

**Попов Сергей Владимирович,
педагог дополнительного образования
МБУДО «Центр внешкольной работы»
с. Константиновка, Амурская область**

**Праздничная программа, посвященная дню знаний
«учение с увлечением»**

День знаний - один из главных праздников страны. Дети идут в школу получать новые знания, находить друзей.

Сценарий мероприятия «Учение с увлечением» подготовлен в форме конкурсно-игровой программы.

Ведущий 1, Ведущий 2. Добрый день, дорогие друзья.

Ведущий 1: Здравствуйте, девчонки и мальчишки.

Ведущий 2: Привееет! (*машет рукой*)

Ведущий 1: Сегодня мы собрались, чтобы встретить новый учебный год. Все знают примету: как встретишь новый год, так его и проведёшь. Поэтому, мы с вами сейчас устроим весёлый школьно-новогодний праздник.

Ведущий 2: Мы будем бегать, играть, дурачиться.

Играющие повторяют слова ведущего не полностью, а только последний слог.

Собирайся, детвора! (-ра, -ра)

Начинается игра (-ра, -ра)

Да ладошек не жалея (-лей, -лей)

Бей в ладоши веселей (-лей, -лей)

Сколько времени сейчас (-час, -час)

Сколько будет через час (-час, -час)

И не правда: будет два (-два, -два)

Думай, думай, голова (-ва, -ва)

Как поет в селе петух (-ух, -ух) Да не филин, а петух (-ух, -ух)

Вы уверены, что так? (-так, -так)

А, на самом деле, как? (-как, -как)

Сколько будет дважды два? (-два, -два)

Ходит кругом голова (-ва, -ва)

Это ухо или нос? (-нос, -нос) - показывает на ухо

Или, может, сена воз? (-воз, -воз)

Это локоть или глаз? (-глаз, -глаз) - показывает на локоть

А вот это что у нас? (-нас, -нас) - показывает на нос

Вы хорошие всегда? (-да, -да)

Или только иногда? (-да, -да)

Не устали отвечать? (-чать, -чать) - обычно путаются

Разрешаю помолчать.

Ведущий 1: Что ж, мы открываем нашу познавательную игровую программу. И, начнём, пожалуй, с математики.

Ведущий 2: Но, прежде чем начать, мы расскажем немного о том, как появилась такая наука, как математика.

Ведущий 1: Математика — это наука, изучающая числа, действия над ними, количественные отношения и пространственные формы. Счет — это самая древнейшая математическая деятельность. Людям был жизненно необходим счет, так как требовалось вести торговлю, а также следить за поголовьем своего домашнего скота.

Учеными было открыто, что одни из самых первобытных человеческих племен вели счет предметам, прибегая к помощи пальцев рук и ног. Одними из самых первых достижений в арифметике стало появление четырех важнейших действий: сложение, вычитание, умножение и деление.

Игра «По порядку номеров»

Две команды по 10 человек выстраиваются шеренгами лицом к зрителям. У ведущего — два комплекта карточек разного цвета с числами от 1 до 10. Перед началом игры ведущий перемешивает карточки каждого комплекта и по одной прикалывает на спины играющих. Ни один из играющих не знает, какое число написано на его карточке. Узнать это каждый игрок сможет лишь у своего соседа. По сигналу игроки команд должны построиться так, чтобы числа на их карточках были расположены по порядку. Команда, которая выполнит задание первой и правильно, считается победившей.

Игра «Кто решит раньше?»

В игре участвуют 2-3 команды по 5 человек в каждой. Перед командами на стол кладут листки (по числу играющих) с арифметическими примерами (их сложность зависит от возраста играющих, но решаться они должны легко и быстро). Примеры для всех команд одинаковые. По сигналу ведущего к столу бегут первые игроки команды, каждый из них берет из своей стопки любой листок, решает пример и кладет листок обратно. За ними бегут вторые игроки, потом третьи и т.д. Побеждает команда, выполнившая задание первой (при условии, что все примеры решены правильно).

Ведущий 2: Какие все молодцы. Знаете все хитрости математики. Ну что ж, перейдем к русскому языку.

Ведущий 1: В I веке нашей эры на территории Европы жили наши предки — племена славян, говорившие на древнем языке. Со временем эти племена расселились на разных территориях, и их общий язык тоже начал распадаться. Необходимость в письменности возникла у славян в IX веке с появлением таких государств, как Сербия, Болгария, Польша, Хорватия, Чехия. А когда на смену древнему язычеству пришло христианство, необходимость в письменности возросла ещё больше (возникла потребность в экономических и культурных связях с другими государствами). На территории, прилегающей к среднему течению Днепра, появилось могущественное государство — Киевская Русь. В Киевскую Русь начали поступать первые церковные книги, написанные на старославянском языке. Этот язык сложился на основе переводов с греческого языка первых христианских книг и оказал большое влияние на развитие многих славянских языков. Первая славянская азбука — кириллица — была создана на основе греческого алфавита в 863 году.

