

# Программа организации внеурочной деятельности на основе игры «Вместе весело играть»

Направление: формирование  
коммуникативной культуры



Автор: Андреева О.С.  
Санкт-Петербург ГБОУ школа №212

Данная программа предназначена для учителей, воспитателей ГПД, педагогов-организаторов. Программа рассчитана на детей младшего школьного возраста.

### **Цель программы**

создание психолого-педагогических условий для успешного развития личности младшего школьника во внеурочной деятельности

### **Задачи программы:**

Помощь ребенку в приобретении опыта:

- взаимодействия в коллективе сверстников,
- саморегуляции поведения в организованном пространстве взаимодействия,
- принятия самостоятельного решения и самореализации,
- рефлексии собственного опыта и опыта других людей



**Содержание программы**

Название модуля	Содержание	Примечание
<b>Модуль 1</b> <b>«Здравствуйте! Это – я»</b>	<p>Игры на знакомство и взаимодействие.</p> <p>«Снежный ком», «Тезки», «Шляпа», «Паровоз», «Скала», «Узел» и т.д.</p>	<p>Данные игры проводятся на прогулках, переменках, включаются в различные мероприятия.</p>
<b>Модуль 2</b> <b>«Волшебный сундучок»</b>	<p>Игры, направленные на развитие познавательной активности</p> <p>«Интеллектуальный футбол», «Морской бой», «Крестики-нолики»</p> <p>«Турнир-викторина» и т.д.</p>	<p>Игры могут быть включены в систему декад по школьным предметам: окружающий мир, филология, математика. А так же использоваться для актуализации знаний во внеурочное время</p>
<b>Модуль 3</b> <b>«Остров сокровищ»</b>	<p>Игры на развитие творческого воображения детей. Театральные игры, игры-шутки, веселые соревнования, коллективные творческие дела</p>	<p>Игры применяются на праздниках и классных мероприятиях.</p>
<b>Модуль 4</b> <b>«Дружные ребята»</b>	<p>Рифмованные правила общения и поведения, игры-стихи с хоровым произнесением и движениями, считалочки, зарядки.</p>	<p>Применяются для организации включенного внимания, актуализации правил общежития и поведения</p>
<b>Модуль 5</b> <b>«Олимпийский факел»</b>	<p>Спортивные игры-эстафеты, матчи и соревнования</p>	<p>Игры организуются на прогулке или в спортивном зале.</p>

№ недели	Содержание	Основные формы взаимодействия
<b>СЕНТЯБРЬ «Здравствуй, школа!»</b>		
1	Экскурсии по школе. Знакомство с правилами школы. (Игры модуля «Дружные ребята»)	Групповая работа (групп.) Индивидуальная работа (инд.)
2	Игры на знакомство (модуль «Здравствуйте! Это – я») Повторение правил «Дружные ребята». Введения системы дежурства в столовой и в классе, отчет дежурных. Музыкальные физкультминутки.	Работа в парах, Групп. Инд.
3	Повторение разученных игр. Игры на улице. Правила поведения на улице во время прогулки. Считалки (модуль «Дружные ребята»).	Груп.
4	«Праздник Дружбы» (модуль «Остров сокровищ»)	Работа по микроколлективам (м.к.). Груп.





# МОДУЛЬ «ЗДРАВСТВУЙТЕ! ЭТО – Я»

## **«Эстафета имен».**

Для игры понадобятся 3 мяча (для трех колонок). Дети стоя передают мяч с первой парты первого ряда колонки над головами, произнеся свое имя. Доведя мяч до последней парты, он передается соседу и возвращается с последней парты на первую. Игра проводится на скорость.

## **«Узнай меня».**

Водящий стоит спиной к классу. К нему подходит один игрок и становится спиной к водящему и лицом к классу. Водящий должен угадать, кто стоит у него за спиной, задавая наводящие вопросы игроку (девочка-мальчик, цвет волос, глаз, одежда, первая буква имени). Если водящему никак не удастся угадать игрока, он может попросить его произнести фразу «Узнай меня!». Если и это не помогает, поворачивается и смотрит на игрока.

## **«Снежный ком».**

Игра проводится по колонкам. Начинает игру ведущий. В руках – игрушка. Ведущий называет свое имя и передает игрушку дальше. Второй называет имя ведущего и свое имя. Третий – имя ведущего, имя предыдущего и свое имя и т.д. В конце игры можно всех поздравить со знакомством и поаплодировать друг другу.

