

казенное общеобразовательное учреждение
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры
«Леушинская школа-интернат для обучающихся с ограниченными
возможностями здоровья»

**СБОРНИК МЕТОДИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ
ПО ОРГАНИЗАЦИИ АКТИВНОГО И СОДЕРЖАТЕЛЬНОГО ДОСУГА
ОБУЧАЮЩИХСЯ С УМСТВЕННОЙ ОСТАЛОСТЬЮ (ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМИ
НАРУШЕНИЯМИ) НА ПЕРЕМЕНЕ В ИГРОВОЙ ФОРМЕ**

БОЛЬШАЯ ПЕРЕМЕНА



Леуши
2024

Редакционная коллегия:

Ермакова П.П.
Ишматова Н.В.

Большая перемена: сборник методических материалов по организации активного и содержательного досуга обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) на перемене в игровой форме / казенное общеобразовательное учреждение Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Леушинская школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья». – Леуши, 2024. – 57 с. – Текст: электронный.

В сборнике представлены методические разработки специалистов: педагогов-психологов, учителей-логопедов, учителей-дефектологов КОУ «Леушинская школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья» в рамках педагогического проекта «Большая перемена». Сценарии проведения больших перемен объединены тематикой значимых событий и праздников в России и в мире с использованием разнообразных форм игровой деятельности.

Материалы сборника адресованы методистам, специалистам служб сопровождения обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, педагогическим работникам общеобразовательных организаций, осуществляющих специальное и инклюзивное образование, а также всем заинтересованным лицам.

СОДЕРЖАНИЕ

№ п/п	Название	Стр.
1.	Пояснительная записка.	4
2.	Сценарии проведения больших перемен	6
3.	Наши авторы	55

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Педагогические работники КОУ «Леушинская школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья» ежегодно организуют и проводят проектную деятельность с обучающимися школы. Представляют результаты педагогических проектов на заседаниях методических объединений. От каждого методического объединения лучшие работы допускаются к участию в школьном Фестивале педагогических проектов «Новая волна». Педагоги делятся своими методическими находками, практическими наработками, размышляют, выдвигают гипотезы, опровергая или подтверждая их.

Специалисты коррекционного блока школы-интерната (учителя-логопеды, учителя-дефектологи, педагоги-психологи) выступили с коллективным проектом «Большая перемена», цель которого создание условий для формирования у обучающихся 8-12 классов навыка планирования и организации содержательного досуга в игровой форме на перемене.

Перемены являются обязательным элементом режима дня школы. После любого урока, даже с учетом физминуток, возрастает необходимость в движении. И когда начинается перемена, многие обучающиеся не знают, чем себя занять.

Активные перемены традиционно используются педагогами КОУ «Леушинская школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья» во внеурочной деятельности при проведении предметных недель, декад, месячников. Активные перемены проводятся периодически и, учитывая психофизические особенности обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), деятельность обучающихся во время проведения перемен организуют сами педагоги, а обучающиеся выполняют задания (игры) под их руководством по подражанию или образцу. Игровая деятельность, организованная на переменах, позволяет создать условия для формирования у обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) социальных навыков и овладения ими разнообразными видами, средствами и формами коммуникации, оптимизировать взаимодействие обучающихся с педагогами и другими обучающимися.

ФГОС образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) для АООП (вариант 1) предусматривает достижение личностных результатов (индивидуально-личностные качества, жизненные и социальные компетенции, ценностные установки обучающегося) в том числе через внеурочную деятельность, овладение доступными видами деятельности и опыт социального взаимодействия. Совместная деятельность педагогов и обучающихся по планированию, организации и проведению активных перемен помогает обучающимся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) овладеть навыками сотрудничества в разных социальных ситуациях и принятыми нормами социального взаимодействия, осмыслить социальное окружение и свое место в нем, формировать компоненты деятельности, необходимые для готовности к самостоятельной жизни.

Игра – тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в ее результате, а в самом процессе. Игра оказывает большое влияние на психическое развитие ребенка. Игра даёт возможность побуждать двигательную активность, развивать мелкую моторику, координацию движений, оживить сенсорно-моторное развитие, развивать познавательные процессы; обеспечивает выделение и осмысление детьми социально принятых нравственных норм поведения, формирование основного движущего мотива личностного развития – быть как взрослый. Игра имеет множество особенностей: во-

первых, игра - это деятельность, в которой формируются все психические процессы; во-вторых, она является основой для формирования других видов деятельности. Функциональное развитие игровых действий создает зону ближайшего развития умственных действий, развивает и совершенствует коммуникативные умения, что существенно влияет на успешность социальной адаптации. У детей с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) даже при педагогическом руководстве игра развита плохо. У них нет интереса к игре, слишком быстро происходит насыщение предметами, развитие игры не наблюдается. Поэтому игровая деятельность детей с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), как и другие виды деятельности, подлежит развитию. Очень важно обучать их игре и через игру социализировать к взрослой жизни.

В ходе реализации проекта «Большая перемена» согласно классификации доктора педагогических наук С.Л. Новоселовой, выделившей три класса игр, использовались игры:

- второго класса: обучающие и досуговые игры, возникающие по инициативе взрослого или более старших детей, освоив которые, дети могут играть в них самостоятельно;

- третьего класса: традиционные или народные игры, происходящие из глубины этнической культуры (обрядовые, тренинговые, досуговые).

Сборник методических материалов «Большая перемена» содержит сценарии проведения больших перемен в игровой форме. В основу тематики больших перемен был положен календарь праздников и значимых событий в России и в миру.

Материалы сборника могут быть взяты на вооружение методистами, специалистами служб сопровождения обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, педагогическими работниками общеобразовательных организаций, осуществляющими специальное и инклюзивное образование, а также всем заинтересованными лицами. Предлагаем познакомиться с методическими материалами сборника.

СЦЕНАРИИ ПРОВЕДЕНИЯ БОЛЬШИХ ПЕРЕМЕН

Дата, тема дня	11.01, Международный День «Спасибо!».
Название мероприятия	Творческая мастерская для обучающихся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов.
Ф.И.О. педагогов	П.П. Ермакова, Н.В. Ишматова.
Цель	Организация активного отдыха обучающихся на перемене в форме творческой деятельности.
Ход проведения	<p style="text-align: center;"><i>На магнитной доске информация о Международном Дне «Спасибо!».</i></p> <p>Ведущий 1: Ребята сегодня 11 января – удивительный день! Сегодня все люди мира отмечают Всемирный день «Спасибо!». Слово «спасибо» нам с детства знакомо; Несколько букв, ничего в них не ново - Так рассуждают лишь те, кто не знает, Что это «спасибо» - великое слово! Слово «СПАСИБО» имеет волшебную силу, так как люди с его помощью передают друг другу радость, свое внимание, душевную теплоту. Поэтому как можно чаще нужно произносить от чистого сердца с улыбкой «СПАСИБО».</p> <p>Ведущий 2: Кому говорят: «Спасибо»? <i>Обучающиеся называют варианты (родным (маме, папе...), учителям, поварам...), прикрепляют лучики к солнышку.</i></p> <p>Спасибо скажем продавцу, Курьеру, доктору, соседям, Ведь рады доброму словцу Все люди, что живут на свете!</p> <p style="text-align: center;"><i>Ведущие проводят игру «Каким бывает «Спасибо!»</i></p> <p>Ведущий 1 спрашивает у обучающихся, каким бывает «Спасибо», и предлагает выполнить соответствующие действия: - большое (образовать большой круг, раздвинуть руки); - громкое (хором громко произнести: «Спасибо!»); - тихое и нежное (тихо с нежностью произнести: «Спасибо!»).</p> <p style="text-align: center;"><i>Ведущие проводят игру «Передай «Спасибо!»</i></p> <p>Ведущий 2 спрашивает у обучающихся, как можно выразить «Спасибо», и предлагает «передать» соответствующие действие по кругу: - словом (сказать другому: «Спасибо!»); - рукопожатием (пожать руки друг другу) – на магнитной доске вывешивается символ; - объятиями (обнять другого) - на магнитной доске вывешивается символ.</p> <p>Ведущий 1: Еще «Спасибо!» можно выразить подарком. (На магнитной доске вывешивается символ.) Предлагаем изготовить подарок-открытку и подарить тому, кому вы хотите сказать:</p>

	<p>«Спасибо!»: маме, папе, учителю, другу или подруге, брату, сестре...</p> <p><i>Ведущие демонстрируют образцы открыток, помогают обучающимся в их изготовлении.</i></p> <p><i>Звучит музыка (песня о «Спасибо»). Обучающиеся изготавливают и демонстрируют свои открытки, по желанию сообщают, кому их подарят.</i></p> <p><i>Ведущие благодарят за совместную работу.</i></p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов - 37 человек.
Материальные и технические ресурсы	Магнитная доска, солнце и лучики к нему, графические символы (рукопожатие, объятия, подарок), образцы открыток, заготовки для изготовления открыток, клей, музыкальное сопровождение.