Конкурсы

«Фразеологизмы»

Участники должны закончить предложение фразеологизмом:

1. Мама так вкусно готовит, просто... (пальчики оближешь).
2. Папа не мог пойти сегодня с нами в театр, потому что у него забот... (полон рот).
3. Она была так счастлива, как будто... (на седьмом небе).
4. Каждый может ошибаться, ведь и... (на старуху бывает проруха).
5. Все к ней бегут играть, как... (пчелы на мёд).

«Как курица лапой»

Участникам вручаются фломастеры. Но, взять эти фломастеры они должны ногами, а не руками. Перед началом конкурса участникам загадывают фразу, которую не произносят при остальных. Таким образом, участники конкурса должны написать ногами фразу, в конце определяется, чья фраза написана максимально понятно.

Ведущий 2: Молодцы, ребята, много же вы знаний получили за школьные годы. Предлагаю теперь перейти к литературе. Время появления письменности у русского

народа пока точно не установлено. Долгое время господствовало убеждение, будто она пришла с христианством в 988г. Важной причиной возникновения литературы явилось принятие христианства на Руси этого года. Это было важное политическое событие, которое позволило молодому государству познакомиться с богатой славяно-византийской культурой. После принятия христианства много книг было привезено из Византии и Болгарии. Болгарским и Византийским священникам, и их русским ученикам надо было перевести и переписать книги, необходимые для молодого государства, а для этого нужна была письменность. Старославянский (древнеболгарский) и древнерусский языки были настолько близки, что Русь смогла использовать уже готовый старославянский алфавит-кириллицу. Создание письменности также явилось одним из условий, необходимым для возникновения древнерусской литературы.

Конкурсы

«Литературные загадки»

- 1) Её поэты сочиняют,
Царям, героям посвящают.
(Ода)
- 2) Составитель словарей
Для больших и для детей.
(В. Даль)
- 3) Мой первый слог растёт в дубраве,
Второй - глубокая канава,
Добавьте букву иль предлог.
Затем найдите третий слог:
Его отлично знает,
Кто в бильярд играет.
А, в целом - повесть это
Великого поэта.
(Дуб-ров-с-кий)
- 4) Кто части мотоцикла знает,
Тот слово это отгадает.
А если букву «Д» прибавить,
На сцене можно будет ставить.
(Рама-Драма)
- 5) Ты меня, наверно, знаешь,
Я сказки Пушкина герой.
Но если «Л» на «Н» заменишь,
Сибирской стану я рекой.
(Елисей-Енисей)
- 6) С буквой «Я» — это шторм, изверженье,
Наводненье, паденье кометы,
А без «Я» - то плоды вдохновенья,
Что нам дарят любовно поэты.
(Стихия-стихи)
- 7) Означает слово это
То, что ищут все поэты.
Букв порядок изменяем -
Предприятие получаем.
(Рифма-фирма)
- 8) Первое — это же имя мальчишки,
Ну а второе - читаете в книжке.

(Роман)

9) На церкви первая блестит,
И крест резной на ней стоит.
У государства есть вторая,
Народ её весь выбирает.
А третью в книжке вы найдёте
И за полчаса прочтёте.

(Глава)

Игра «Сказка»

На против каждой команды стоит стул, на котором лежат листочек и ручка. Первый игрок команды пишет начало сказки - одно предложение, затем загибает часть бумаги, где осталась надпись и передаёт листок другому участнику команды - тот пишет следующее предложение сказки, не заглядывая в написанное раньше другим человеком, также загибает листок и передаёт следующему. Игра идёт, пока каждый из членов команды не напишет своё предложение. Листочки сдаются ведущим, а те зачитывают.

Ведущий 1: Да, было интересно с ребятами вспоминать писателей и их произведения.

Ведущий 2: И зачитывать их сказку.

Ведущий 2: Я думаю, хватит уже на сегодня учёбы, пора и отдохнуть. Ведь нельзя столько учиться, расслабляться тоже нужно.

Ведущий 1: А, ты права. Ребята, давайте отвлекемся от учёбы и сыграем в другие игры.

Ведущий 2: Тогда начнём.