## **«Паровоз».**

Все участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я – паровоз! Как тебя зовут?». Участник называет свое имя, а «паровоз» его повторяет. Кто представился, присоединяется к «паровозу». Далее при каждом новом участнике все игроки по очереди повторяют имя новенького.

# ШКОЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

МОДЕЛЬ «ДРУЖНЫЕ ДЕЯТЕЛ»

Рифмованные игры-правила (Автор Андреева О.С.)

Примечание: зарифмованные строки произносятся с движениями и хором

## на уроке



В нашем классе тишина –  
Прозвенел звонок.  
Перестали мы шуметь –  
Начался урок.

## В СТОЛОВОЙ



Мы в столовой не шумим,  
Аккуратно мы едим...  
Все тарелки и стаканы  
Чисто убираем сами.

## в гардеробе



На прогулку собираюсь, –  
Очень быстро одеваюсь!  
Не зеваю, ведь меня  
Ждут уже давно друзья!

## на прогулке



Раз, два, три, четыре, пять –  
Мы с тобой идем гулять!  
Будем весело играть,  
Никого не обижать!

# Наши любимые считалочки

Начинается считалка:  
На березу села галка,  
Две вороны, воробей,  
Начинай игру скорей.

За морями, за горами,  
За железными столбами,  
На пригорке теремок,  
На дверях висит замок,  
Ты за ключиком иди,  
И замочек отомкни.

У Литейного моста  
Я поймал в Неве кита,  
Спрятал за окошко.  
Съела его кошка,  
Ты не веришь другу?  
Выходи из круга!



Раз, два, три, четыре, пять,  
Мы собрались поиграть.  
К нам сорока прилетела,  
И тебе водить велела

Эне, бене, рики, таки,  
Турба, урба, сентябряки,  
Дэу,дэу, краснадэу  
Бац!



# Праздник дружбы «Арбузник» (сентябрь)

1. Фотогалерея именинников
2. Разбиваемся на команды
3. Задания командам. Конкурс «Собери слово»( слова: доброта, друзья, улыбка, солнце)
4. Игра «Оркестр»
5. Конкурс пословиц и поговорок о дружбе
6. Сказка о дружбе. Представление вожатых класса
7. Задание командам – оформить открытку другу
8. Творческие сюрпризы и выступления
8. Утверждаем «Правила дружбы»
9. Задания от Арбуз Арузыча :картина из фруктов
10. Песня «Улыбка»
11. Угощение от Арбуз Арбузыча



## **ИГРЫ ДЛЯ ПРАЗДНИКОВ**

### **Скороговорка**

**Ведущий:** «Ребята, для этой игры нам нужно разделиться на три группы.»

**1 группа** говорит: «Расскажите про покупки»,

**2 группа:** «Про какие про покупки?»,

**3 группа:** «Про такие про покупки».

**Все:** « Про покупки, про покупки, про покупочки мои»,

постепенно темп увеличивать.

### **Слон**

**Ведущий** спрашивает у детей: - Вы знаете, как чихает слон? А хотите узнать?

**Зал** делится на три равные части, и каждая группа разучивает свое слово:

**Первая группа** - ящики.

**Вторая группа** - хрящики.

**Третья группа** - потащили.

**И** затем по взмаху руки ведущего, все дети кричат одновременно - но каждая группа свое слово.

### **Барыня**

**Зал** делится на четыре части. Каждая группа разучивает свои слова:

**Первая группа** – В бане веники мочены

**Вторая группа** – Веретена не точены

**Третья группа** – А мочало не сушено

**Все вместе** разучивают - Барыня - барыня, сударыня - барыня. По команде ведущего, та группа, на которую он показывает рукой, говорит свои слова. Если ведущий поднимает вверх обе руки, все поют последнюю строчку.

### **Итальянский футбол**

**Все** играющие делятся на две команды. Первая команда подчиняется правой руке, вторая – левой. Когда ведущий машет правой рукой, первая команда кричит: «Гол!», когда машет левой – вторая команда кричит: «Мимо!». Когда ведущий поднимает обе руки на уровне плеч, обе команды кричат: «Штанга!», а когда обе руки поднимает вверх, обе команды кричат: «Ура!». Если какая-то команда закричала не то, им засчитывается штрафное очко. Побеждает команда с наименьшим количеством штрафных очков.

