|  |
| --- |
| **Рельєфний дизайн місцевості рідного краю.**  **Штучний та природний дизайни**  **Мета:** розширювати знання дітей про форми рельєфу своєї місцевості; вчити розрізняти штучний та природний дизайни; економно та екологічно правильно використовувати природні багатства; виховувати бережливе ставлення до природи.  **Маршрут**: школа – урочище річки Ворскла - школа **Цільовий інструктаж з техніки безпеки**  ♣ Іти групою – колоною по двоє.  ♣ Чітко дотримуватися правого боку дороги.  ♣ Без дозволу вчителя не можна залишати стрій.  ♣ Іти слід кроком, не бігти і не затримуватися.  ♣ У колоні не можна гратися, штовхатися, кричати чи голосно спілкуватися.  ♣ Треба поважати інших людей, не відволікати їхньої уваги, бути  дисциплінованими та уважними.  ♣ Хоч екскурсія і не уроки, все ж не базікати як папуга чи сорока. ХІД ЕКСКУРСІЇ **І. Підготовка учнів до екскурсії.**  1. Об′єднання учнів класу у групи для повторення раніше вивчених форм рельєфу та видів дизайну.  2. Розучування віршів, загадок про природу рідного краю, форми поверхні.  3. Підготовка обладнання для проведення екскурсії.  **ІІ. Організація класу**.  **ІІІ. Вступна бесіда, повідомлення теми й мети екскурсії.**  Звертаю увагу учнів на форми рельєфу даної місцевості.  - Хоч і рівною здається поверхня землі, на ній є підвищення і зниження, зустрічаються яри, долини річок, кар’єри, де видобувають корисні копалини.  **ІV. Хід екскурсії.**  1. Яр.  1)Утворення яру.  2) Вплив ярів для ведення сільського господарства.  - Чому яри приносять шкоду хліборобам? (Пошкодження родючих грунтів, висушування їх, важко застосовувати техніку для обробітку грунту, а іноді і неможливість її застосування)  3) Проведення заходів для припинення росту яру.  - Зверніть увагу, які заходи зроблені людьми для припинення росту яру? (Зроблено відводи, схили обсаджені деревами, ростуть багаторічні трави, навколо яру обробіток грунту ведеться горизонтально.)  - Як ви думаєте, хто створив яр: природа чи людина? Доведіть.  - Які «дизайнерські витівки» природи ви ще тут побачили?  - А як попрацювала над зміною рельєфу людина?  2. Джерело, криниця.  1) Бесіда про джерело, правила поводження біля джерела.  2) Народні вірування українців, пов’язані з джерелом та джерельною водою.  - Не можна сідати на криницю, бо не вийдеш заміж (не одружишся).  - Не можна біля криниці лузати насіння, бо на тебе люди плюватимуть.  - Не можна вночі по воду ходити – нечистий заведе.  - Гріх не дати людям води з криниці чи джерела.  3) Облаштування джерел, криниць. Дизайнерські задуми українців.  - З якою метою було змінено природний рельєф на місці джерела?  - Чи нашкодила людина природі? Доведіть.  4) Форми і стилі штучного дизайну. Затишок і комфорт.  3. Квітники селища.  - Хто «працював дизайнером» у цьому випадку – природа чи людина?  - Якого вигляду квітникам надали б ви? Що підкоригували, а що залишили б?  **V. Підсумок екскурсії.** |

**Екскурсіядо шкільної бібліотеки.**

**Ознайомлення з виставкою дитячої літератури.**

*Мета:*вивчити правила поводження з книжкою; надати практичні навички самостійного добору літератури на сте­лажах за допомогою поличних розділювачів.  
*Основні поняття:*

* бібліотека;
* абонемент;
* читальний зал;
* бібліотекар;
* формуляр;
* книжкова полиця;
* поличний розділювач.

*Обладнання:*ілюстровані плакати «Як поводитися з книжкою», пам'ят­ка «Правила поводження з книжкою», записані на дошці основні поняття уроку.  
  
***Хід заняття***   
  
**І. Підготовка учнів до екскурсії.**

1. Бесіда

* Якою першою книгою ви користувалися в школі? *(Букварем.)*
* Як називаються книжки, якими діти користуються під час

уроків? *(Підручники.)*  
• Чому вони так називаються? *(Вони під час навчання завжди під ру­кою.)*  
Підручники називають ще ***навчальними книжками, навчальними по­сібниками,***адже вони допомагають вам під час навчання.  
У створенні книжки беруть участь багато людей різних професій. А скільки праці вкладається у виготовлення паперу! Адже папір виготовля­ється з деревини.  
Тож шануйте, діти, свої підручники і свої книжки, якими користуєтеся. Дбайте, щоб вони завжди були чисті, щоб після вас їх могли читати інші учні. А щоб книжка жила довго, треба знати «Правила поводження з книж­кою».  
*(Демонструються ілюстровані плакати «Як поводитися з книжкою». Спочатку учні, дивлячись на ілюстрації, самі розповідають, чого книжка боїться і що не слід робити. Потім бібліотекар підводить підсумок. Пра­вила поводження з книгою записано на дошці. Діти коментують їх, а по­тім записують у зошит як пам 'ятку.)*  
**2. Повторення правила поводження**з **книжкою**

1. Обгорни книжку в папір — не бруднитиметься обкладинка.
2. Читати під час прийому їжі не слід — можна забруднити книжку.
3. Не клади у книжку олівці, ручки та інші предмети — від цього рветь­ся палітурка.
4. Не загинай кутики на сторінках книги — вони відриваються і псуєть­ся книжка. Зроби для книжки закладку.
5. Не рви сторінок, не малюй і не пиши нічого в книжці, не роби в ній ніяких поміток.
6. Не перегинай книжку — від цього рвуться сторінки.
7. Перегортаючи перечитану сторінку, тримай її за верхній край.
8. Не читай книжку на сонці.

**ІІ. Хід екскурсії.**   
*Бібліотекар.*Діти! Ви вже знаєте, як слід поводитися з книжками. Тепер можна вирушати в мандрівку до Книжкового Міста.Слово «бібліотека» грецького походження, складається з двох слів: «бібліо» — книга, «тека» — зберігати. Отже, «бібліотека» — це заклад, де зберігаються книжки. Але не тільки це. Тут видаються книжки для читання додому на певний термін. Для цього учень повинен записатися до бібліотеки і виконувати правила користування бібліотекою. Тепер звер­немо увагу, в які години працює наша бібліотека, коли можна її відвідати.  
Огляньмося навколо. Доведіть, що бібліотека справді є за­кладом, де зберігаються книжки.  
***Діти.***У бібліотеці дуже багато книжок.  
*Бібліотекар.*Подивіться, будь ласка, де стоять книжки?  
***Діти.***На полицях.  
*Бібліотекар.*А полиці на чому розміщені?  
*(Діти відповідають. Бібліотекар звертає увагу на паспорт стелажу, пояснює слово «стелаж».)*  
*Бібліотекар.*Полиці розміщуються на стелажах, від слова «стелити» — на книжкових стелажах на полицях книжки ніби стеляться рівними акурат­ними рядками.  
Усі стелажі мають свої паспорти, на яких вказано не тільки, які книжки містяться на стелажі, а й кому ці книжки адресовані, для читачів якого віку, тобто адреса книги.  
Подивіться уважно на паспорти стелажів і визначте, де знаходиться лі­тература для вас.  
*(Діти знаходять «свої» стелажі. Бібліотекар підводить дітей ближ­че до їхнього куточка і розповідає про порядок розташування книг та їх тематику. У розповіді звертає увагу на поняття «поличний роздільник», його значення. Перед розповіддю про порядок розташування літератури на стелажах можна провести аукціон загадок «Казковий герой».)*  
*Бібліотекар.*Діти! Пригадайте, які перші книжки вам читали, коли ви були маленькими.  
***Діти.***Казки, віршики.  
*Бібліотекар.*А які казки ви знаєте?  
*(Діти називають казки.)*  
*Бібліотекар.*Добре! Для того, щоб перевірити, чи справді ви знаєте так  
багато казок, ми зараз проведемо аукціон загадок «Казковий герой». Я буду  
 загадувати загадки, а ви повинні відгадати ім'я казкового героя.  
1. Він веселий, незлобливий,  
Цей хороший дивачок,  
З ним господар, хлопчик Робін

І товариш П'ятачок.