Дата, тема дня	11.01, Международный День «Спасибо!»
Название мероприятия	Эстафета «Спасибо» для обучающихся 6-12 классов.
Ф.И.О. педагога	П.П. Ермакова, Н.В. Ишматова.
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме (Эстафета).
Ход проведения	<p><i>На магнитной доске информация о Международном Дне «Спасибо!».</i></p> <p>Ведущий 1: Ребята сегодня 11 января – удивительный день! Сегодня все люди мира отмечают Всемирный день «Спасибо!».</p> <p>Ведущий 2: Слово «спасибо» нам с детства знакомо; Несколько букв, ничего в них не ново - Так рассуждают лишь те, кто не знает, Что это «спасибо» - великое слово!</p> <p>Ведущий 1: Слово «СПАСИБО» имеет волшебную силу, так как люди с его помощью передают друг другу радость, свое внимание, душевную теплоту. Поэтому как можно чаще нужно произносить от чистого сердца с улыбкой «СПАСИБО».</p> <p><i>Ведущие делят обучающихся на две команды и проводят игру-эстафету «Спасибо!»</i></p> <p>Игра – эстафета «Спасибо!»</p> <p>1 этап. Передай «спасибо».</p> <p>Участники передают массажный мяч от первого игрока команды к последнему, пожимая руки друг другу и произнося «спасибо!».</p> <p>Последний игрок, получивший мяч, поднимает его над головой. Та команда, которая выполнит задание быстрее, выигрывает.</p> <p>2 этап. Кому говорят: «Спасибо»?</p> <p>Команды по очереди называют людей, которым говорят «спасибо». После каждого ответа команда получает лучик и крепит к солнцу. Та команда, которая набирает наибольшее количество лучиков, выигрывает.</p> <p>Ведущий 2: Спасибо скажем продавцу,</p>

	<p>Курьеру, доктору, соседям, Ведь рады доброму словцу Все люди, что живут на свете!</p> <p>3 этап. Найди и собери слово «спасибо».</p> <p>Участники команд по очереди с помощью ложки находят в контейнере магнитные буквы и собирают слово «спасибо». Та команда, которая выполнит задание быстрее, выигрывает.</p> <p><i>Ведущие поздравляют команду-победителя, всех благодарят за участие.</i></p> <p>Ведущий 1: «Спасибо!» можно выразить разными способами: словом, жестом, подарком. (На магнитной доске вывешиваются символы.) Предлагаем изготовить подарок-открытку и подарить тому, кому вы хотите сказать: «Спасибо!»: маме, папе, учителю, другу или подруге, брату, сестре...</p> <p><i>Ведущие демонстрируют образцы открыток, помогают обучающимся в их изготовлении. По желанию обучающиеся изготавливают и демонстрируют свои открытки, сообщают, кому их подарят.</i></p> <p><i>Ведущие благодарят за совместную работу.</i></p>
Количество присутствующих	Обучающиеся ба, бв, 7а, 8-12 классов – 37 человек.
Материальные и технические ресурсы	Магнитная доска, солнце и лучики к нему, 2 массажных мяча, 2 контейнера с крупой, 2 набора магнитных букв для составления слова «спасибо» и другие мелкие предметы, 2 ложки, образцы открыток, заготовки для изготовления открыток, клей.

Дата, тема дня	13.01, День наклейки.
Название мероприятия	Калейдоскоп развивающих игр для обучающихся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов.
Ф.И.О. педагогов	П.П. Ермакова, О.С. Репина.
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p>Ведущий 1: Подарили мне альбом. Только не рисую в нём! Почему, сейчас скажу: Я картиночки свожу. Под рукою нет копейки... Я и так сведу - ... (наклейки!)</p> <p>Ведущий 2: Сегодня, 13 января, празднуется день наклейки. Ребята, а что такое наклейка? Наклейка – это картинка на бумаге, липкая с одной стороны.</p> <p>Ведущий 1: Для чего нужны наклейки? Как вы их используете? Они могут быть использованы для украшения и передачи информации.</p>

	<p>Ведущий 2: Сегодня для вас мы подготовили несколько игр. И первая игра называется «Угадай цвет». Каждый из Вас сейчас получит наклейку. Наклейте наклейку на ватман в соответствии с цветом: на красную кляксу – красную наклейку, на синюю кляксу – синюю, зелёную – зелёную.</p> <p><i>Обучающиеся распределяют наклейки по цвету (2-3 минуты).</i></p> <p>Ведущий 1: Молодцы! Вторая игра «Дорисуй картину». Разделимся на две команды, встанем друг за другом. В центре листа наклейка. Ребята, у кого в руках фломастер, тот должен дорисовать рисунок и передать фломастер следующему в команде. Готовы? Начали!</p> <p><i>Обучающиеся по одному дорисовывают картину. Ведущие помогают обучающимся придумывать, задавая наводящие вопросы о предмете на картинке: где его можно увидеть, что с ним делают и т.д.</i></p> <p>Ведущий 1: Давайте расскажем историю по дорисованной картине.</p> <p><i>Обучающиеся и ведущий рассказывают историю по картине. Сначала одна команда, потом другая.</i></p> <p>Ведущий 2: Прекрасные истории у вас получились! Поиграем в игру «Крокодил»? Мне нужен один самый смелый ученик. Ты – водящий (<i>ведущий надевает обод на голову обучающемуся</i>). Сейчас я на обод наклею наклейку. Вы, ребята, должны с помощью движений показать водящему, что нарисовано на наклейке. Водящий должен догадаться, что наклеено на ободке, и назвать наклейку.</p> <p>Ведущий 2. Ребята молодцы! Спасибо Вам за активную работу. Каждый из Вас получает наклейку с надписью молодец!</p> <p><i>В финале ведущие наклеивают на грудь обучающимся небольшую наклейку за активную работу на перемене.</i></p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов - 39 человек.
Материальные и технические ресурсы	Для игры «Угадай цвет»: два ватмана, на каждом ватмане 3 кляксы разного цвета, набор наклеек 3 цветов. Для игры «Дорисуй картину»: ватман с наклейкой, фломастер. Для игры «Крокодил»: обод с липучкой, предметные картинки (наклейки) для обода.

Дата, тема дня	13.01, День наклейки.
Название мероприятия	Творческая мастерская.
Ф.И.О. педагогов	П.П. Ермакова, О.С. Репина.
Цель	Организация активного отдыха обучающихся на перемене в форме творческой деятельности.
Ход проведения	<p>Ведущий 1: Подарили мне альбом.</p> <p>Только не рисую в нём!</p> <p>Почему, сейчас скажу:</p>

	<p>Я картиночки свожу. Под рукою нет копейки... Я и так сведу - ... (наклейки!) Ведущий 2: Сегодня, 13 января, празднуется день наклейки. Ребята, а что такое наклейка? Наклейка – это картинка на бумаге, липкая с одной стороны. Ведущий 1: Для чего нужны наклейки? Как вы их используете? Они могут быть использованы для украшения и передачи информации. Ведущий 2: Поиграем? Первая игра «Сочини историю». У нас уже есть две дружные команды. Сядем на ковер в 2 круга. У каждого круга лист бумаги: у одной команды нарисован ... лес, а у другой - ...сад. У каждой команды – набор наклеек. Ребята, составьте историю, приклеивая наклейки. <i>Обучающиеся с помощью ведущих сочиняют историю.</i> Ведущий 2: Познакомьте всех со своей историей. Ведущий 1: Здорово! Поиграем в игру «Крокодил»? Развернитесь все ко мне. Мне нужен один самый смелый ученик. Ты – водящий (<i>ведущий надевает обод на голову обучающемуся</i>). Сейчас я на обод наклею наклейку. Вы, ребята, должны с помощью движений показать водящему, что нарисовано на наклейке. Водящий должен догадаться, что наклеено на ободу, и назвать наклейку. Ведущий 2. Ребята молодцы! Переходим к Практической части «Сделай наклейку». <i>Обучающиеся и ведущие подходят к столу, где разложена канцелярия и заготовлен специальный клей из желатина. Обучающиеся самостоятельно изготавливают наклейки. Ведущие помогают при необходимости.</i></p>
Количество присутствующих	Обучающиеся ба, бв, 7а, 8-12 классов – 18 человек.
Материальные и технические ресурсы	Для игры «Сочини историю»: 2 альбомных листа, набор наклеек. Для игры «Крокодил»: обод с липучкой, предметные и сюжетные картинки (наклейки) для обода. Для практической работы: картинки, ножницы, клей из желатина, кисти, фломастеры, ручки, коврики.

Дата, тема дня	18.01, День рождения детского телевидения в России.
Название мероприятия	Эстафета «Герои любимых мультиков».
Ф.И.О. педагогов	К.В. Тонкошкур, Е.И. Ларионова.
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме (эстафеты).
Ход проведения	Ведущий 1: Отвечайте на вопрос: Кто в корзине Машу нёс, Кто сел на пенёк И хотел съесть пирожок?