## ОКТАБРЬ «Я – ученик»

1	Повторение разученных игр. Знакомство с новыми играми. Введение традиций класса: «Копилка игр», «Минутка поздравлений», «Сюрприз классу», «Мои достижения» Выставка «Золотая Осень»	Груп. Инд.
2	Игра «Золотая Осень» с использованием ИКТ (модуль «Волшебный сундучок»)	М.к.
3	Подготовка к посвящению в ученики. Подготовка творческого представления класса.	Группы Класс
4	Подведение итогов четверти. Посвящение в ученики (общешкольный праздник)	Класс

# Игра ЗОЛОТАЯ ОСЕНЬ (октябрь)

## СТАНЦИЯ «ЦВЕТОЧНАЯ»



Соберите из букв названия цветов

## СТАНЦИЯ «ОСЕННЯЯ»



Перечислите дары осени

## СТАНЦИЯ «ЛЕСНАЯ»



## БЛИЦ-ТУРНИР ЗНАТКОВ



## СТАНЦИЯ «ГРИБНАЯ»



## СТАНЦИЯ «ОВОЩНАЯ»

### • Угадай овощи по вкусу

Красная мышка  
С белым хвостом  
В норке сидит  
Под зеленым кустом

редиска

Этот овощ генерал,  
Овощам всем командир  
Если вы его сварили,  
Не забудьте снять мундир

картошка

Он большой, продолговатый  
И чуть-чуть зеленоватый,  
Лег на землю, на бочок  
Аппетитный... кабачок

На вкус она чуть-чуть горька,  
Но внутри бела, крепка,  
Мы ее на терке трём,  
Тем, кто заболел, даем.

редька

## НОЯБРЬ «Путешествие в страну знаний»

1	Введение традиций класса. «Полезные каникулы». Повторение игр модуля «Дружные ребята» и «Здравствуйте – это я!»	М.к. Инд. Груп.
2	Старт развернутой игры «Большое морское путешествие». Игра «Необитаемый остров» (модуль «Остров сокровищ»). Организация экипажей. Соревнование. Дежурные командиры.	Постоянные м.к. Инд.
3	«Знакомьтесь – моя семья». Представление творческих работ. Выставка.	Инд.
4	«Поле Чудес». Игра по русскому языку с использованием ИКТ (модуль «Волшебный сундучок»).	М.к.



# Карта игры «Большое морское путешествие»



# Соревнование экипажей





## ДЕКАБРЬ «В гости к Деду Морозу»

1	Снежная эстафета (модуль «Олимпийский факел»)	М.к.
2	КТД «Фабрика Деда Мороза» (модуль «Остров сокровищ»)	М.к.
3	Новогодний праздник (модуль «Остров сокровищ») Подведение итогов соревнования по экипажам.	Твор.груп



## Фабрика Деда Мороза

Изготовление новогодних подарков-сюрпризов для поздравления учителей, одноклассников и родителей. На фабрике работают цеха, ОТК, подводятся итоги соревнования



## ЯНВАРЬ «Память Блокады»

3

Представление творческих работ «Полезные каникулы», «Моя семья в годы блокады». Экскурсия в музей блокады.

Инд.

4

КТД Урок Памяти «Дети Блокады» (модуль «Волшебный сундучок»). Создание Книги Памяти.

Групп.  
.Инд.





## ФЕВРАЛЬ «Защитники отечества»

1	«Мои домашние любимцы». Выставка творческих работ в рамках декады по окружающему миру.	Инд.
2	«Эрудит». Игра по окружающему миру с использованием ИКТ (модуль «Волшебный сундучок»).	Груп.
4	Игра «Свистать всех наверх!», посвященная 23 февраля (модуль «Остров сокровищ»).	М.к.



# Игра

## «Свистать всех наверх!»



1. Построение экипажей. Рапорт главнокомандующему
  2. Конкурс «Построй корабль»
  2. Соревнование штурманов
  3. Учебный бой (викторина)
  4. Соревнование коков
  5. Флажковая азбука
  6. Обезвредь мину (конкурс головоломок)
  7. Перетягивание каната
  8. Морские узлы
  9. Азбука Морзе
  10. Итоговый парад.
- Экскурсия на теплоход «Красин»