До прогулянок він ласий,

Є на мед прекрасний нюх,

Зветься цей смішний ведмедик,

Всім відомо,... *(ВінніПух.)*  
  
*2.* Він — дружок звірятам, дітям,  
Він живий, як я і ти.  
Та таких у цілім світі

Нам ніде більш не знайти.

Це тому, що він не пташка,

І не тигр, і не комашка,

І не кіт, не цуценя,

Не бабак, не вовченя.

Він знімається в кіно

І відомий всім давно.

Упізнать його неважко —

Він зоветься... *(Чебурашка.)*  
  
3. За всіх на світі він добріший,  
Бо лікує він звірят.  
Колись навіть бегемота

Витяг прямо із болота.

Це, звичайно, скажем вмить,

Відомий лікар ... *(Айболить.)*  
  
4. Хто моторчик свій заводить?  
З даху в гості хто приходить?  
І на свято він дістався.  
Скажем дружно: «Здрастуй,... *(Карлсон.)*  
  
5. В батька хлопчик дуже гарний.  
He звичайний, дерев'яний.

Любить дуже батько сина,

Забіяку... *(Буратіно.)*  
  
*6.*Ой, набридло на віконці  
Все на сонечку сидіть.  
Я візьму і покочуся,  
Щоб побачити весь світ... *(Колобок.)*  
  
***Бібліотекар.***Молодці! А ви знаєте, що існує дуже-дуже багато казок? У нашій бібліотеці є і ті казки, що ви назвали, і багато невідомих вам, які я раджу прочитати. Отже, давайте зараз поглянемо на стелаж, де зібрано казки з усього світу...  
Ви бачите, що книжечки стоять акуратно, корінцем до обличчя читача. Якщо книжка товста, на корінці є назва, і, прочитавши цю назву, можна ви­значитися, хочете ви взяти цю книгу чи будете шукати іншу.  
Якщо книжечка тоненька, назви не видно, тоді читач бере книжку в руки й оглядає її. А щоб не забути, де взяв книжку, ставиться **закладка.**  
Якщо книжка не сподобалася, потрібно поставити її на місце (закладка допомагає це місце знайти) і тільки після цього взяти іншу.  
На книжковій полиці, окрім книжок, знаходяться поличні **роздільники.**Вони розділяють одну тему (або жанр книжки) від іншої. На роздільнику є напис, який вказує, з якої теми книжки розміщено за ним.  
На нашому казковому стелажі на першій полиці — «Віночок україн­ських казок» — два роздільники:

* «Українські народні казки»;
* «Українська літературна казка».

За першим розподільником стоять ті казки, які складали люди ще в сиву давнину, коли не вміли писати, передавалися ці казки із уст в уста (усна народна творчість). Дитина, якій розказали казку, могла іншій дитині цю ж казку розказати по-своєму, щось додавши, щось змінивши. Тому казки складалися не однією конкретною людиною, а народом. Ці казки назвали ***народними.***Отже, якщо вас цікавлять народні казки, ви знайдете їх за роз­ділювачем «Українські народні казки».  
Літературні казки створені авторами-письменниками, такими як Марко Вов­чок, Іван Франко, Михайло Коцюбинський, Григір Тютюнник, Валентин Бичко та інші. Завітайте до цієї полиці — і ви зустрінетеся з цікавими пригодами.  
Наступна полиця — «Російський ярмарок казок». Обрати найцікавіше, те, що до душі саме вам, допоможуть роздільники:  
  
 • «Російські народні казки»;

* «Казки російських письменників»;
* «Казки О.С.Пушкіна»;
* «Казки сучасних російських письменників».

Третя полиця — «Казковий дивосвіт близьких та далеких країн». Тут

зібрані казки ближнього та дальнього зарубіжжя, відомих та невідомих вам авторів. Усі ви зустрічалися на екранах телевізорів із героями казок Г.Х.Ан-дерсена «Снігова королева», «Дюймовочка», «Дикі лебеді»; Ш.Перро «По­пелюшка».. . Ці казки знаходяться на цій дивовижній полиці. І знову ж один вид казок відокремлюється від іншого поличним роздільником.  
Крім казок ви, мабуть, полюбляєте загадки, українські народні пісні, ле­генди, прислів'я, приказки... Ця література зібрана на стелажі на полиці «Золоті зернята духовності (фольклор та фольклористика)». Знову ж таки, щоб швидко знайти українські народні пісні, треба знайти роздільник з та­кою ж назвою. Загадки та ігри містяться за роздільником «Перехрестя ве­селих забав».  
  
Якщо ви любите тварин, цікавитеся їхнім життям, звичками, раджу вам звернутися до полиці «Природа — чисте життєдайне джерело» з розділь­никами:

* Природа і людина;
* В.Біанкі;
* М.Пришвін. Про минуле нашої держави можна дізнатися з літератури, яка стоїть за розділювачем «Мандри в минуле».  
  *(Таким чином, бібліотекар разом з дітьми оглядає літературу для ді­тей, постійно звертаючись до поличних розділювачів, які допомагають у виборі літератури. Варто охарактеризувати теми книжок для цієї ві­кової категорії, які .містяться у фонді, запропонувати дітям самостій­но сформулювати важливість поличних роздільників у виборі літератури. Ознайомивши дітей з літературою і розміщенням її на стелажах, доціль­но зробити огляд книжкових викладок, плакатів, куточка «Інформаційний коктейль» (знаменні дати).*

*Після характеристики бібліотеки бібліотекар пропонує дітям само­стійно за допомогою поличних розділювачів обрати собі книжку для до­машнього читання.*  
  
**ІІІ. Підсумок екскурсії**

**Рухливі ігри на подвір’ї . Цікаві естафети.**

Мета: вчити грати в командні ігри та естафети, розвивати спритність,

швидкість, витримку, виховувати дружні стосунки, повагу.

Обладнання: м’ячі, висока планка, целофанові кульки, крейда.

Зміст змагання

І. Організаційний момент

ІІ. Основна частина

**«Космічні перегони»**

Гравці утворюють команди. Кожній команді потрібен великий м'яч. Мета гри — простежити, яка команда перша освоїть космос. Перший гравець з кожної команди пробігає через кімнату з м'ячем і котить його назад до наступного гравця. Та команда, яка перша перетне кімнату, виграє і стає володаркою космосу.

**«Ми весела дітвора»**

На протилежних сторонах майданчика відзначаються лініями два «будинки», де «мешкають» дві команди. Відстань між ними 15—20 кроків.

По черзі гравці проказують хором: «Ми весела дітвора. Любим бігати і грати. Ми весела дітвора, спробуй нас наздогнати!» У цей час одна команда виходить зі свого«будинку» і «хизується» перед супротивниками. Останні мають право починати ловити, коли бу­дуть вимовлені слова: «Спробуй нас наздогнати!»