	<p>Сказочку ты знаешь ведь? Кто же это был? (Медведь.)</p> <p>Ведущий 2: Если вдруг сломалось что-то, Это их теперь забота, Только кто они — секрет, Шепотом, скажи ответ. (Фиксики.)</p> <p>Ведущий 1: Он сиреневый такой, Машет весело рукой. Он свалился к нам с луны – Его знают малыши. (Лунтик.)</p> <p>Ведущий 2: Маша, Фиксики, Лунтик – кто это? (Герои мультфильмов.)</p> <p>Ведущий 1: Сегодня, 18 января, празднуется День рождения детского телевидения. Ребята, а какие российские мультфильмы вы знаете?</p> <p style="text-align: center;"><i>Обучающиеся называют мультфильмы.</i></p> <p>Ведущий 2: Здорово! А теперь мы с вами немного побегаем. Эстафета.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ведущие делят обучающихся на две команды, объясняют правила каждого этапа.</i></p> <p>Игра – эстафета.</p> <p>1 этап. ««Найди персонажей к мультфильму или телепередаче»».</p> <p>Каждый участник получает картинку с персонажем из мультфильма или детской телепередачи («Спокойной ночи, малыши!», «Трое из Простоквашино», «Ну, погоди!» и др.). Каждый участник команды узнает своего персонажа и относит картинку к соответствующей сюжетной картинке у помощника (обучающийся старших классов). Та команда, которая выполнит задание быстрее, выигрывает.</p> <p>2 этап. «Передай игрушку-героя!».</p> <p>Каждая команда получает игрушку-героя мультфильма или телепередачи. Участники команды по очереди бегают мягкий блок и передают игрушку следующему участнику. Та команда, которая выполнит задание быстрее, выигрывает.</p> <p>Ведущий 2: Ребята, вы большие молодцы! Вам понравилось играть? Теперь вы знаете, что 18 января - День рождения детского телевидения в России.</p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов – 35 человек.
Материальные и технические ресурсы	Картинки (А4) с сюжетами из телепередач или мультфильмов, картинки по количеству участников с персонажами из разных мультфильмов и детских телепередач, две игрушки-персонажи из мультфильмов, 2 мягких блока.

Дата, тема дня	18.01, День рождения детского телевидения в России
----------------	--

Название мероприятия	Эстафета «Герои любимых мультиков».
Ф.И.О. педагогов	К.В. Тонкошкур, Е.И. Ларионова
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме (эстафеты).
Ход проведения	<p>Ведущий 1: Отвечайте на вопрос: Кто в корзине Машу нёс, Кто сажился на пенёк И хотел съесть пирожок? Сказочку ты знаешь ведь? Кто же это был? (Медведь.)</p> <p>Ведущий 2: Если вдруг сломалось что-то, Это их теперь забота, Только кто они — секрет, Шепотом, скажи ответ. (Фиксики.)</p> <p>Ведущий 1: Он сиреневый такой, Машет весело рукой. Он свалился к нам с луны – Его знают малыши. (Лунтик.)</p> <p>Ведущий 2: Маша, Фиксики, Лунтик – кто это? (Герои мультфильмов.)</p> <p>Ведущий 1: Сегодня, 18 января, празднуется День рождения детского телевидения. Ребята, а какие российские мультфильмы вы знаете?</p> <p style="text-align: center;"><i>Обучающиеся называют мультфильмы.</i></p> <p>Ведущий 2: Здорово! А теперь мы с вами немного поиграем.</p> <p>Ведущий 1: Ребята, помните ли вы игру крокодил?</p> <p>Ведущий 2: Давайте вспомним правила игры.</p> <p style="text-align: center;"><i>Учащиеся объясняют правила игры.</i></p> <p>Ведущий 1: Теперь давайте поиграем.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ведущие проводят игру «Крокодил».</i></p> <p>Игра «Крокодил». Смысл игры состоит в том, чтобы отгадать загаданного игроками персонажа. В игре могут принимать участие 3 и более игроков. Игрок, который отгадывает персонажа, задает наводящие вопросы, например: персонаж женского пола? Остальные игроки отвечают «да, нет».</p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 6а, 6в, 7а, 8-12 классов – 16 человек.
Материальные и технические ресурсы	Ободок на голову, сменные карты с персонажами.

Дата, тема дня	20.01, Международный День любителей сыра.
Название мероприятия	Сырные игры для обучающихся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов.
Ф.И.О. педагогов	Н.Л. Стрельцова, С.И. Кидяйкина.

Цель	Организация активного отдыха обучающихся на перемене в форме творческой деятельности.
Ход проведения	<p>1. Приветствие. Ведущий 1: Все ребята встали в круг, никому не тесно? По секрету вам скажу: «Будет интересно!». Ребята, обратите внимание, на доске картинки, давайте их внимательно рассмотрим и назовем, что на них изображено. (Луг, корова, молоко, творог). Как вы думаете, как эти картинки связаны между собой? Давайте разберем. Луг, на лугу много травы, которой питаются коровы. Что дают коровы людям? (Молоко.) А из молока делают разные вкусные продукты. Какие, назовите! (Творог, сметана, йогурт, масло, мороженное). Ваши мамы варят из молока разные каши, супы, напитки. А еще из молока делают ... Догадались, чему будет посвящена сегодня наша Веселая переменка? Одному вкусному и полезному продукту. Угадайте! Сделан он из молока, Но тверды его бока. В нем так много разных дыр. Догадались? Это ... (сыр). <i>Ведущий прикрепляет на доску картинку с изображением сыра.</i></p> <p>2. Рассказ о сыре. Ведущий 2: День любителей сыра отмечают 20 января. Вы когда-нибудь задумывались. Как первый человек открыл сыр? Мы тоже задавались этим вопросом и, вероятно, никогда не узнаем. Все, что мы знаем, это то, что это была любовь с первого укуса: когда первый человек попробовал соленый, острый, восхитительный вкус сыра, он попался на крючок! И мы можем определенно сказать, что история человечества изменилась навсегда. Сыр бывает очень разным – твердым и мягким, рассольным, плесневым, копченым, плавленым. Сыр – полезная, питательная и очень вкусная пища, хорошо кушать по чуть-чуть сыра каждый день! Ну, что всех с праздником Сыра!!!!</p> <p>3. Игры. Игра «Узнай сыр по запаху!» Ведущий 1: Ребята, отгадайте загадку и узнаете, кто еще очень рад этому празднику! Я люблю кота дразнить, Из его тарелки пить, Незаметно, очень ловко, Сыр украсть из мышеловки. С длинным хвостиком малышка, Догадайтесь, кто я ... (мышка!) Правильно! Для мышек любимое лакомство - это сыр. А как мышка может найти сыр? (По запаху.) Правильно, мышка его учуяла, то есть почувствовала его запах. А вы, ребята, сможете</p>

найти сыр по запаху? Вот мы сейчас проверим! На подносе лежат разные продукты, сейчас к кому мы подойдем, должен закрыть глаза, можно ладошками прикрыть, и сосредоточиться на запахе. Вы должны по запаху опознать сыр. Как только узнаете запах сыра, громко говорите: «Сыр!». Сосредоточьтесь, запахи будут разные.

Ведущие с помощниками (обучающимися старших классов) проводят игру «Узнай сыр по запаху!».

Игра «Кошки-мышки».

Ведущий 2: Ребята, отгадайте еще одну загадку.

Этот зверь живёт лишь дома.

С этим зверем все знакомы.

У него усы, как спицы.

Он, мурлыча, песнь поёт,

Только мышь его боится.

Угадали? Это ... (кот).

Сегодня мы хотим познакомить вас с новой подвижной игрой, которая называется «Кошки - мышки». Для этого нам нужно встать большой и красивый круг. Вначале я расскажу вам правила игры, а вы слушайте внимательно и запоминайте. В начале игры выбираем по считалке Кошку и Мышку.

Собирайтесь в круг детишки,

Поиграем в Кошки-мышки,

Посчитаем: Раз, два, три!

Ловкой Мышкой будешь ты.

Посчитав еще немножко,

Мы узнаем, кто здесь Кошка.

Кошка и Мышка выбраны. Кошка должна поймать Мышку. Кто стоит в кругу, берется за руки. Круг - это норка, в которой живет Мышка. Мышка в центре круга, Кот за кругом. Кошке нельзя забегать в круг! Идем по кругу и поем:

Мышка в норке живет.

Ее Кошка стережет.

Мышка, Мышка, берегись,

Смотри, Коту не попадись!

Раз, два, три, Кот Мышку лови!

Мышка выбегает из круга и убегает от Кошки.

4. Творческая мастерская».

Ведущий 1: Сейчас нас ждет Творческая мастерская «Мышкин сыр». Но сначала подготовим наши пальчики.

Мышка маленькая в норке

Тихо грызла сыра дольку. *(Поскрести ногтями по коленям)*

«Хрум, хрум!» — Что за шум? *(Сжимать пальцы в кулачки и разжимать их.)*

Это мышка в норке

Сырные ест дольки. *(Потереть ладони друг о друга.)*

	<p>Дольки сырные готовы, осталось придумать мышек!</p>  <p><i>Обучающиеся под руководством педагогов и помощников (обучающихся старших классов) изготавливают открытки из бумаги по образцу.</i></p> <p>5. Фотосессия Ведущий 1: Кто закончил работу, приглашаем вас на фотосессию. Для желающих организована фотозона (имитация куска сыра и маски). Обучающиеся под руководством педагогов и помощников (обучающихся старших классов) фотографируются.</p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов - 37 человек.
Материальные и технические ресурсы	Магнитная доска, сюжетные картинки (луг, корова, молоко, творог), 2 подноса, баночки с продуктами: сыр, огурец, апельсин, кофе, лук; шапочки кота и мышки, образцы открыток, заготовки для изготовления открыток, клей, музыкальное сопровождение.