## МАРТ «Весенняя капель»

1	Рыцарский турнир (праздник для девочек и мальчиков) (модуль «Остров сокровищ»)	Груп.
2	«Папа,мама,я- спортивная семья» (модуль «Олимпийский факел»)	М.к.
3	«Крестики-нолики». Игра по литературному чтению с использованием ИКТ (модуль «Волшебный сундучок»)	М.к.
4	Подведение итогов соревнования по экипажам	



# РЫЦАРСКИЙ ТУРНИР

1. Жеребьевка, распределение по парам: мальчик-девочка.
2. Девочки выбирают рыцарей. Посвящение в рыцари.
3. Баллады рыцарей дамам сердца.
4. 1 тур. «Рыцарские доспехи».
5. 2 тур. «Спаси принцессу».
6. 3 тур. «Рыцарская башня».
7. Клятва рыцарей.
8. Конкурс «Веревочка» для мам.
9. Конкурс «Кулачный поединок» для пап.
10. Рыцарский бал.



## АПРЕЛЬ «Звездный путь»

2	«Полезные каникулы», «Мои достижения». Экскурсия в Планетарий.	Инд.
3	Спортивная игра «Космонавты-фантасты» (модуль «Остров сокровищ», «Олимпийский факел»)	М.к.
4	КВМ. Игра по математике с использованием ИКТ (модуль «Волшебный сундучок»)	М.к.

### Игра «Космонавты – фантасты»

Спортивная «Космическая» эстафета по командам.

Болельщики отвечают на вопросы викторины ко Дню космонавтики.



**КВМ** – конкурс веселых математиков. Веселые задачи и интеллектуальные задания по математике.



## МОДУЛЬ «ВОЛШЕБНЫЙ СУНДУЧОК»

Блеф-клуб

Умники и  
умницы

Эрудит

Счастливый  
случай

Поле чудес

Крестики-  
нолики

Турнир-  
викторина

Интеллек-  
туальный  
футбол

КВН

## Игры-зарядки

Буратино потянулся, (потягиваемся)  
Раз - нагнулся, два- нагнулся, (нагибаемся)  
Руки в стороны развел, (руки в стороны)  
Ключик, видно, не нашёл. (повороты головой)  
Чтобы ключик нам достать, (руки вверх)  
Нужно на носочки встать. (встаем на носочки)

Шёл по берегу петух,  
(шаги с раскачиванием в стороны, руки  
держат за спиной)  
Поскользнулся, в речку бух!  
(круговые движения руками)  
Будет знать петух, что впредь  
(грозим пальцем)  
Надо под ноги смотреть.  
(наклоны вперед)

Прибежали, прибежали («бежим»)  
Ежики-ежики. (Пальцы в стороны)  
Наточили, наточили («точим ножи»)  
Ножики, ножики,  
Берегите, берегите  
(указат. пальцами друг о друга)  
Пальчики, пальчики  
Ну-ка вместе, ну-ка дружно:  
Девочки! Мальчики! (кричим)

Утром бабочка проснулась, (трем глаза)  
Улыбнулась, потянулась, (потягиваемся)  
Раз - росой она умылась,  
(«умываем» лицо)  
Два - изящно покружилась,  
(кружимся)  
Три - нагнулась и присела,  
(нагибаемся, приседаем)  
На четыре - улетела.  
(взмахи руками)

Дует ветер нам в лицо  
(машем руками к лицу)  
Закачалось деревцо  
(руки вверх, качаем)  
Ветерок все тише, тише.  
(руки медленно вниз)  
Деревцо все выше, выше.  
(руки вверх, на носочки)

Мы капусту рубим - рубим,  
(ударяем ребрами ладоней об стол)  
Мы капусту солим - солим,  
(«солим» щепотками обеих рук)  
Мы капусту трем - трем,  
(потираем ладошки)  
Мы капусту жмем - жмем.  
(Сжимаем и разжимаем кулачки)

## МАЙ «Память сердца»

1	Игры на взаимодействие (модуль «Дружные ребята»)	Груп.
2	Книга Памяти «День Победы» (модуль «Волшебный сундучок»). Встреча с ветеранами войны.	М.к. Инд.
3	Эстафета спортивных игр «Олимпийский факел», посвященная Дню Победы Фабрика «Салют».	М.к.
4	«До свиданья, 1школа!». Подведение итогов года. Праздник Всех Наук (общешкольный)	Груп. Инд.