Ті, кого спіймали до лінії «будинку», переходять до команди суперників. Після чого «наступає» інша команда.

Гра триває доти, доки в одній із команд не залишиться жодного гравця.

**«Зміна місць»**

Дві команди шикуються в шеренги одне навпроти одного. За командою ведучого гравці команд міняються місцями.

Перемагає та команда, яка першою вишикується в шеренгу.

Гру можна урізноманітнити, змінюючи початкове положення, стоячи спиною одне до одного, сидячи обличчям одне до одного, спиною одне до одного, лежачи на животі, лежачи на спині тощо.

**Бій капітанів «Феєрверк»**

Гравці вибирають по одному спритному гравцеві з команди. Ті мають утримати одночасно в повітрі спочатку два, а потім три, чотири, п'ять порожніх, різнобарвних, одноразових целофанових пакетів, підкидаючи їх двома руками.

**«Ривок за м'ячем»**

Команди вишикувані в колони по одному за лінією старту, пе­ред якою на відстані два-три метри встановлені високі стійки з планкою на висоті два-три метри. У руках першого гравця великий надувний м'яч. За сигналом ведучого він кидає м'яч угору — уперед через планку, пробігає під нею і ловить м'яч, не даючи йому впасти на підлогу. Потім біжить із м'ячем назад і передає його наступному учасникові. Наступний гравець повторює те саме завдання тощо.

ІІІ. Підведення підсумків

ІV. Нагародження команди-перемажниці

**«Швидко по місцях!»**

Усі гравці шикуються в одну чи дві колони і витягують руки вперед, злегка торкаючись ними плечей попередніх гравців.

За сигналом ведучого: «Розбіглися!» — усі діти розбігаються в різні боки. За другим сигналом: «Швидко по місцях!» — усі мають вишикуватись у початкове положення. Хто з гравців найшвидше стане на своє місце і правильно витягне руки, стає переможцем.

Якщо гравців дві колони, то виграє група, що вишикувалася першою.

Шикування на початку гри можуть бути найрізноманітніші, за­лежно від рівня підготовленості дітей, їх можна вишикувати у дві шеренги і запропонувати схрестити руки із сусідами. Можна виши­кувати в колону по двоє чи запропонувати сісти або стати на коліна; можна вишикувати у два кола, руки покласти на плечі сусідів тощо.

**«Одвічний рух»**

Усі учасники гри сідають у коло. Один гравець починає показу­вати фізичні рухи (махати рукою, тупотіти ногою тощо). Гравець, що праворуч нього, має повторити його рух і додати щось своє. Третій повторює рухи обох і додає своє тощо. Той, хто не може згадати хоча б одну дію чи робить рух у неправильному порядку, виходить з гри.

**«Скакалки»**

Ви правильно здогадалися: «скакалки» — це ігри зі скакалкою. Але і тут дитяча фантазія видумала стільки несподіваних варіантів, що «скакалки» можуть за своєю цікавістю змагатися з будь-якою азартною грою.

Приміром, варіант «Дзеркало». Ведучий стрибає зі скакалкою, змінюючи через кожні десять стрибків спосіб стрибання. Інші учас­ники гри повторюють рух із максимальною точністю. Тут велике поле для вигадки — стрибки, схрещуючи і розводячи руки, і високо піднімаючи коліна, і крутячи скакалку так швидко, щоб вона встигла зробити два оберти за один стрибок, тощо. Хто перший помилить­ся, той і програв.

**«Алфавіт»**

При кожному стрибку гравець має назвати одну з букв алфавіту (спосіб стрибання має бути складним, щоб важко було безпомил­ково стрибнути тридцять три рази, називаючи всі букви алфавіту). Зробивши помилку, гравець має відразу назвати рослину на цю букву чи тварину, чи місто, про що домовляються перед грою. Якщо це вдалося зробити відразу, гравець може починати стрибати спочат­ку, якщо ні — черга наступного гравця. Завдання учасника гри — пройти всі букви алфавіту.

**«Золоті ворота»**

Двоє ведучих, узявшися за руки зверху, утворюють ворота і співа­ють пісню:

Золоті ворота

Пропускають не завжди.

На перший раз прощається,

На другий раз забороняється,

А на третій раз — не пропустимо вас!

Усі інші учасники, поки лунає пісня, пробігають крізь «ворота». На останні слова ворота зачиняються, хто «упіймався», виходить з гри.

**«М'яч від стіни»**

Гравці стають у шеренгу перед стіною і розраховуються за по­рядком номерів.

Гравець кидає м'яч об стіну, називаючи голосно номер когось із гравців. Останній ловить м'яч і теж кидає його об стіну, назива­ючи будь-який номер. Так повторюється щоразу. Якщо м'яч упаде на землю, усі розбігаються, а названий гравець, що не піймав м'я­ча, бере його і кричить: «Стій!» Усі зупиняються, і гравець нама­гається потрапити у кого-небудь м'ячем. Якщо потрапить, то гра­вець піднімає м'яч і кричить: «Стій!», після чого кидає в наступно­го гравця. І так чинить кожен гравець, якого торкнувся м'яч.

Якщо гравець, що кинув м'яч, промахнувся, йому зараховуєть­ся один штрафний бал, і гра починається знову. Кидок м'яча об стіну робить той гравець, який не потрапив м'ячем в іншого учас­ника гри.

Виграють ті, хто не має штрафних балів. Хто з гравців має най­більше штрафних балів, програє.

Не можна заважати гравцям ловити м'яч від стіни. Називати но­мер гравця треба одночасно з кидками м'яча об стіну. За командою: «Стій!» ніхто не має зрушити з місця, а має право тільки ухилятися. Кидати м'яч можна лише з того місця, де м'яч був піднятий.

Вибираючи місця для гри, слід простежити, щоб поблизу не було вікон, засклених дверей.

**«Поміняйтеся місцями»**

Гравці сидять на стільцях у колі. Ведучий пропонує помінятися місцями тим, у кого, наприклад, блакитні очі (шнурки на череви­ках, імена починаються чи закінчуються на букву «А»). Під час пересаджувань гравців ведучий має хутенько сісти на звільнене місце. Той, хто залишиться без місця, стає ведучим.

**«Художня естафета»**

Інструкція: «Намалюйте по черзі свій портрет (знак зодіаку тощо), передаючи маркер як естафетну паличку».

**«Спробуй утекти»**

Усі учасники об'єднуються в одну команду і шикуються в ше­ренгу. Посередині майданчика окреслюється зона завширшки два метри. У цій зоні стоїть ведучий, який має ловити гравців, що пере­бігають через зону на інший бік ігрового майданчика. Усі піймані ведучим гравці мають йому допомагати ловити, не залишаючи при цьому зони. Гра триває доти, доки залишиться один не пійманий гравець. Він і буде переможцем.

**«Кумоньки»**

Для цієї гри потрібно намалювати чотирикутник. Четверо учас­ників стають на відведені куточки. Ведучий підходить до одного з гравців і говорить: «Кумонько, дай ключі!» Гравець у кутку відпо­відає: «Іди геть, там постукай». У цей час інші гравці перебігають з кутка в куток. Якщо ведучий устигне стати у кутку, на його місце стає гравець, що залишився без кутка.

**«Заплутаний клубок»**

Розділіть гравців на кілька груп і поставте кожну групу в коло. Дайте лідеру кожної групи по клубку. Лідер має обмотатися нитка­ми, потім передати клубок іншому гравцеві, що робить те саме, і так по колу. Коли клубок досягає кінця кола, напрямок змінюєть­ся — останній гравець починає розмотувати себе і т.д., назад до лідера. Переможе та команда, що зробить це першою.