Дата, тема дня	20.01, Международный День любителей сыра.
Название мероприятия	Сырные игры для обучающихся 6-12 классов.
Ф.И.О. педагогов	Н.Л. Стрельцова, С.И. Кидяйкина.
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p>1. Приветствие. Ведущий 1: Все ребята встали в круг, никому не тесно? По секрету вам скажу: «Будет интересно!». Ребята, обратите внимание, на доске картинки, давайте их внимательно рассмотрим и назовем, что на них изображено. (Луг, корова, молоко, творог). Как вы думаете, как эти картинки связаны между собой? Давайте разберем. Луг, на лугу много травы, которой питаются коровы. Что дают коровы людям? (Молоко.) А из молока делают разные вкусные продукты. Какие, назовите! (Творог, сметана, йогурт, масло, мороженное). Ваши мамы варят из молока разные каши, супы, напитки. А еще из молока делают ... Догадались, чему будет посвящена сегодня наша Веселая переменка? Одному вкусному и полезному продукту. Угадайте! Сделан он из молока, Но тверды его бока. В нем так много разных дыр.</p>

Догадались? Это ... (сыр).

Ведущий прикрепляет на доску картинку с изображением сыра.

2. Рассказ о сыре.

Ведущий 2: День любителей сыра отмечают 20 января. Приготовьтесь к «хаварти» и «гауде», потому что это День любителей сыра! Вы когда-нибудь задумывались. Как первый человек открыл сыр? Мы тоже задавались этим вопросом и, вероятно, никогда не узнаем. Все, что мы знаем, это то, что это была любовь с первого укуса: когда первый человек попробовал соленый, острый, восхитительный вкус сыра, он попался на крючок! И мы можем определенно сказать, что история человечества изменилась навсегда. У сыра могло быть таинственное происхождение более 7000 лет назад. Но сегодня он безумно популярен. Это многомиллиардная индустрия! И мы готовы праздновать это. Сыр бывает очень разным – твердым и мягким, рассольным, плесневым, копченым, плавленым. Сыр – полезная, питательная и очень вкусная пища, хорошо кушать по чуть-чуть сыра каждый день! Ну, что всех с праздником Сыра!!!!

3. Игры.

Ведущий 1: Ребята, отгадайте загадку и узнаете, кто еще очень рад этому празднику!

Я люблю кота дразнить,

Из его тарелки пить,

Незаметно, очень ловко,

Сыр украсть из мышеловки.

С длинным хвостиком малышка,

Догадайтесь, кто я ... (мышка!)

Правильно! Для мышек любимое лакомство - это сыр.

Игра «Лабиринт».

Ведущий 2: Но сыр найти не так-то просто, он находится в лабиринте. (*Ведущий кладет в центр лабиринта игрушку-сыр*). Поможем мышкам добраться до сыра, Четыре мышки встают на дорожки лабиринта и по сигналу, должны найти правильную дорогу до кусочка сыра. Выигрывает тот, кто быстрее доберется до сыра.

Ведущие с помощниками проводят игру «Лабиринт».

Игра «Узнай сыр по запаху!».

Ведущий 1: Как мышка может найти сыр? (По запаху.) Правильно, мышка его учуяла, то есть почувствовала его запах. А вы, ребята, сможете найти сыр по запаху? Вот мы сейчас проверим! На подносе лежат разные продукты, сейчас к кому мы подойдем, должен закрыть глаза, можно ладошками прикрыть, и сосредоточиться на запахе. Вы должны по запаху опознать сыр. Как только узнаете запах сыра, громко говорите: «Сыр!». Сосредоточьтесь, запахи будут разные.

	<p><i>Ведущие с помощниками проводят игру «Узнай сыр по запаху!».</i></p> <p>Игра «Накорми мышку!».</p> <p>Ведущий 2: Сыр мышки нашли, осталось накормить мышку сыром. Перед вами плакат с изображением мышки. Вы берете кусочек сыра и с закрытыми глазами должны прикрепить его как можно точно на мордочку мышки.</p> <p><i>Ведущие с помощниками проводят игру «Накорми мышку!».</i></p> <p><i>Игроку завязывают глаза и раскручивают.</i></p> <p><i>Игра проходит под музыкальное сопровождение.</i></p> <p>Ведущий 1: Ребята, отгадайте еще одну загадку.</p> <p>Этот зверь живёт лишь дома. С этим зверем все знакомы. У него усы, как спицы. Он, мурлыча, песнь поёт, Только мышь его боится. Угадали? Это ... (кот).</p> <p>Сегодня мы хотим познакомить вас с новой подвижной игрой, которая называется «Кошки - мышки». Для этого нам нужно встать большой и красивый круг. Вначале я расскажу вам правила игры, а вы слушайте внимательно и запоминайте. В начале игры выбираем по считалке Кошку и Мышку.</p> <p>Собирайтесь в круг детишки, Поиграем в Кошки-мышки, Посчитаем: Раз, два, три! Ловкой Мышкой будешь ты. Посчитав еще немножко, Мы узнаем, кто здесь Кошка.</p> <p>Кошка и Мышка выбраны. Кошка должна поймать Мышку. Кто стоит в кругу, берется за руки. Круг - это норка, в которой живет Мышка. Мышка в центре круга, Кот за кругом. Кошке нельзя забегать в круг! Идем по кругу и поем:</p> <p>Мышка в норке живет. Ее Кошка стережет. Мышка, Мышка, берегись, Смотри, Коту не попадись! Раз, два, три, Кот Мышку лови! Мышка выбегает из круга и убегает от Кошки.</p> <p>4. Фотосессия.</p> <p><i>Для желающих организована фотозона (имитация куска сыра и маски). Обучающиеся под руководством педагогов и помощников (обучающихся старших классов) фотографируются.</i></p>
Количество присутствующих	Обучающиеся ба, бв, 7а, 8-12 классов – 25 человек.
Материальные и технические ресурсы	Магнитная доска, сюжетные картинки (луг, корова, молоко, творог), 2 подноса, баночки с продуктами: сыр, огурец, апельсин,

	кофе, лук; шапочки кота и мышки, картинка мышки и сыра на магните, музыкальное сопровождение.
--	---

Дата, тема дня	25.01, День «Противоположности!».
Название мероприятия	Развивающие игры для обучающихся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов.
Ф.И.О. педагогов	П.П. Ермакова, Ю.В. Морозова.
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p>Ведущий 1: Здравствуйте, ребята! Сегодня 25 января – очень интересный день - день противоположности или день наоборот!</p> <p>Ведущий 2: Ребята, а вы знаете что есть слова, противоположные по смыслу или слова наоборот? Например, чёрный – белый, сладкий -...</p> <p>Ведущий 1: Сегодня мы предлагаем вам сыграть в первую игру «Слова наоборот!», например: скажу я слово «высоко», а ты ответишь...(низко).</p> <p style="text-align: center;"><i>Обучающиеся продолжают фразу, называя слово, противоположное по значению, педагоги помогают.</i></p> <p>Ведущий 1: Скажу я слово «далеко», а ты ответишь...</p> <p>Обучающиеся: Близко.</p> <p>Ведущий 1: Скажу я слово «темнота», а ты ответишь...</p> <p>Обучающиеся: Свет.</p> <p>Ведущий 1: Теперь скажу я слово «да!», а ты ответишь...</p> <p>Обучающиеся: Нет.</p> <p>Ведущий 1: Скажу я громко слово «труд», а ты ответишь тихо...</p> <p>Обучающиеся: Лень.</p> <p>Ведущий 1: Скажу я слово Вам «слабак», ответите...</p> <p>Обучающиеся: Силач.</p> <p>Ведущий 1: Теперь скажу я слово «смех», ответите мне...</p> <p>Обучающиеся: Плач.</p> <p>Ведущий 1: Скажу я слово «говорить», ответишь ты...</p> <p>Обучающиеся: Молчать.</p> <p>Ведущий 1: Теперь скажу я слово «сорить», ответишь ты...</p> <p>Обучающиеся: Убирать.</p> <p>Ведущий 1: Скажу такое слово «грязь», ответишь...</p> <p>Обучающиеся: Чистота.</p> <p>Ведущий 1: Скажу сурово слово «злость», ответишь...</p> <p>Обучающиеся: Доброта.</p> <p>Ведущий 1: Скажу слово «хороший» Вам, ответите...</p> <p>Обучающиеся: Плохой.</p> <p>Ведущий 1: Теперь скажу слово «старик», ответишь...</p> <p>Обучающиеся: Молодой.</p> <p>Ведущий 1: Скажу я слово Вам «мудрец», ответишь мне...</p>

Обучающиеся: Глупец.

Ведущий 1: В игре всегда начало есть. А сейчас...

Обучающиеся: Конец!

