряете 5 баллов за каждое пропущенное слово.

ПОПУГАЙ

ВЕТКА

КОМАР

РЕКА

КОНЬ

ПАУК

СВИНЬЯ

ПЧЕЛА

ПТИЦА

АИСТ

ОБЕЗЬЯНА

ЧЕРЕПАХА

ОГОНЬ

КРЫСА

ЦАПЛЯ

НОСОРОГ

УЛИТКА

ВОРОНА

АРБУЗ

ХОМЯК

МЕДВЕДЬ

МОЛНИЯ

ПЕТУХ

РАДУГА

ОЛЕНЬ

ЦЫПЛЕНОК

ДЫНЯ

МЫШЬ

КУРИЦА

ЯЙЦО

ГОРИЛА

БОБЁР

ЁЖИК

ГУСЕНИЦА

КРАБ

ВУЛКАН

БАРАН

МУХОМОР

КАБАН

ЕЛКА

КРОЛИК

СОСНА

ЛОСЬ

ЧЕРЕПАХА

БЛОХА

ОСА

ЖАБА

РЕБЕНОК

КРЕВЕТКА

ПЕЛИКАН

УЛИТКА

БЕЛКА

ЗМЕЯ

ЛЕНИВЕЦ

ЛИСА

КРАБ

Я предлагаю вам угадать, профессию, которую один из участников нашей игры будет изображать пантомимой. Для этого вы поочерёдно будете брать из коробки лист с заданием, в котором указано название профессии и несколько связанных с ней понятий – подсказок, которые помогут точнее показать профессию, чтобы остальные участники могли её угадать. Стоимость 1 угаданной профессии 10 баллов.

Итак, начнём!

Понятия-подсказки.

1. Рисунок, проект, план, город, гармония, чертеж, конструкции, строительство, здания, памятники. (Архитектор)

2. Ткань, раскрой, лекало, костюм, ножницы, ателье, шить, модельер, швейная машинка. (Портной)

3. Верстак, рубанок, станок, древесина, мебель, мастерская, гвоздь, сколо-тить, вытачивать. (Столяр)

4. Театр, зрители, сцена, премьера, аплодисменты, костюм, грим, играть роль, давать автограф. (Артист)

5. Ясли, детский сад, игра, прогулки, сон, утренник, хоровод, наглядное пособие, воспитывать. (Воспитатель)

6. Белый халат, больной, поликлиника, диагноз, укол, лекарства, лечить, медицинский осмотр. (Доктор)

7. Правопорядок, преступник, закон, охрана, пост, погоня, смелость, сила, безопасность. (Полицейский)

8. Книга, знания, эрудиция, тишина, каталоги, читатели, знания, пользователи. (Библиотекарь)

9. Газета, новости, современность, люди, оперативность, редакция, факты, интервью. (Корреспондент, журналист)

10. Красота, волосы, ножницы, прическа, стиль, шампунь, краска, клиент. (Парикмахер)

11. Деньги, посетители, клиенты, вклад, документы, кредит, личный счёт. (Банковский работник)

12. Электричество, кабель, розетка, проводка, чинить, заземление, свет, трансформатор. (Электрик)

13. Ремонт, трубопровод, отопление, авария, техническая грамотность, слесарный инструмент. (Слесарь - сантехник)

14. Стройка, кирпич, бетон, глазомер, конструкции, свежий воздух, кельма (лопаточка с изящно изогнутой ручкой), стена, кладка. (Каменщик, строитель)

15. Платформа, вокзал, пассажиры, локомотив, кабина, рельсы, светофор, вагоны. (Машинист)

16. Тесто, мука, печь, хлеб, пышный, ароматный, вкус, чистота, тепло, белый колпак и фартук. (Пекарь)

17. Класс, учебник, строгость, знания, оценка, писать, экзамен, ученик, звонок. (Учитель)

18. Кисть, картина, вдохновение, краски, выставка, рисовать, искусство, (Художник)

Наш 3 раунд называется «Сложный». Правила этого раунда заключаются в том, что игроку необходимо команде показать слово, чтобы она его отгадала. Но в чем заключается его сложность: Вам просто будут мешать это сделать. Перед игроком будет маячить человек, который будет стараться закрывать ваши движения, а вы должны сделать все, чтобы ваша команда увидела, что вы пытаетесь показать. Сталкивать, отодвигать, прикасаться, обходить человека запрещается. За это с вашего счета будет списано 10 баллов. Время на выполнение дается 20 секунд. Стоимость одного слова 30 баллов. От команды пойдёт только 1 игрок. Каждой команде будет предложено по 14 слов. Чем больше отгадает слов команда, тем больше будет у вас баллов.