**«Унікали й оригінали»**

Розділіть групу на дві чи більше команд. Кожна стає в колону за каштаном. Через чотири-п'ять метрів зробіть фініш. За сигналом перша дитина з кожної команди біжить до фінішу і назад, передаючи естафе­ту наступному гравцеві. Команди змагаються в оригінальності.

Наступний гравець має досягти фінішу іншим способом: стриб­ками, підскоками тощо, але не повторюючи рухів.

**«Вікінг, тостер, слоник»**

Гра на увагу. Грають у колі. Ведучий показує на гравця і гово­рить, приміром, «вікінг», дитина «робить собі ріжки», а її сусіди праворуч і ліворуч починають «веслувати». При слові «слон» гра­вець показує хобот, а його сусіди «приставляють до нього вуха»; «тостер» — гравець підстрибує, а його сусіди присідають і «сичать». Ведучий називає імена центральних гравців. Якщо хтось із трійки ловив ґав, він стає ведучим.

**«Кульковий салют»**

Кожен гравець зі своєю кулькою має добігти до стільця і лопну­ти кульку, сівши на неї. І лише потім передавати естафету.

**«Сліпий і поводир»**

Ролі розподіляються по парах. Один учасник, «сліпий», заплю­щує очі й наосліп вивчатиме світ. «Поводир» допомагає «сліпому» як може. Через певний час вони міняються ролями. Після гри об­мінюються відчуттями, як сприймати світ без одного органа відчуттів.

**Ознайомлення дітей**

**з правилами дорожнього руху**

**Мета**. Розширити знання дітей про правила поведінки на вулиці та дорожні знаки.

Закріпити уміння застосовувати отримані знання в іграх, інсценівках.

**Обладнання**. Діапозитиви з правил дорожнього руху, до­рожні знаки,

декорації до інсценівок, музичні твори, загад­ки, вірші про дорожні знаки, таночки.

Хід розваги

**Ведуча**. Всім! Всім! Всім! Починаємо вечір веселих і кмітливих. У ньому беруть участь дві команди «Дружні» і «Веселка». Привітаємо їх.

*(Під пісню М. Мішкова «Гімн Незнайки та його друзів» команди входять у зал. Ведуча знайомить присутніх зі складом журі, правилами оцінювання змагання команд; представляє капітанів команд).*

**Ведуча**. Ми живемо в суспільстві людському.

Так багато є правил у ньому.

Знати правила ці треба, друже,

Та й виконувать добре їх дуже.

Місто дає нам щоденний урок,

Тож пам'ятайте за кожен свій крок.

Азбуку міста вивчайте завжди,

Щоб не траплялось ніколи біди.

**Капітан команди «Знавців».**

Ми суперникам «Чомучкам»

Свій палкий шлемо привіт.

І бажаєм — на відмінно

Знати правила доріг.

**Капітан команди «Чомучок».**

Ми прийшли на вечір ваш,

Не будем лінуватись.

Готувались ми завзято,

Щоб з вами змагатись.

Тож суперники «Знавці»

Проявіть старання,

Журі визначить сильніших

У наших змаганнях.

**Ведуча.**

А тепер я перевірю,

Чого ви навчились,

Гра покаже, чи всі діти

Старанно трудились.

Якщо ви поводитися згідно із правилами дорожнього руху, то дружно відповідаєте: «Це все я, це все я і моя ро­дина вся», а якщо ні — то мовчіть.

Хто завжди уважний дуже,

До здоров'я не байдужий,

І кого спасе від бід

Пішохідний перехід?

Хто під час гучних розмов

Не бачить, де світлофор?

Знає хто, зелене світло,  
Значить шлях для нас відкрито.

Жовтий колір — не зівай,  
Будь уважним — почекай.

Знає хто, червоний — стій!  
Переходити не смій!

Хто із вас у любу пору  
Тротуаром йде додому?

Хто з вас чемний і привітний,  
І так, як годиться,

Може місцем у транспорті

Старшим поступиться?

*(Заходять троє дітей* — *три кольори світлофора).*

**Ведуча.** Діти! Хто це? Це добре всім знайомі зелений, жовтий і червоний кольори світлофора.

Світлофор три ока має,

Він про все розповідає:

**Жовтий колір.**

Жовтий — стій і роздивись,

Враз замри — не ворушись.

**Червоний колір.**

А червоний запалає,

Він іти забороняє.

**Зелений колір.**

А зелений засвітився -

Це для тебе шлях відкрився.

**Ведучий**.

Будь завжди уважний дуже!

Знай всі правила, мій друже!

Де іти, де постояти,

Де потрібно почекати.

Це не жарти і не сміх,

Бо життя — одне в усіх!

**Кольори** *(разом).* Зараз ми пе­ревіримо вашу увагу.

**Ведуча**. Всі три кольори світлофора запрошують вас потанцювати і подив­ляться, які ви уважні. Якщо попереду зеле­не світло — танцюйте веселіше; якщо жовте -стій! Танцюйте на місці. А коли загориться червоне світло — посваріться один одному пальцем: «Не можна йти вперед, не можна йти вперед!».

*(Виконується весела полька).*

**Ведуча**. А тепер капітани обох команд по черзі прочи­тають вірш про світлофор.

***Капітан команди «Знавців».***

Не дракончик я, не джин,

Маю три яскравих ока,

Та дивлюсь лише одним,

Два завжди відпочивають;

А одне ж таки не спить.

Кольори три різні маю —

Кожне полум'ям горить.

То червоне, то зелене,

Й жовте сонечком блищить,

Ви підходьте всі до мене,

Відгадаєте умить!

***Капітан команди «Чомучок».***

Все місто повне руху,

Машини вряд біжать.

Яскраво світлофори

І день і ніч горять.

Проходь же обережно,

Свій кожен крок узгодь!

І тільки там, де можна,

Уважно переходь.

*(Проводиться інсценівка пісні «Переход» на муз. В. За-польського. Потім діти виконують танок світлофорів на муз. Б. Гребінщикова. Після цього чотири учасники від кожної команди роз­повідають вірші).*

***Діти з команди «Знавців».***

*1. Знак «Підземний перехід».*

Там, де вулиця широка,

І машини в три потоки,

Відшукає пішохід

Знак «Підземний перехід».

Вниз по сходинках спустився,

Під землею опинився,

Коридором перейшов,

Вихід з-під землі знайшов.

Пішохід веселий, радий —

Шумна вулиця позаду.

2. Перехід вулиці.

А якщо відсутній знак?

Треба нам зробити так:

При дорозі зупинитись

І наліво подивитись.

Бачиш: транспорту нема —

До середини рушаєм.

Є тут лінія чудова,

Незвичайна, розділова,

Знов на ній ти зупинись

І направо подивись.

Всі машини пропусти —

Після цього можеш йти.

3. Поведінка в тролейбусі.

а) Не шуміти, не штовхатись,

Чемно й лагідно триматись.

б) Без білета, знає кожен,

їхать в транспорті не можна.

в) Старшим людям, як годиться,

Треба місцем поступиться.

г) Скоро вихід, не штовхайся,

Потихеньку просувайся.

4. Зебра.

А я зебра не проста:

Без копит і без хвоста.

Лиш біленькі смужки маю.

Я лежу, а не гуляю.

Хочеш перейти дорогу? —

Я прийду на допомогу.

***Діти з команди «Чомучок».***

1. Острівок безпеки.

На дорозі острівок —

Мов смугастий килимок.

Він велике право має —

Пішохода захищає.

Можна тут перепочити,

Всі машини пропустити.