Ведущий 2: Все большие молодцы! Отвечали дружно, хорошо!

Теперь пора пришла,

С мячом размяться, детвора!

У кого мяч, тот и играет с ведущим в «Слова наоборот».

Пока звучит музыка, обучающиеся передают мяч по кругу.

На ком музыка остановится, тот отвечает на вопрос ведущего и кидает ему мяч.

Ведущий 2: Слон большой, а мышка...

Зимой погода холодная, а летом...

Лев смелый, а заяц...

Молоко жидкое, а сметана...

Работать трудно, а отдыхать...

Гепард быстрый, а черепаха ...

Гири тяжелые, а пух ...

Днем светло, а ночью ...

Река широкая, а ручей ...

Ягоды у клубники крупные, а у земляники ...

Дом муравья - низкий, а у жирафа ...

Грязнуля грязный, а чистюля...

У берёзы листья широкие, а у рябины ...

Ведущий 1: Еще ребята, мы для вас приготовили загадки!

Только просим не скучать,

Дружно хором отвечать!

Ведущие поочередно загадывают загадки.

Загадки:

Она противоположность слову «лето»,

В шубу снежную одета,

Хоть люблю мороз сама,

Потому что я ... (зима).

Она противоположность слову «холод».

В речке все – и стар, и молод,

Меня любит детвора,

Потому что я ... (жара).

Она противоположность слову «день».

Всем давно трудиться лень.

И игрушки тоже прочь,

Спать пора. Пришла уж ... (ночь).

Она противоположность шуму,

Без нее вам ночью мука,

Она для отдыха, для сна,

А зовется ... (тишина).

	Ведущий 2: Ребята, спасибо вам большое за активное участие на большой перемене. До свидания!
Количество присутствующих	Обучающиеся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов – 31 человек.
Материальные и технические ресурсы	Мяч, подвижная музыка, карточки с изображением «зима-лето», «холод-жара», «день-ночь», «шум-тишина», магнитофон

Дата, тема дня	25.01, День «Противоположности!».
Название мероприятия	Развивающие игры для обучающихся 6-12 классов.
Ф.И.О. педагогов	П.П. Ермакова, Ю.В. Морозова.
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p>Ведущий 1: Здравствуйте, ребята! Сегодня 25 января – очень интересный день, день противоположности или день наоборот!</p> <p>Ведущий 2: Ребята, а вы знаете что есть слова, противоположные по смыслу или слова наоборот? Например, чёрный – белый, сладкий -...</p> <p>Ведущий 1: Скажу я слово «высоко», а ты ответишь...(низко). <i>Обучающиеся продолжают фразу, называя слово, противоположное по значению.</i></p> <p>Ведущий 1: Скажу я слово «далеко», а ты ответишь...</p> <p>Обучающиеся: Близко.</p> <p>Ведущий 1: Скажу я слово «темнота», а ты ответишь...</p> <p>Обучающиеся: Свет.</p> <p>Ведущий 1: Теперь скажу я слово «да!», а ты ответишь...</p> <p>Обучающиеся: Нет.</p> <p>Ведущий 1: Скажу я тихо слово «ночь», а ты ответишь...</p> <p>Обучающиеся: День.</p> <p>Ведущий 1: Скажу я громко слово «труд», а ты ответишь тихо...</p> <p>Обучающиеся: Лень.</p> <p>Ведущий 1: Скажу я слово Вам «слабак», ответите...</p> <p>Обучающиеся: Силач.</p> <p>Ведущий 1: Теперь скажу я слово «смех», ответите мне...</p> <p>Обучающиеся: Плач.</p> <p>Ведущий 1: Скажу я слово «говорить», ответишь ты...</p> <p>Обучающиеся: Молчать.</p> <p>Ведущий 1: Теперь скажу я слово «сорить», ответишь ты...</p> <p>Обучающиеся: Убирать.</p> <p>Ведущий 1: Скажу такое слово «грязь», ответишь...</p> <p>Обучающиеся: Чистота.</p> <p>Ведущий 1: Скажу сурово слово «злость», ответишь...</p> <p>Обучающиеся: Доброта.</p> <p>Ведущий 1: Скажу слово «хороший» Вам, ответите...</p> <p>Обучающиеся: Плохой.</p> <p>Ведущий 1: Теперь скажу слово «старик», ответишь...</p>

	<p>Обучающиеся: Молодой.</p> <p>Ведущий 1: Скажу я слово Вам «мудрец», ответишь мне...</p> <p>Обучающиеся: Глупец.</p> <p>Ведущий 1: В игре всегда начало есть. А сейчас...</p> <p>Обучающиеся: Конец!</p> <p>Ведущий 2: А сейчас, ребята, мы предлагаем вам поиграть во вторую игру «Волшебные картинки». А почему волшебные, Вы сейчас сами догадаетесь. Ребята, что нарисовано на этой картинке?</p> <p><i>Обучающиеся называют свои варианты.</i></p> <p>Ведущий 2: А сейчас?</p> <p><i>Ведущий переворачивает картинку.</i></p> <p><i>Обучающиеся называют новые варианты.</i></p> <p>Ведущий 1: Молодцы! Понравилась игра «Волшебные картинки»? А еще ребята, сегодня в нашу школу почтальон принес «Зашифрованное письмо»! Мы долго над ним сидели, но так ничего и не смогли прочитать и решили обратиться к вам за помощью. Вы поможете нам? Тогда давайте попробуем его расшифровать все вместе. А чтобы расшифровать письмо, необходимо вспомнить тему большой перемены.</p> <p><i>Ребята совместно с педагогами разгадывают зашифрованное письмо, после чего хором его зачитывают.</i></p> <p>Ведущий 2: Ребята, спасибо вам большое за веселую переменку, за ваше активное участие в ней. До свидания!</p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 6а, 6в, 7а, 8-12 классов – 19 человек.
Материальные и технические ресурсы	Магнитная доска, магниты, подвижная музыка, магнитофон, картинки-перевертыши, «зашифрованное письмо» на ватмане, листы чистой бумаги, карандаши.

Дата, тема дня	27.01, День «Шоколадного торта».
Название мероприятия	Сладкий праздник.
Ф.И.О. педагогов	С.И. Кидяйкина, Е.И. Ларионова.
Цель	Создать атмосферу всеобщего праздника, предоставить каждому обучающемуся возможность проявить свои способности в играх.
Ход проведения	<p>Ведущий 1: Доброе утро, дорогие ребята! Ведь оно действительно доброе, потому что сегодня сладкий веселый праздник. А какой именно, вы узнаете, когда отгадаете загадку:</p> <p>В нем прослойка – сладкий джем, Сверху – легкий, белый крем! И мука в нем – высший сорт, Получился вкусный - ... (торт.)</p> <p>Ведущий 2: Сегодня, 27 января, мы с Вами отпразднуем всемирный «День шоколадного торта»! Поднимите руки, кто из вас любит сладкое? Ой, как вас много! Значит, наше развлечение вам обязательно понравится.</p>

Ведущий 1: Какой бывает торт по вкусу? (*Вкусный, сочный, ароматный.*) Каким бывает торт по форме и размеру? (*Круглым, квадратным, двухъярусным, большим и маленьким.*)

Обучающиеся отвечают на вопросы.

Ведущие организуют и проводят игру «Торт».

Игра «Торт».

Звучит веселая музыка. Участники встают в круги берутся за руки и выполняют задания ведущего:

Маленький! – Все сужают круг.

Большой! – Все расширяют круг.

Высокий! – Все поднимаются на носочки, руки вверх.

Низкий! – Все приседают.

Ведущий 2: Очень красивые получились тортики, вы все молодцы! Скажите, ребята, все ли торты могут быть съедобными? А если это торт из кубиков? (Нет.) А если из конфет? (Да.)

Ведущие организуют и проводят игру «Съедобное-несъедобное».

Игра «Съедобное-несъедобное».

Когда ведущий называет то, что можно съесть – участники хлопают в ладоши и говорят: «Да». Когда ведущий называет то, что есть нельзя – то участники топают ногами и говорят: «Нет».

Кефир-зефир-горшок-пирожок.

Мармелад-шоколад-петрушка-погремушка.

Репка-конфетка Гулливер-полувер.

Ковёр-костёр-сорванцы-леденцы.

Свистулька-карамелька-картошка-матрёшка.

Киска-ириска-пятаки-кабачки.

Ротик-тортик-лужок-дружок.

Ведущий 1: Все правильно сделали!!! Начинка тортов бывает разной, также, как и украшения. Давайте сейчас придумаем украшения для наших половинок торта.

Ведущие организуют и проводят игру «Укрась торт».

Игра «Укрась торт».

Участники делятся на две команды. Задача каждой команды украсить половину торта, нарисованную на половине листа ватмана. Из каждой команды выходят по одному участнику и дорисовывают по одной детали: ягодка, розочка, печенка, конфетка и др. В итоге получается две разные половинки, которые соединяются по окончании игры.

Ведущий 2: Ребята, мы так рады, что пришли к Вам в гости. Вот и принесли для Вас свои самые вкусные конфеты.

Ведущий достает мешок с мячиками и случайно их рассыпает.