Игра «Загадочное животное»

Игроки садятся или встают в кружок, выбирают «водящего» и «контролера». Те договариваются, какое животное будет показывать «водящий». С помощью только одних движений и жестов, без слов, он изображает задуманное животное. Чтобы отгадать его, дети задают вопросы. Например, «Это белка? Где живет? Плавать умеет?» и так далее. Водящий должен отвечать только жестом или движением, не используя речь. Если дети догадываются и предлагают свои варианты, контролер подтверждает правильность или неверность ответа.

Игра «Коварные ворота»

Выбираются ведущие или, верней, «ворота». Двое участников становятся напротив, на небольшом расстоянии, берут друг друга за руки, поднимая их над головой. Арка коварных ворот готова. В нее цепочкой, тоже взявшись за руки, быстро проходят остальные игроки. «Ворота» при этом декламируют невинный стишок:

«Коварные ворота, иди, кому охота.

Первый раз прощаем, второй раз - запрещаем.

Ну, а в третий раз точно не пропустим вас!»

На последней фразе руки-своды ворот опускаются и ловят тех игроков из цепочки, которыми были под ними. Все, кто попались, становятся рядом с водящими, создавая дополнительные ворота. И оставшимся игрокам уже придется преодолевать более сложное препятствие. Игра заканчивается и «ворота» становятся победителями, если им удалось переловить всех входящих.

Игра «Шарик»

Действовать в этой игре следует очень быстро, чтобы остальные игроки не успели помешать. Между участниками должна быть дистанция в 30-40 см. Все стоят в кругу, руки назад, ладони «смотрят» вверх. Ведущий медленно прохаживается вдоль шеренги, и делает вид, что опускает шарик в чью-то ладонь. Игрок, в чьей руке действительно оказался шарик, должен мгновенно отреагировать и вырваться из круга, а ребята должны успеть схватиться за руки и не давать игроку вырваться.

Игра «Повторялки»

Для проведения этой подвижной детской игры, рассчитанной на внимательность, ведущий должен построить детей в рядок. Он призывает всех хорошенько запоминать все, что будут делать их товарищи по игре. Он вызывает первого ребенка, который, повернувшись лицом к остальным игрокам, должен произвести несколько разных действий (движений): поднять руку, подпрыгнуть, хлопнуть в ладоши. Первый игрок возвращается на место, а перед детьми становится следующий участник конкурса. Он должен попытаться повторить все жесты и движения первого участника в том же порядке, в конце добавить какое-нибудь свое движение и вернуться в строй. Выходит третий игрок, он повторяет движения первых двух деток и должен добавить свой жест. Так по очереди все дети играют, добавляя движения.

Игра «Перескажи текст»

Для участия потребуется большая компания. Один ведущий, человек 5-6 играющих (чем больше, тем веселее), остальные зрители. Игроки выходят за дверь. Ведущий вызывает первого из них и зачитывает ему в присутствии зрителей заранее подготовленный небольшой текст (10-12 предложений). Текст читается один раз внятно и не слишком быстро (пример текста: вошёл медведь в лес. Хрустнула под его тяжёлой лапой сухая веточка. Испугалась белка на ветке выронила из лапок шишку. Упала шишка угодила зайцу в лоб. Вскочил заяц и помчался в гущу леса. Наскочил на сорок, из-под кустов выпрыгнул. Те крик подняли на весь лес. Услышали лоси. Пошли лоси по лесу кусты ломать. Тут остановился медведь, насторожил уши: белка лопочет, сороки стрекочут, лоси кусты ломают. Не уйти ли лучше? - подумал медведь. Рывкнул и дал стрекача. Так медведь сам себя напугал.) Задача игрока - пересказать услышанный текст следующему игроку, который до этого находился за дверью. Второй игрок пересказывает третьему то, что сумел запомнить в свою очередь. И так далее. В итоге последний игрок пересказывает зрителям те крохи первоначального текста, которые до него дошли. В общем, рассказ так изменяется к концу, что зрители просто падают со смеху!

Игра «Покажи пословицу»

Дети делятся на команды. Игроки одной команды показывают маленькую сценку без слов, в которой зашифрована какая-то известная пословица, а игроки второй команды пытаются эту пословицу отгадать. Игра проходит на время. Если команда за 5 минут не смогла дать правильный ответ, то право «показать пословицу» переходит к другой команде. Игра «Фотография». Ведущий выбирает одного человека и выводит в центр зала. Дети должны встать в различных позах и замереть. Выбранный участник должен запомнить положение каждого и отвернуться, пока на «фотографии» ребята меняют своё положение. Задача выбранного водящего восстановить фотографию.

Ведущий 1: Вот и подошёл к концу наш праздник. Давайте пожелаем друг другу на весь год веселья и солнечного настроения!

Ведущий 2: Наступают учебные будни, и я хочу пожелать вам удачи, сил и старания!