А коли дорога вільна, —

Можна далі йти спокійно.

**2. Розділова лінія.**

Біла лінія чудова,

Незвичайна, розділова —

На дорозі господиня,

Бо лежить посередині.

Всі машини поважають

І її не зачіпають.

Об'єднавшись в два потоки,

їдуть в протилежні боки.

**3. Знак «Пішохідний перехід».**

Треба знати всім, як слід,

«Пішохідний перехід».

Тут маленька людина

Попереджує машини: —

Зачекайте, не спішіть,

Пішохода пропустіть.

Знак велику силу має —

Він машини зупиняє.

**4. Небезпечна гра.**

Хлопці грають у футбол.

Хтось забив красивий гол.

Полетів м'яч на дорогу,

Йде машина із-за рогу.

Та гравець її не бачить,

М'яч підстрибує і скаче,

І під колесо летить.

Хлопчик за м'ячем біжить.

Зупиніть скоріш хлопчину!

До нещастя — крок єдиний!

Це повинен знати кожний:

Гратись у м'яча не можна

Там, де вулиця й машини, —

Небезпечно для людини!

*(Журі підводить підсумок. Під музику Б. Савельєва «Хвіст за хвіст», з'являються миші, перекидають всі дорожні знаки і дзвонять по теле­фону: «Леопольде, виходь! Виходь, підлий боягузе!». Чути свист; з'являється Кіт, він виконує куплет пісні із мульт­фільму «Незнайка в Сонячному місті» на муз. В. Шаїнського).*

**Кіт.** Малята! Давайте жити дружно. Що ви наробили? Куди заховали всі дорожні знаки?

*(Звертається до мишей).*

Принесіть, швиденько, знак, який встановлюють при переході вулиці.

*(Миші не знають. Тоді ведуча пропонує команді «Знавців» намалювати ситуацію з цим дорожнім знаком. Діти вірно виконують завдання).*

**Кіт.** Мишки! Принесіть знак, який встановлюють на залізничних переїздах.

*(Миші знову не знають. Ведуча пропонує команді «Чомучок» намалювати ситуацію з цим дорожнім знаком. Діти цієї команди теж вірно виконують завдання).*

**Ведуча.** А зараз у нас конкурс загадок.

*(Загадує загадки для команди «Знавців»).*

1. Транспортом я регулюю,

Як справжнісінький актор.

Всім свої права диктую.

Ну, а звуся...

***(Світлофор)***

2. Два колеса і дві педалі —

Лечу вперед в безмежні далі.

Та з рук кермо не випускаю,

Бо правила дорожні знаю.

***(Велосипед)***

3. От такі в нас чудеса —

Є чотири колеса.

Хатка йде собі сміливо,

Хочеш — вправо, хочеш — вліво.

Хочеш — в ліс чи до ріки.

Що за хатка, дітлахи?

***(****Автомобіль****)***

**Загадки для команди «Чомучок».**

1.Наче пташка, він летить,

Але всім на лихо,

Він реве, тріщить, кричить,

Бо не може тихо,

Є два колеси у нього,

Сила й швидкість також є,

Швидко мчить він по дорогах

Має ім'ячко своє.

***(****Мотоцикл****)***

2. Як колір міняю —

Когось зупиняю,

То пішоходів, а то водіїв.

Хто відгадати загадку зумів?

***(****Світлофор****)***

3. Що за нитка, що тягнеться, а в клубок не змотаєш? ***(****Дорога****)***

**Ведуча.** Молодці, діти! Відгадали всі загадки.

*(Журі підводить підсумки. Ведуча об'являє жартівливий танець «зелене світло», який виконують діти старшої групи). Залітає Карлсон і запитує дітей: «Ви мене впізнали?»).*

**Діти.** Карлсоне! Карлсоне! Чемпіон всіх часів і народів.

**Карлсон.**

Я,звичайно, чемпіон

Всіх народів і часів.

І тому до вас у гості

Я сьогодні прилетів.

Я по дахах все літаю,

Правил дорожніх не знаю.

На даху живу я так,

Тому трішечки дивак.

Хто зі мною в гру пограє:

«Скільки? Коли? Що буває?».

**Діти.** Ми!

**Ведуча.** Ну що ж. Проведемо вікторину, яку пропонує нам Карлсон.

**Запитання вікторини:**

* Скільки кольорів має світлофор?
* Кому дає команди світлофор?
* Коли треба переходити вулицю?
* Що слід зробити, якщо загорівся жовтий колір, а ви дійшли до середини вулиці?
* Що слід робити, коли горить червоне світло?
* Як позначаються пішохідні переходи?
* Як рухатись тротуаром?
* Як обходити автобус, тролейбус, автомобіль?
* Як обходити трамвай?
* Як треба поводитися в транспорті?
* З якого боку дозволено їздити на велосипедах вули­цями?
* Чому не можна гратися поблизу дороги чи на дорозі?
* Чому не можна перебігати дорогу перед транспор­том, що рухається?

*(Журі (про себе) підраховує, яка з команд дала більше відповідей.*

*Потім ведуча пропонує ще один конкурс для капітанів: «Хто швидше довезе машиною вантаж», не порушуючи пра­вил дорожнього руху. Після цього проводиться інсценівка пісні «Пішохідний пе­рехід» на муз. В. Запольського).*

**Ведуча.** Командам було дано домашнє завдання — пов'язати з правилами дорожнього руку

якусь казку. Уга­дайте, яку казку покажуть «Знавці»?

*(Ведуча показує діапозитив казки «Вовк і семеро козе­нят»).*

**Коза.**

Новий знак поставлю я

І скажу відразу —

Цього знаку Сірий Вовк

Не бачив ні разу.

*(Ставить знак «Обережно, діти!»).*

**Вовк.**

Козенятка білі,

Козенятка милі,

Хатку відчиніть,

Матінку впустіть.

Ваша мати прийшла,

Молочка принесла

**Козенята.**

Що за знак це біля дому? Наша мама з ним знайома.

**Вовк.**

Може, в лісі десь пожежа?..

Щоб не трапилось біди,

Ви, малята, всі швиденько

Біжіть до мене, сюди!

**Козенята.**

Не відкриєм, Сірий Вовк,

Закриємось на замок.

Запитаємо дітей,

Що за знак біля дверей?

*(Діти відповідають).*

**Ведучий.** А тепер угадайте, яку казку покаже вам ко­манда «Чомучок».

*(Показ діапозитиву казки Ш. Перро «Червона Шапочка». Червона Шапочка йде і співає. Назустріч їй Вовк).*

**Вовк.**

Куди, дитинко, поспішаєш?

І чому ти не розмовляєш?

Мабуть, в корзинці щось смачне,

Чи почастуєш ти мене?

**Червона Шапочка.**

Я до бабусі поспішаю,

Вона давно мене чекає.

Несу в своїй корзинці

Для бабусі гостинці.

Несу я маслечка горщик,

Ще й солоденький пиріжок.

**Вовк.**

Давай ми підемо удвох,

Бо в лісі звірів є багато.

Крім того, можеш заблукати.

*(Червона Шапочка і Вовк ідуть, підтанцьовуючи. Перед ними знак «Залізничний переїзд». Закривається шлагбаум).*

**Вовк.**

Хто це тут поставив знак?

Перекрив дорогу?

Треба, дівчинко, хутчіш

Кликать на підмогу.