МАШИНА(АВТО)	СВИСТОК
МОРОЖЕНОЕ	ПЕРЧАТКИ
МЯЧ	ПТИЦА
ЗАЯЦ	ЛОЖКА
РУБАШКА	БАНАН
СЛОН	СПИЧКА
СТУЛ	КУКУРУЗА
ПЛАТОК	ВЕШАЛКА

ДВЕРЬ	КНИГА
ТУФЛИ	СУМКА
ТЕЛЕФОН	КОМПЬЮТЕР
ЛАК	ВЕЛОСИПЕД
ЧЕМОДАН	КОЛОКОЛЬЧИК
ЛУНА	КУСТЫ
КОЛЕСО	ВЕСЛО
ЯБЛОКО	ЦВЕТОК
ЗОНТИК	ЗЕРКАЛО
ЛУК	БУДИЛЬНИК
ФОТОГРАФИЯ	КОФЕ
ОДЕЯЛО	ПОДУШКА
ПОДНОС	КАРАНДАШ

А мы, дорогие друзья, переходим к 4 раунду. А называется он «Глухонемой». За 30 необходимо показать пословицу или поговорку, которую вы увидите на карточке. Стоимость правильного ответа равна 40 баллам. От команды пойдет только два участника. Каждой команде будет предложено по 7 поговорок и пословиц. Желаем удачи!

«Без труда не выловишь рыбку из пруда»

«Язык до Киева доведёт»

«В ногах правды нет»

«Держи карман шире»

«Глаза боятся. А руки делают»

«Держи язык за зубами»

«Без труда не выловишь и рыбку из пруда»

«Делу время, а потехе час»

«Маленький, да удаленький»

«Семеро одного не ждут»

«Лучше синица в руках, чем журавль в небе»

«Любишь кататься, люби и саночки возить»

«Кто старое помянет, тому глаз вон»

«Семь раз отмерь, один раз отрежь»

«Мал золотник, да дорог»

«Что посеешь, то и пожнешь»

«Кто не работает, тот не ест»

«Яблоко от яблони недалеко падает»

«У страха глаза велики»

«Тише едешь — дальше будешь»

«Не рой яму другому – сам в нее попадешь»

Приступим к последнему, 5 раунду. Раунд «Вышибала». В этом раунде выходят по одному участнику от каждой команды, каждому игроку показывается одно и то же слово, дается 30 секунд, чья команда за данное время не угадает слово, та и теряет игрока. Так играем до тех пор, пока не останется один игрок в команде. Команда – победитель получает 60 баллов.

СОЛОВЕЙ

ПЛАНШЕТ

ЗОЛОТО

ГОЛ

БАЛАЛАЙКА

БУСЫ

ФИСТАШКА

ЗООПАРК

СКАЛКА

МЕДУЗА

ФЛЕШКА

ВЕРТОЛЁТ

ТЕМПЕРАТУРА

ШУБА

РЮКЗАК

КОЛОДЕЦ

УЛИЦА

ПАУТИНА

РЫЦАРЬ

ОЗЕРО

ЧЕХОЛ

ПЕЛИКАН

РАДУГА

МАЛИНА

НОУТБУК

ЕНОТ

КИНО

ОСЕЛ

РОЗА

КРЕВЕТКА

СОРОКА

ШАРФ

ГАЛСТУК

ВЕЛОСИПЕД

ПАНДА

РОЗЕТКА

ТЕЛЕВИЗОР

ГРИБ

КРАБ

МАШИНА

ЛОДКА

ЛУК

ДЕРЕВО

ХОЛОДИЛЬНИК

КЛОУН

ТАБЛЕТКА

ДЕД МОРОЗ

ПЫЛЕСОС

ТЕЛЕФОН

МОРОЖЕНОЕ

ЛОПАТА

ФОНАРИК

КРАН

ЦЕПЬ

ЗВЕЗДА

ОТВЁРТКА