Ведущий 2: Ой-ой, я – простофиля! Как же я так! Что же делать?

Ведущий 1: Не переживай! Сейчас ребята тебе помогут их собрать.

Ведущие организуют и проводят игру «Собери конфеты».

Игра «Собери конфеты».

	Под музыку участники сортируют мячики по цветам в два мешка. Ведущий 2: А теперь музыкальная пауза! <i>Обучающиеся танцуют под музыку.</i>
Количество присутствующих	Обучающиеся 1-4, 5а, 5б, 6б, 6г-7б классов – 32 человека.
Материальные и технические ресурсы	Два мешка, шары пластмассовые двух цветов, веселая музыка для танцев, музыкальная колонка.

Дата, тема дня	27.01, День «Шоколадного торта».
Название мероприятия	Сладкий праздник.
Ф.И.О. педагогов	С.И. Кидяйкина, Е.И. Ларионова.
Цель	Создать атмосферу всеобщего праздника, предоставить каждому обучающемуся возможность проявить свои способности в играх.
Ход проведения	<p>Ведущий 1: Доброе утро, дорогие ребята! Ведь оно действительно доброе, потому что сегодня сладкий веселый праздник. А какой именно, вы узнаете, когда отгадаете загадку:</p> <p>В нем прослойка – сладкий джем, Сверху – легкий, белый крем! И мука в нем – высший сорт, Получился вкусный - ... (торт.)</p> <p>Ведущий 2: Сегодня, 27 января, мы с Вами отпразднуем всемирный «День шоколадного торта»! Поднимите руки, кто из вас любит сладкое? Ой, как вас много! Значит, наше развлечение вам обязательно понравиться.</p> <p>Ведущий 1: Скажите, ребята, все ли торты могут быть съедобными? А если это торт из кубиков? (Нет.) А если из конфет? (Да.)</p> <p><i>Ведущие организуют и проводят игру «Съедобное-несъедобное».</i></p> <p>Игра «Съедобное-несъедобное».</p> <p>Когда ведущий называет то, что можно съесть – участники хлопают в ладоши и говорят: «Да». Когда ведущий называет то, что есть нельзя – то участники топают ногами и говорят: «Нет».</p> <p>Слова: кефир, горшок, банан, зефир, петрушка, диван, репка, кепка, конфетка, свитер, ковер, картошка, мармелад, костёр, леденцы, перчатки, пятки, кабачок, червячок, матрешка, картошка, ложка, рот, торт.</p> <p>Ведущий 2: Все правильно сделали!!! А вы знаете из чего можно испечь торт?</p> <p><i>Обучающиеся отвечают на вопросы.</i></p> <p>Ведущий 2: Правильно! Нужны мука, сахар, яйца, масло. В торт еще можно добавлять фрукты. Я буду вам загадывать загадки, а вы их отгадывать. Слушайте внимательно:</p> <p>Кто там спрятал под листок Свой румяный крепкий бок? Под листы-панамочки</p>

	<p>Прячутся в зной ... (яблочки). Знают этот фрукт детишки, Любят, есть его мартышки. Родом он из жарких стран В тропиках растет...(банан). Жарким солнышком согрет. В шкурку, как в броню одет. Удивит собою нас Толстокожий... (ананас). Апельсину он братишка, Но поменьше, фрукт-малышка. Тоже делится на дольки, Но они поменьше только. (Мандарин.)</p> <p><i>Обучающиеся отгадывают загадки.</i></p> <p>Ведущий 2: Здорово! Вы много фруктов знаете. В дословном переводе с латинского языка название десерта «torta» переводится как «круглый хлеб». Наверно поэтому большинство тортов у нас круглой формы. А каким еще бывает торт?</p> <p><i>Обучающиеся отвечают на вопросы.</i></p> <p>Ведущий 1: Я предлагаю поиграть в игру, которая так и называется «Торт».</p> <p><i>Ведущие организуют и проводят игру «Торт».</i></p> <p>Игра «Торт». Звучит веселая музыка. Участники встают в круги берутся за руки и выполняют задания ведущего: Маленький! – Все сужают круг. Большой! – Все расширяют круг. Высокий! – Все поднимаются на носочки, руки вверх. Низкий! – Все приседают.</p> <p>Ведущий 2: Очень красивые получились тортики, вы все молодцы! А что нужно, чтобы торты не потеряли форму и сохранили свой аромат? (Упаковка) Сейчас мы проверим, чья упаковка будет надежней.</p> <p><i>Ведущие организуют и проводят конкурс «Упаковка тортов».</i></p> <p>Конкурс «Упаковка тортов» Ведущий делит всех участников на две команды. Затем вызывает из каждой команды по паре игроков. Им чем-нибудь связывают руки (левую одного с правой другого). После этого им выдают коробку из-под торта, или любую похожую коробку. Пары должны свободными руками обмотать веревкой коробку и завязать узел бантиком. Потом вызываются следующие пары, и так далее.</p> <p><i>Ведущие благодарят обучающихся за участие в перемене.</i></p>
Количество присутствующих	Обучающиеся ба, бв, 7а, 8-12 классов – 17 человек.

Материальные и технические ресурсы	Две коробки, две ленты на руки, ленты для упаковок, веселая музыка, музыкальная колонка.
Дата, тема дня	01.02, Международный День объятий.
Название мероприятия	Игра-эстафета для обучающихся 1-12 классов.
Ф.И.О. педагогов	Т.В. Вторушина, О.В. Васечкина.
Цель	Организация активного отдыха обучающихся на перемене в форме спортивного мероприятия.
Ход проведения	<p>Ведущий 1: Здравствуйте, дорогие друзья! Сегодня праздник, известный не всем, Но очень приятный, и радостный всем. День объятий – необычный день! Пусть обниматься вам будет не лень!</p> <p>Ведущий 2: С Днем объятий поздравляем, Мира и добра желаем. Обнимайте в этот день Всех своих родных, друзей. <i>Педагог просит всех обучающихся встать в круг и поприветствовать друг друга.</i></p> <p>Приветствие. Здравствуй, правая рука, здравствуй, левая рука! Здравствуй, друг, здравствуй, друг. Здравствуй, весь наш дружный круг! Здесь полным-полно ребят. Может сто, а может двести, Хорошо, когда мы вместе! Повернулись, оглянулись и друг другу улыбнулись!</p> <p>Ведущий 1: Ребята, а зачем люди обнимаются? Что же такое объятие? <i>Обучающиеся отвечают на вопросы.</i></p> <p>Ведущий 1: Объятие – обмен теплотой, радостью или ощущением счастья при встрече.</p> <p>Ведущий 2: Объятия могут быть: родительскими или семейными; дружескими. Мы обнимаем друзей и родных при встрече, после разлуки, обнимаем друг друга, чтобы выразить свою радость, благодарность или любовь. Объятия важны не только как проявление чувств, но и для здоровья.</p> <p>Ведущий 1: А знаете ли вы, что животные тоже умеют и любят обниматься? <i>Ведущий проводит игру «Обнимашки».</i> <i>Раздается лай собаки.</i></p> <p>Ведущий 1: Ой, а кто это у нас лает? А как вы думаете, чем будет обниматься собака, ведь рук у нее нет? Давайте попробуем. Найди себе пару. Попробуем? <i>Обучающиеся изображают обнимание в паре, касаясь головами.</i></p>

	<p>Ведущий 2: Интересно, как будут обниматься слоны? Давайте и мы сейчас обнимемся как слоны: одна рука зажимает нос, другая, продетая в образовавшуюся петлю локтя – это «хобот».</p> <p><i>Обучающиеся изображают обнимание в паре, касаясь «хоботом».</i></p> <p>Ведущий 2: А смогут ли обняться гусеницы или змеи?</p> <p><i>Обучающиеся изображают обнимание в паре, переплетая ноги.</i></p> <p>Ведущий 1: У вас замечательно получается обниматься. Молодцы! А теперь прошу всех на танец!</p> <p><i>Звучит музыка «Барбарики». Обучающиеся танцуют.</i></p> <p>Ведущий 2: Представьте себе, что вы пошли в поход, и кто-то из вас сильно подвернул ногу. Кто поможет? Конечно, друг! Он всегда готов подставить своё крепкое плечо!</p> <p><i>Ведущий организует и проводит игру-эстафету. Выигрывает та команда, которая выполнит задания быстрее.</i></p> <p><i>Обучающиеся делятся на две команды.</i></p> <p><i>Звучит песня «Настоящий друг».</i></p> <p>Игра «Помоги другу».</p> <p>Участники стоят парами. Одному из участников в паре закрывают глаза, а второй пытается провести друга между кеглями, чтобы тот не задел их. Главное в игре – внимательно слушать, доверять ведущему.</p> <p>Игра «Парами на одной ножке».</p> <p>Участники обнимают друг друга и поджимают каждый – одну ногу. В такой «сцепке» надо проскакать до отметки и обратно.</p> <p>Игра «Передай мяч над головой».</p> <p>Участники передают мяч над головой от последнего участника в шеренге до стоящего первым.</p> <p>Ведущий 1: Молодцы ребята, вы - настоящие друзья! Вот и подошел к концу наш праздник, я хочу поблагодарить вас и давайте на прощанье 5 раз обнимемся, ведь у нас сегодня такой замечательный праздник – День объятий!</p> <p>Ведущий 2: Обнимайтесь, люди, почаще,</p> <p style="padding-left: 40px;">Ведь объятья нас очищают И, снимая грусти-напасти, Душу нашу обогащают.</p> <p>Ведущий 1: Обнимайте почаще людей В ясный день, и в лихое ненастье, В добрый час у знакомых дверей Подарите частичку счастья!</p> <p>Ф.М. Достоевский сказал: «Человек умеющий обнимать – хороший человек».</p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 1-12 классов – 57 человек.