# Фабрика «Салют»

Изготовление поздравительных открыток ветеранам Великой Отечественной войны



# ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ



## «Счет».

Игра похожа на предыдущую. Участники сидят в кругу. Ведущий называет число, и именно столько игроков должно одновременно подняться с места. Договариваться нельзя. После успешного выполнения задания, можно обсудить с ребятами, от чего зависит успех в этой игре.

## «Дюжина».

Игра проходит в классе. Ведущий поясняет, что слово «Дюжина» означает число 12 и предлагает ребятам сосчитать от 1 до 12 по порядку. Считать нужно особым способом. Каждое следующее число может назвать только один участник, и он не может назвать двух и более чисел подряд. Если число называется несколькими игроками, то игра начинается сначала.

## «Молекула-хаос».

Ведущий объясняет правила игры: надо образовать соединение «молекул», количество которых соответствует числу, названному им. По команде «молекула-хаос» все игроки хаотично двигаются по комнате. Далее идет команда «Молекула – 2 (3, 4,5 и т.д.)». Игроки должны быстро встать в пары (тройки, четверки и т.д.). По команде «молекула-группа» нужно быстро встать в круг.



### **«Прыжки».**

Дети хором считают до трех, на счет «три» хлопают в ладоши и в прыжке поворачиваются в любую сторону. Задача игры – повернуться всем в одном направлении, не договариваясь. После игры идет обсуждение, от чего зависит успех в этой игре.



### **«Оп-паньки».**

Игроки образуют круг. Участники игры рассчитываются по порядку до 4-х. Каждый запоминает свой номер. Ведущий называет два любых номера. Ребята, номера которых назвали, говорят «Оп-паньки!» и быстро меняются местами друг с другом. Ведущий пытается занять место одного из них. Если ему удастся это сделать, ведущим становится опоздавший.

## Модуль ОЛИМПИЙСКИЙ ФАКЕЛ»

Спортивные игры-эстафеты можно смоделировать самостоятельно. Главное – определиться с темой, предметами эстафеты и порядком проведения.

### **Эстафета «Наш режим»**

Проводится в помещении. Построение. Приветствие команд.

Вступительное слово.

#### **«Зарядка»**

Заранее команды подготавливают физ. минутки – утренние зарядки. 1 человек показывает движения, а команда повторяет. Побеждает команда, у которой интереснее и дружнее движения.

#### **«Водные процедуры»**

Дети по одному зачерпывают столовой ложкой воду из миски, оббегают команду и выливают воду в другую миску. Побеждает команда, донесшая до второй миски больше воды.

#### **«Завтрак»**

Стоят 2 стула: один – холодильник, второй – стол. На стуле-холодильнике лежат картинки с продуктами. Необходимо добежать до холодильника, взять один продукт, который можно есть на завтрак, «накрыть» на стол, вернуться обратно. Передать эстафету следующей паре.

### **«Школа»**

На доске – примеры. Дети по одному подбегают к доске и записывают ответ на один пример. Побеждает команда быстрее и правильнее решившая примеры.

### **«Прогулка»**

Первый добегают, возвращается обратно, берет второго. Бегут вдвоем, оббегают, возвращаются, берут третьего. И так, пока не соберется вся цепочка из команды.

### **«Магазин»**

На «прилавке» лежат карточки с названиями продуктов. Дети парами добегают до магазина, берут полезный продукт, кладут в пакет, возвращаются обратно. Передают пакет следующей паре.

### **«Собери портфель»**

Стоят 2 стула. На одном – канцелярские предметы, учебники, игрушки. На втором – пустой портфель. Нужно взять нужный предмет, добежать до второго стула и положить его в портфель.

Подведение итогов. Церемония награждения.

## ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

*Т.П.Артюхова, Е.Н.Барышников, Н.А.Жукова, Е.Н.Шавринова* - Воспитательный потенциал внеурочной деятельности в начальной школе: модели и методы. Методическое пособие. - СПб АППО, 2011

*О.Н.Козак* - Путешествие в страну игр. - Санкт-Петербург, 1997

*А.Ю.Патрикеева* - Подвижные игры 1 – 4 класс. - М.:ВАКО, 2007

*Гайдина Л.И., Кочергина А.В.* –Группа продленного дня. – М.. 2008

*Настольная книга водителя. Солнцеворот-99* – Н.Новгород 2000

<http://ped-kopilka.ru/>

<http://www.razumniki.ru>

<http://www.perluna-detyam.com.ua>

О.С.2014



Играйте с детьми!



©Андреева