*(Вовк і Червона Шапочка гукають: «Агов! Є хто тут?». Діти відгукуються і пояснюють, що за знак встановлено на лісовій дорозі.*

*Вовк і Червона Шапочка дякують. Шлях відкрито).*

*(Журі підводить загальний підсумок. Діти обох команд нагороджуються дипломами Розум­ників і солодощами).*

**Ведуча.**

Любіть себе та інших поважайте,

Своє життя й здоров'я бережіть,

І правильну дорогу вибирайте,

Якщо до старості бажаєте дожить!

*(Дошкільнята і казкові персонажі виконують ритмічний танок)*

**Екскурсія до лісу.**

**Збір природного матеріалу для виготовлення виробів з нього.**

**Мета:**продовжувати формувати поняття про ліс, ознайомити дітей з рослинним і тваринним світом лісу. Учити школярів правильно поводитися в природі, спостерігати за змінами в довкіллі, охороняти природу. Виховувати естетичні і патріотичні почуття.

**Хід екскурсії**

**І.  Вступна бесіда.**  
 - Діти! Зараз ви пройдете навчальною природничою стежиною. Ви дізнаєтесь багато цікавого про природу рідного селища – про  дерева, кущі, трави. Узнаєте, що природа дарує  людині для життя і як людина повинна охороняти все живе.   
Пройдіть! Подивіться! Відчуйте!  
**ІІ. Основна частина екскурсії.**  
-    Ось ми і зазирнули з вами до лісу. Давайте ближче познайомимось з його мешканцями. Запам’ятайте таке правило: багато лісу – не губи, мало лісу – бережи., немає лісу – посади.  
-    Пригадаймо прислів’я про ліс.  
Рослина – землі окраса.  
Немає ліпшої краси, ніж гаї та ліси.  
Ліс не школа, а всіх учить.  
Ліс і вода – брат і сестра.  
**ІІІ. Бесіда.**  
-    Які рослини ви впізнали?  
-    Які дерева ростуть у нашому лісі?   
-    За якими  ознаками ми їх розділяємо?  
-    Які зміни відбулися в зовнішньому вигляді дерев , кущів?  
-    Які рослини утворюють верхній ярус? середній?  нижній?  
-    Чому рослини в лісі ростуть ярусами?  
-    Що раніше відбувається: з’являються комахи чи зацвітуть ранньоквітучі

рослини? Чому?  
-    Які птахи живуть у лісах?  
-    Яких тварин ми можемо зустріти?  
  
*Діти розказують легенди про трав’янисті рослини, які вони запам‘ятали з попереднього уроку.  
У бесіді вчитель намагається встановити ланцюжок: дерева, які ростуть у   
Ґрунті і отримують із навколишнього середовища все необхідне для життя, - комахи, які живуть на деревах за їхній рахунок, - дятли, які живляться комахами і цим же оберігають дерева від загибелі, - горобці, які використовують видовбані дятлами дупла для своїх хатинок, і, в свою чергу, поїдають комах, які живуть на деревах*.  
  
*Увага учнів звертається на мурашник. Організовується спостереження за поведінкою  мурашок*.

Мурашок називають санітарами лісу або  шестиногими друзями. Вони знищують безліч гусениць, слимаків   комах, шкідливих для рослин лісу.  Де б не повзали  мурашки, вони завжди по запаху знаходять свій мурашник.  
*Далі діти знаходять шкідливих комах: короїдів, тлю.  
Під час спостережень за птахами звертається увага, як треба поводитися, щоб не злякати їх. Діти ведуть спостереження за дятлом.  
Ознайомити учнів з працею лісничого, єгеря. Це вони  щоденно спостерігають за життям лісу, перші дізнаються про його хвороби.*  
  
**IV. Збір екскурсійного матеріалу  
Відпочинок на галявині.**  
  
**V. Підсумок екскурсії**  
-    Як змінився ліс весною?  
-    Що вам найбільше сподобалось в лісі?  
-    Як ви розумієте те, що людина тісно пов’язана з природою?  
-    Що потрібно робити, щоб не порвалися ці зв’язки.  
-    Чому ліс потрібно охороняти?

**Розучування народних ігор**

**Мета:** поглибити уявлення про культуру українського народу, про дитячі

народні ігри, які виховують дружні товариські стосунки, вміння

пізнати один одного; виховувати зацікавленість і любрв до українських

народних ігор.

Хід заняття

І. Організація класу.

ІІ. Актуалізація опорних знань

1.Бесіда про здоровий спосіб життя.

2. Народні традиції здорового способу життя.

ІІІ. Повідомлення теми і мети.

ІV. Практична частина заняття

**Летіла сорока по зеленім гаю**

Дівчатка утворюють невеличке коло, одна — всередині. Всі розступаються, махають руками і співають:

Літала сорока по зеленім гаю,

Водицю збирала з зимного ручаю.

Гей, гей, мало нас,

Ти, Наталко, йди до нас.

Літала сорока по зеленім гаю,

Збирала водицю з зимного ручаю.

Гей, гей, мало нас,

Ти, Уляно, йди до нас.

**11**

**1**

Літала сорока по зеленім гаю,

Водицю збирала з зимного ручаю

Гей, гей, мало нас,

Ти, Марусю, йди до нас.

І так доти, поки не відправлять усіх дівчаток.

**Вовк і кози**

Упоперек майданчика креслять дві лінії на відстані півметра одна від одної. Це рів, де причаївся «вовк». Решта ді­тей — «кози». Кози стрибають через рів, а вовк намагається їх упіймати. Як упіймає кількох, обирають іншого вовка і знЬву починають стрибати.

**Лисиця і заєць**

Діти стають парами в різних кінцях майданчика обличчям одне до одного, узявшись за руки. Окремо вибирають «зайця» та «лисицю». Заєць ховається від лисиці, поспішає до якоїсь пари і стає спиною до одного з гравців. Той стає зайцем, тікає і так само хоче стати в середину іншої пари. Тим часом лисиця намагається його упіймати. Пійманий стає лисицею, а лиси­ця — зайцем, і гра триває.

**Курчата і квочка**

На моріжку (густій молодій траві) забийте кілочок, прив'яжіть шворку. Хтось один береться за вільний кінець шворки. Це — «квочка». А всі інші — «курчата».

«Курчата» бігають довкола «квочки» прудко-прудко, щоб вона не наздогнала їх, і промовляють:

Ходить квочка коло кілочка,

Водить діточок коло квіточок,

Квочка каже! — Квок!

Ось золотий кілок.

Кого «квочка», не випускаючи з руки шворку, наздожене, той сам стає «квочкою».

**Піжмурки**

Насамперед визначають, кому жмуритися, а кому ховатися. Це роблять так: сідає один із гравців на землю, виставляє коліно, на яке всі гравці кладуть по одному пальцю. Той, що сів, кладе свій палець і говорить:

Котилася торба

З великого горба,

А в тій торбі

Хліб, паляниця.

Кому доведеться,

Тому і жмуриться.

На чий палець упаде останнє слово, той і повинен жмуритись. Він заплющує очі та закриває обличчя руками. Усі ховаються. Той, хто жмуриться, запитує: «Чи вже?» Коли ж не почує ні від кого відповіді, встає і починає шукати. Кого першого знайде,

той і жмуриться.

v. Підсумок заняття.

**Догляд за кімнатними рослинами**

Мета:

" ЗДРАСТУЙТЕ "   
         Всі стають в коло обличчям, плечем до плеча. Ведучий йде по зовнішній стороні кола і зачіпає одного з гравців. Ведучий і граючий, якого зачепили, біжать в різні сторони по зовнішній стороні кола. Зустрівшись, вони потискують один одному руки і говорять: "Здрастуйте ! " Можна назвати ще своє ім'я (це обговорюється в умовах гри). Потім вони біжать далі, намагаючись зайняти вільне місце в колі. Той, хто залишився без місця, стає ведучим.  
  