Материальные и технические ресурсы	Кегли, мячи, музыкальное сопровождение.
Дата, тема дня	03.02, .День кормления птиц.
Название мероприятия	Развивающие игры для обучающихся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов.
Ф.И.О. педагогов	Н.Л. Стрельцова
Цель	Создать атмосферу всеобщего праздника, предоставить каждому обучающемуся возможность проявить свои способности в игровой и продуктивной деятельности.
Ход проведения	<p>1. Приветствие.</p> <p>Ведущий 1: Здравствуйте ребята! Как у вас настроение? Хорошее? Поделитесь с нами своим хорошим настроением? Поднимите руки ладонями вверх, а теперь соедините правую ладонь с соседом справа, а левую ладонь с соседом слева. Посчитаем до трех: один, два, три! И улыбнемся. Вот теперь у нас у всех хорошее настроение!</p> <p style="text-align: center;"><i>На доске магнитные буквы: п, т, и, ц, ы.</i></p> <p>Ведущий 2: Ребята, обратите внимание: на доске буквы. Нужно составить из них слово, и вы узнаете, чему будет посвящена наша Веселая переменка.</p> <p><i>Обучающиеся составляют слово.</i></p> <p>Рассказ о празднике.</p> <p>Ведущий 1: Сегодня 3 февраля Международный день кормления птиц. И мы с вами будем говорить о птицах, которые не улетают в теплые страны, а всю зиму проводят вместе с нами. Как называются такие птицы? (Зимующие.) Очень трудно птицам зимой. Особенно трудно находить корм во время снегопадов, в метели и сильные морозы. В такую погоду птицы часто голодают и даже погибают от голода и холода. И мы с вами можем помочь своим пернатым друзьям пережить зиму. Ребята, вы знаете зимующих птиц? Давайте их сейчас вспомним!</p> <p>Ведущие организуют и проводят игры.</p> <p>3. Игры.</p> <p>Игра «Не сорока, не ворона и не чайка».</p> <p>Обучающиеся стоят в кругу. Педагог говорит слова: «Не сорока, не ворона и не чайка, а какая это птица - угадай-ка!» - и показывает картинку с изображением птицы: сова, синица, воробей, ворона, снегирь, дятел, свиристель, голубь.</p> <p>Обучающиеся узнают птицу, называют ее.</p> <p>Игра «Угадай птицу по голосу».</p> <p>Ведущий 1: Много птиц живёт в лесу, но не всегда их можно увидеть, чаще всего мы слышим их пение. Сейчас мы с вами попробуем отгадать, какая птица поёт.</p>

Звучит аудиозапись. Обучающиеся угадывают 7 птиц, прослушав аудиозапись их голосов.

Воробей – чирикает.

Синица – свистит.

Голубь – воркует.

Ворона – каркает.

Сорока – трещит.

Дятел — стучит.

Сова – ухаает.

Ведущий 2: Ребята, отгадайте птицу по описанию. У этой птицы большая голова, которой она легко вертит во все стороны, почти нет шеи и круглые немигающие глаза. Она великолепно видит в темноте. Темной ночью она замечает в высокой траве неподвижного мышонка, испуганно прижавшегося к земле. Летает она бесшумно. Острыми когтями эта птица крепко хватать добычу. Правильно, Сова! Ребята мы хотим познакомить вас с подвижной игрой «Совушка».

Ведущие организуют и проводят игру «Совушка».

Подвижная игра «Совушка».

По считалке выбирается «Совушка». Остальные обучающиеся изображают птиц. «Совушка» днем спит, поэтому, когда ведущий произносит слово: «День!», птицы «вылетают из гнезда и летают» - свободно передвигаются. Ночью «Совушка» просыпается и вылетает на охоту. По команде «Ночь!» - все птицы замирают и останавливаются в том месте, где застала команда. «Совушка» выходит из своего гнезда и тех, кто пошевелился, забирает к себе. Игра начинается со слов:

Совушка – сова, большая голова,
На суку сидит,
Во все стороны глядит,
Да как полетит!

Считалка: «Раз, два, три, четыре, пять,

Мы собрались поиграть,
К нам Сова прилетела
И тебе водить велела!»

Ведущий 1: Зимующие птицы не боятся морозов, а еду ухитряются добывать даже в очень снежные зимы. И все-таки тяжело им. А спасти их могут люди, положив в кормушку любимую птичью еду. Хотите, я вам расскажу по секрету, какая птица, чем питается? Семена подсолнечника сырые едят почти все птицы и, в первую очередь, синицы. Семена дыни и тыквы едят почти все птицы, кроме синицы. Овес, если нет ничего лучше, едят овсянки, воробьи, синицы. Пшено и просо – любимая еда воробьев. Ягоды рябины и калины – любимая пища снегирей и свиристелей. Хлебные крошки едят синицы и воробьи. Сырое

	<p>(несоленое) сало – превосходный корм для синиц и дятлов. Сырое мясо – хорошая пища для синиц, а также для ворон, галок и сорок. Сало и мясо подвешивают на ниточках.</p> <p><i>Педагог показывают картинки корма для птиц и рассказывают о них.</i></p> <p>4. Творческая мастерская.</p> <p>Ведущий 2: Сейчас мы всех приглашаем в творческую мастерскую. Чтобы зимой птицам жилось не голодно, давайте смастерим необычную кормушку для птиц «Шишку-кормушку». Для этого нам понадобится еловая или сосновая шишка, мед и семечки, пшено и орехи. Наносить на нашу шишку мёд, кисточкой. Он будет служить для нашей кормушки клеевой основой. Мёд – это экологически чистый продукт и нашим пернатым друзьям не повредит. Густо намажем чешуйки шишки кистью, не задевая верёвочки. Наконец, сразу после того, как намазали шишку, нужно обвалить её в кормовой смеси, которая насыпана в тарелках. Вот такая вкусная, аппетитная шишка-кормушка у нас получилась. Кормушку вы можете повесить на ветку дерева, когда пойдете с воспитателями на прогулку, главное выбрать такое место, чтобы не было ветра, там, где будет висеть кормушка.</p> <p>Ведущий 1: Какой сегодня день отмечает весь мир? (<i>Всемирный день кормления птиц</i>). Ребята, у кого есть кормушки дома? На участке школы они есть, не забывайте о птицах, пополняйте кормушки. А у кого нет кормушек, сделайте. Ведь за птицами так интересно наблюдать!</p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 1-4, 5а, 5б, 6б, 6г-7б классов – 25 человек
Материальные и технические ресурсы	Магнитные буквы: п, т, и, ц, ы. Сюжетные картинки зимующих птиц; картинки с изображением корма для птиц. Аудиозапись «Голоса птиц». Шапочка совы. Для изготовления кормушек: шишки, мёд, кисть, зёрна, семена, сухие ягоды, ложка.

Дата, тема дня	03.02, День кормления птиц.
Название мероприятия	Развивающие игры для обучающихся 6-12 классов.
Ф.И.О. педагогов	Н.Л. Стрельцова
Цель	Создать атмосферу всеобщего праздника, предоставить каждому обучающемуся возможность проявить свои способности в игровой и продуктивной деятельности.
Ход проведения	<p>2. Приветствие.</p> <p>Ведущий 1: Здравствуйте ребята! Как у вас настроение? Хорошее? Поделитесь с нами своим хорошим настроением? Поднимите руки ладонями вверх, а теперь соедините правую ладонь с соседом справа, а левую ладонь с соседом слева. Посчитаем до трех: один, два, три! И улыбнемся. Вот теперь у нас у всех хорошее настроение!</p>

На доске магнитные буквы: п, т, и, ц, ы.

Ведущий 2: Ребята, обратите внимание: на доске буквы. Нужно составить из них слово, и вы узнаете, чему будет посвящена наша Веселая переменка.

Обучающиеся составляют слово.

3. Рассказ о празднике.

Ведущий 1: Сегодня 3 февраля Международный день кормления птиц. И мы с вами будем говорить о птицах, которые не улетают в теплые страны, а всю зиму проводят вместе с нами. Как называются такие птицы? (Зимующие.) Очень трудно птицам зимой. Особенно трудно находить корм во время снегопадов, в метели и сильные морозы. В такую погоду птицы часто голодают и даже погибают от голода и холода. И мы с вами можем помочь своим пернатым друзьям пережить зиму. Ребята, вы знаете зимующих птиц? Давайте их сейчас вспомним!

Ведущие организуют и проводят игры.

3. Игры.