 " СВІТЛОФОР "  
  
         На майданчику треба накреслити дві лінії на відстані 5 - 6 метрів один від одного. Гравці стоять за однією лінією. Ведучий стоїть між лініями приблизно по середині спиною до граючих. Він називає який-небудь колір. Якщо у граючих присутній цей колір в одязі, вони проходять повз ведучого. Якщо у гравця немає такого кольору , то ведучий може заквачити гравця, що перебігав гравця. Хто отримав квача, стає ведучим.  
  
 " СТЕЖКА "   
  
         Учасники гри шикуються в ланцюжок один за одним. Той, хто стоїть першим у цьому ланцюжку, стає направляючим. Всі йдуть змійкою по стежці в потилицю один за одним, причому направляючий долає різні перешкоди. По сигналу ведучого перший гравець стає в кінці змійки, а ведучим стає той, хто виявився першим гравцем.  
  
 " ЗАЧАРОВАНИЙ ЗАМОК "   
  
         Гравці діляться на дві команди. Перша - повинна розчаклувати  «замок» , а друга - перешкодити їй в цьому. «Замком» може служити стіна або дерево. Біля «замку» перебувають « головні ворота» - хлопці з другої команди із зав'язаними очима. Гравці, які повинні розчаклувати «замок» починають рухатися  майданчиком по команді ведучого до головних воріт. Їх завдання - непомітно дійти до воріт, пройти крізь них і доторкнутися до « замку». При цьому гра вважається закінченою. Але завдання другої команди заквачити тих , хто рухається до «замку» . Ті , хто отримав квача , вибувають з гри. Після закінчення гри команди міняються ролями.  
  
" ГНІЗДЕЧКО "   
  
         Діти присідають навпочіпки в колі, взявшись за руки - це " гніздечко " . Всередині сидить " пташка" . Зовні літає ще одна " пташка" - ведучий і дає команду "Пташка вилітає ! " "Гніздо" розсипається , і всі літають , як птахи . Ведучий командує : " У гніздо ! " Все знову присідають . Хто не встиг , той стає ведучим.  
  
" ЗАЄЦЬ БЕЗ ЛІГВА "   
  
         Учасники гри стоять парами обличчям один до одного , піднявши зчеплені руки вгору. Це " будиночки зайця". Вибирають двоє ведучих - " зайця " і " мисливця ". " Заєць" повинен тікати від " мисливця", при цьому він може сховатися в будиночок, тобто встати між граючими. Той, до кого він встав спиною, стає "зайцем" і тікає від " мисливця". Якщо " мисливець " осалить " зайця", то вони міняються ролями.  
  
 " Сантики - фантики ЛІМПОПО "   
  
         Гравці стоять в колі. Ведучий на кілька секунд відходить від кола на невелику відстань. За цей час гравці вибирають , хто буде " показувати рух " . Цей гравець повинен буде показувати різні рухи ( хлопки в долоні , прогладжування по голові , тощо). Всі інші гравці повторюють рухи за ним. Завдання ведучого - визначити , який гравець показую рухи. Рухи починаються з звичайного плескання у долоні. При цьому протягом усієї гри діти хором вимовляють слова: " Сантики - фантики лім- по- по ...". У непомітний для ведучого момент гравець змінює рух , всі діти повинні швидко теж поміняти рух , щоб не дати можливість ведучому здогадатися, хто ними керує. Гра продовжується, поки не визначиться гравець, що показує рухи.  
  
  
" НЕВІД "   
  
         Гра проходить на обмеженій площадці , межі якої не можна залишати нікому з гравців. Двоє чи троє грають беруться за руки , утворюючи " невід ". Їх завдання - зловити якомога більше " плаваючих риб ", тобто решти гравців. Завдання " риб " - не попастися в " невід ". Якщо рибка не змогла ухилитися і опинилася в " неводі ", то вона приєднується до нього і сама стає його частиною. " Рибки " не мають права розривати " невід ", тобто розчіплювати руки гравців. Гра про-продовжували до того моменту, поки не визначиться гравець , який опинився самою моторною " рибкою ".  
  
" КАПКАН"   
  
         Шість гравців встають парами, взявшись за обидві руки і піднявши їх. Це капкани, вони розташовуються на невеликій відстані один від одного. Всі інші беруться за руки, утворюючи ланцюжок. Вони повинні рухатися через капкани. По команді ведучого  капкани "захлопуються ", тобто, діти, що утворюють капкани, опускають руки. Ті гравці, які потрапиил в капкани, утворюють пари і самі стають " капканами ". Переможцем виявляється той , хто не потрапить ні в один з капканів.  
  
" ВОДЯНИЙ "   
  
         Ведучий – «Водяний» стоїть у колі з закритими очима. Гравці йдуть по колу зі словами:  
  
   «Водяний , водяний ,  
    Що сидиш такий сумний ,  
    Виглянь із води,  
    Дише на хвилинку. Раз, два, три!»  
     
  
         Коло зупиняється. «Водяний» вказує рукою на одного гравця і підходить до нього не розкриваючи очей. Його завдання - визначити , хто перед ним. «Водяний» може чіпати гравця, що стоїть перед ним, але очі відкривати не можна. Якщо ведучий вгадав, вони міняються ролями, і тепер той, чиє ім'я було названо, стає ведучим.  
  
" БІЛКИ НА ДЕРЕВІ "   
  
         Усі гравці - " білки ", вони повинні стояти біля дерева і притулитися за нього . Між деревами бігає " собака"( або кілька) - водить. " Білки " перебігають від дерева до дерева, а " собака" повинна спіймати кого-небудь. Гра закінчується коли всіх білок спіймано.

" МОРГАЛКИ"  
  
         Всі гравці стоять парами по колу , один гравець за спиною у іншого . Руки у всіх опущені. На лінії кола стоїть ведучий. У нього за спиною немає партнера. Він повинен подивитися в очі одного з гравців,що стоять у колі, і підморгнути йому. Той, кому підморгнули, біжить зі свого місця і встає за спиною ведучого. Але у нього це може не вийти, тому, що гравець, що стоїть за ним, може утримати його. Якщо він встигне зробити це, всі залишаються на своїх місцях. Якщо ж гравець встигає утекти , то той, хто залишився без пари, сам стає ведучим .  
  
  
" ЗЛОВИ ХВІСТ ДРАКОНА "   
  
         Гравці стають в лінію , тримаючись за плечі один одного. Перший учасник – «голова» , «останній – хвіст» дракона. «Голова» повинна доторкнутися до останнього гравця. А він, в свою чергу, повинен не дати доторкнутись до нього .  
  
" ШКОЛА РОЗВІДНИКІВ "   
  
         Один з учасників - командир (ведучий) , інші " розвідники " . Командир перед початком гри дає команду пошикуватися в шеренгу і знайомить дітей з тими завданнями , які вони повинні будуть виконати:  
" ПАРАШУТИСТИ " - діти стають на колоду , присідають , потім піднімають руки вгору , встають і стрибають з колоди.  
" ЧУЖИЙ ПАТРУЛЬ " - щоб уникнути ворога всі ховаються за деревами і кущами і безшумно пересуваються на встановлену відстань .  
" ПОГОНЯ " - розвідники рятуються від ворога.

 " СОБАКИ " - за дітьми женуться собаки , діти теж стають «собаками» , голосно гавкають , гарчать , проганяють чужих собак.  
" ПОВЕРНЕННЯ " - розвідники успішно виконали завдання і вертаються додому. Спочатку вони пливуть по річці ( зображують греблю на човнах ), потім летять на літаку і вибираючи місце для посадки  на " аеродромі" .  
  
"Жмурки З ДЗВІНОЧКОМ "   
  
         Ведучому закривають очі. Хтось з учасників крутить його на місці. При цьому можна вимовити скоромовку : - " На чому стоїш ? " - " На мосту " . - " Що їси? " . " Ковбасу " . - " Що п'єш? " . - " Квас " . - "Шукай мишей , а не нас".  
         Після цих слів діти розбігаються по кімнаті. " Жмурка " на дотик повинен відгадати кого він зловив.  
  
"Липучка" .  
  
         Учасники гри бігають по команді дорослого. Двоє ведучих , беруться за руки , намагаються зловити учасників гри . При цьому вони промовляють: "Я липучка - приставучка , я хочу тебе зловити ! " . Кожного спійманого учасника " липучки " беруть за руку , і він теж разом з ними стає ведучим . Потім до них приєднується четвертий гравець і т.д.  
  
  
" РИБАЛКА І РИБКИ" .  
  
         На майданчику креслиться велике коло . Один із граючих - "Рибалка ", знаходиться в центрі кола , він присідає навпочіпки. Решта гравців - рибки , обступивши коло , хором говорять : "Рибалко , рибалко, злови нас на гачок" .  
         На останньому слові Рибалка схоплюється , вибігає з кола і починає ганятися за рибками , які розбігаються по всьому майданчику . Спійманий стає Рибалкою і йде в центр кола.  
  
" ЗНАЙДИ ХУСТИНКУ "   
  
         Всі учасники стають в коло . Вибирається ведучий , він стає в центрі кола. Одному з граючих дається в руки маленька хустка. Він її передає іншому, що стоїть поруч, але так , щоб не помітив ведучий. У кого ведучий помітить хустку , той і стає ведучим .  
  
" КІТ ЙДЕ "   
  
         Для гри окреслюється майданчик , в кутку якого "будинок кота " , а по боках - " нори мишок " . Роль кота грає ведучий. Гра починається з вірша , яку вимовляє вчитель :  
  
    Мишки , мишки , дружно всі ,  
    Потанцюємо усі,  
    Ви виходьте всі мерщій ,  
    Спить вусатий кіт - злодій !  
  
  
" Мишки " вилазять з " нірок " , бігають , стрибають , повторюють хором слова:  
  
    Тра- та-та , тра- та-та  
    Не боїмося ми кота !  
  
  
Але ось вчитель подає сигнал: "Кіт йде ! " . Всі мишки повинні завмерти і не рухатися . "Кіт " обходить " мишей " і забирає до себе в будинок тих , хто поворухнувся . Сміливі "мишки " за спиною кота можуть ворушитися , але повинні завмерти , як тільки кіт повернеться в їхній бік. Учитель каже: " Кіт пішов ! " і мишки знову оживають.  
  
"ХУСТИНКА - ЛІТАЧОК "   
  
         Вибирається ведучий, він рахує : 1 , 2 , 3 ! - Всі що у грі розбігаються в різні сторони. У одного з них в руці хустинка, зав'язана вузликом. Ведучий намагається наздогнати гравця, у якого в руках  хустка і заквачити його. Гравці на бігу можуть перекидати хустку один одному. Якщо хустка впаде на землю , то гра припиняється. Вона продовжується знову, як тільки хусточку піднімуть із землі.  
  
"АЙСБЕРГ"   
Ведучий малює на асфальті три кола різної величини (великий , середній , маленький) або розкладає на підлозі ватмани , щоб в них могли поміститися всі учасники гри. Всі гравці вільно і хаотично рухаються по майданчику . За командою ведучого " Айсберги " всі повинні поміститися на виділеному просторі. Хто заступає за край , той ви - буває з гри. Під час продовження гри доступна площа постійно скорочується , в кінці залишається найменше коло

**Догляд за кімнатними рослинами (поливання, пересаджування)**

Мета: учити доглядати за рослинами, пересаджувати їх, розвивати

працьовитість, охайність, самостійність, прищеплювати любов до

природи, виховувати бережливе ставлення до рослин.

Хід заняття

І. Організація класу.

ІІ. Повідомлення завдань заняття.

ІІІ. Практична робота.

1. Інструктаж з техніки безпеки.

2. Інструктаж з правил гігієни.

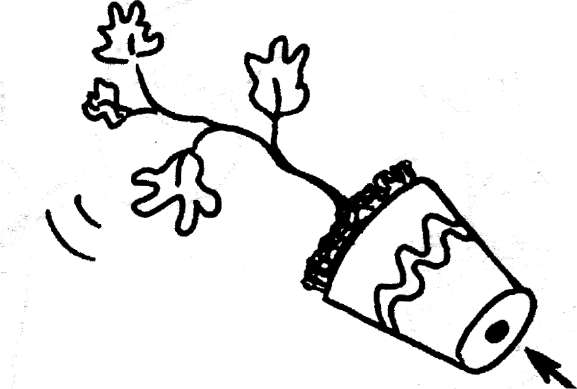
* Працюйте у гумових рукавичках та фартушках.
* Накрийте парти газетами або спеціальними серветками.
* Після роботи зберіть залишки землі та згорніть їх у газету. Приберіть

робоче місце.

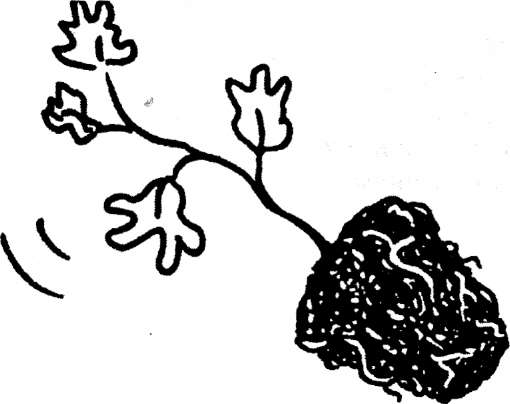
3. Пояснення вчителя.

* Чи знаєте ви, як пересаджують рослини?
* Чи потрібно поливати рослини перед пересаджуванням?
* Кімнатні рослини пересаджують навесні (березень-травень) або восени (вересень-жовтень).

Спочатку потрібно з'ясувати, чи потребує рослина пересаджування. *(Далі діти у групах виконують дії, наслідуючи вчителя.)*



Якщо корені обплели увесь ком землі, то рослина потребує пересаджування.



*Пересаджування рослин*

1) Виштовхніть ком землі із рослиною.

* 1. Для пересаджування підготуйте родючий ґрунт, совок, палку, воду.
  2. Закрийте отвір для води черепком.
  3. Насипте родючого ґрунту на 1/3 вазона.
  4. Поставте ком із рослиною у глечик. Навколо насипте родючого ґрунту.
  5. Злегка натисніть паличкою і полийте.

*Догляд за рослинами*

* + 1. Паличкою скопайте ґрунт.
    2. Побризкайте на листя водою.
    3. Протріть листя вологою ганчіркою або спеціальним пензликом.
    4. Поливайте саму рослину (деякі рослини потрібно поливати у блюдце).

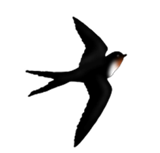


4. Практична діяльність учнів під контролем вчителя

ІV. Підсумок уроку.

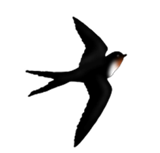
Прибирання робочих місць.

****Кириківська загальноосвітня школа І – ІІІ ступенів



***Навчальні екскурсії***

***в початковій школі***



Вчитель: Векленко С.М.