Игра «Не сорока, не ворона и не чайка».

Обучающиеся стоят в кругу. Педагог говорит слова: «Не сорока, не ворона и не чайка, а какая это птица - угадай-ка!» - и показывает картинку с изображением птицы: сова, синица, воробей, ворона, снегирь, дятел, свиристель, голубь.

Обучающиеся узнают птицу, называют ее.

Игра «Угадай птицу по голосу».

Ведущий 1: Много птиц живёт в лесу, но не всегда их можно увидеть, чаще всего мы слышим их пение. Сейчас мы с вами попробуем отгадать, какая птица поёт.

Звучит аудиозапись. Обучающиеся угадывают 7 птиц, прослушав аудиозапись их голосов.

Воробей – чирикает.

Синица – свистит.

Голубь – воркует.

Ворона – каркает.

Сорока – трещит.

Дятел — стучит.

Сова – ухает.

Ведущий 2: Зимующие птицы не боятся морозов, а еду ухитряются добывать даже в очень снежные зимы. И все-таки тяжело им. А спасти их могут люди, положив в кормушку любимую птичью еду. Хотите, я вам расскажу по секрету, какая птица чем питается? Семена подсолнечника сырые едят почти все птицы и, в первую очередь, синицы. Семена дыни и тыквы едят почти все птицы, кроме синицы. Овес, если нет ничего лучше, едят овсянки, воробьи, синицы. Пшено и просо – любимая еда воробьев. Ягоды рябины и калины – любимая пища снегирей и свиристелей. Хлебные крошки

едят синицы и воробьи. Сырое (несоленное) сало – превосходный корм для синиц и дятлов. Сырое мясо – хорошая пища для синиц, а также для ворон, галок и сорок. Сало и мясо подвешивают на ниточках.

Педагог показывают картинки корма для птиц и рассказывают о них.

Ведущий 1: *А сейчас, ребята, поиграем в игру «Да-нет».*

Ведущие организуют и проводят игру.

Игра «Да-нет».

Ведущий произносит утверждение, обучающиеся при согласии «Да» хлопают, при отрицании «Нет» - топают.

У сороки длинный черный хвост. (Да.)

У синицы желтая грудка. (Да.)

Снегирь любит сало. (Нет.)

Синичка любит сало. (Да.)

У воробья большой сильный клюв. (Нет.)

У дятла большой и сильный клюв. (Да.)

Вороны выводят птенцов зимой. (Нет.)

Птенцов зимой выводит клест. (Да)

Ворона питается остатками пищи. (Да.)

У сороки красная шапочка. (Нет.)

Красная шапочка у дятла. (Да.)

Клесты любят семена шишек. (Да.)

Ведущий 2: Вопросы для самых внимательных и умных!

Проверим, что вы знаете о птицах!

Викторина «Вся правда о птицах».

Какая птица совсем не летает? (Пингвин, страус.)

Какая птица не высидывает яйца? (Кукушка.)

Птица с очень красивым хвостом? (Павлин.)

Самая большая птица в мире? (Страус.)

Самая маленькая птица в мире? (Колибри.)

Птица, которая бесшумно летает по ночам? (Сова.)

Птица, которая бегают по дну водоема? (Оляпка – водяной воробей.)

Птица, у которой очень длинный язык? (Дятел.)

Есть ли у птиц зубы? (Нет.)


4. Творческая мастерская.

Ведущий 1: Сейчас мы всех приглашаем в творческую мастерскую. Чтобы зимой птицам жилось не голодно, давайте смастерим необычную кормушку для птиц «Шишку-кормушку». Для этого нам понадобится еловая или сосновая шишка, мед и семечки, пшено и орехи. Наносить на нашу шишку мёд, кисточкой. Он будет служить для нашей кормушки клеевой основой. Мёд – это экологически чистый продукт и нашим пернатым друзьям не повредит. Густо намажем чешуйки шишки кистью, не задевая верёвочки. Наконец,

	<p>сразу после того, как намазали шишку, нужно обвалить её в кормовой смеси, которая насыпана в тарелках. Вот такая вкусная, аппетитная шишка-кормушка у нас получилась. Кормушку вы можете повесить на ветку дерева, когда пойдете с воспитателями на прогулку, главное выбрать такое место, чтобы не было ветра, там, где будет висеть кормушка.</p> <p>Ведущий 1: Какой сегодня день отмечает весь мир? (<i>Всемирный день кормления птиц</i>). Ребята, у кого есть кормушки дома? На участке школы они есть, не забывайте о птицах, пополняйте кормушки. А у кого нет кормушек, сделайте. Ведь за птицами так интересно наблюдать!</p>
Количество присутствующих	Обучающиеся ба, бв, 7-12 классов – 18 человек.
Материальные и технические ресурсы	Магнитные буквы: п, т, и, ц, ы. Сюжетные картинки зимующих птиц; картинки с изображением корма для птиц. Аудиозапись «Голоса птиц». Для изготовления кормушек: шишки, мёд, кисть, зёрна, семена, сухие ягоды, ложка.

Дата, тема дня	08.02, День воздуха.
Название мероприятия	Воздух невидимка.
Ф.И.О. педагогов	Т.Г. Энзель.
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p>Ведущий: Здравствуйте, ребята! Мне очень приятно видеть ваши приветливые лица и добрые глаза. Давайте начнем нашу встречу со светлой, доброжелательной улыбки. Подарите свою улыбку соседу слева, а затем соседу справа, улыбнитесь мне, а я – вам.</p> <p>Мы переменку начинаем.</p> <p>Интересно здесь бывает.</p> <p>Постарайтесь все понять, Много нового узнать!</p> <p>Скажите, пожалуйста, без чего мы не можем прожить?</p> <p style="text-align: center;"><i>Обучающиеся отвечают на вопрос.</i></p> <p>Ведущий: Да, правильно, воздух по всюду, и нам без него никак не прожить, потому что мы им дышим. С воздухом можно играть. Вы хотите поиграть? Скажите, что летает по воздуху?</p> <p style="text-align: center;"><i>Обучающиеся отвечают на вопросы.</i></p> <p>Ведущий: Отлично!</p> <p style="text-align: center;"><i>Ведущий проводит игры.</i></p> <p>Игра «Самолет».</p> <p>Участники делятся на две команды и становятся на противоположные стороны помещения. Каждая команда делает самолетик и по сигналу «Раз, два, три! Самолёт лети!» перекидывает самолёты на противоположную сторону.</p> <p>Игра «Раздувайся пузырь».</p>

	<p>Участники встают в круг, проговаривают слова и выполняют соответствующие действия:</p> <p>Раздувайся пузырь, раздувайся большой, оставайся такой и не лопайся! – Образуют большой круг и идут в правую сторону.</p> <p>Он летел, летел, летел, и за веточку задел. - Идут в центр круга.</p> <p>Раздувайся пузырь, раздувайся большой, оставайся такой и не лопайся! – Снова образуют большой круг и идут в левую сторону.</p> <p>Повторяют несколько раз.</p> <p>Ведущий: Вот мы и отдохнули с вами. Молодцы!</p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 1-4, 5а, 5б, 6б, 6г-7б классов – 25 человек
Материальные и технические ресурсы	Бумага формат А 4 по количеству обучающихся.

Дата, тема дня	08.02, День воздуха.
Название мероприятия	Воздух невидимка.
Ф.И.О. педагогов	Т.Г. Энзель
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p>Ведущий: Здравствуйте, ребята! Мне очень приятно видеть ваши приветливые лица и добрые глаза. Давайте начнем нашу встречу со светлой, доброжелательной улыбки. Подарите свою улыбку соседу слева, а затем соседу справа, улыбнитесь мне, а я – вам.</p> <p>Мы переменку начинаем.</p> <p>Интересно здесь бывает!</p> <p>Постарайтесь все понять, Много нового узнать!</p> <p>Перед вами ребусы, отгадаете их и узнаете, о чём мы будем говорить.</p> <p><i>Обучающиеся разгадывают ребусы.</i></p>  <p style="text-align: center;"> туман облако воздух </p> <p>Ведущий: Скажите, пожалуйста, без чего мы не можем прожить?</p> <p><i>Обучающиеся отвечают на вопрос.</i></p> <p>Ведущий: Да, правильно, воздух по всюду, и нам без него никак не прожить, потому что мы им дышим. Ещё вопрос: какие предметы связаны с воздухом?</p> <p><i>Обучающиеся отвечают на вопрос.</i></p> <p>Ведущий: Отлично. Я предлагаю вам собрать пазлы и вы узнаете, какие предметы связаны с воздухом.</p> <p><i>Обучающиеся собирают пазлы: вертолет, самолёт, вентилятор, пылесос.</i></p>

	<p>Ведущий: А теперь загадку отгадайте и со мной поиграйте. Круглый, гладкий, как арбуз. Цвет — любой, на разный вкус. Коль отпустишь с поводка, Улетит за облака. (Воздушный шар). <i>Ведущий организует и проводит игры с воздушными шарами.</i></p> <p>Ведущий: Вот мы и отдохнули с вами. Молодцы!</p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 6-12 классов - 16 человек
Материальные и технические ресурсы	Воздушные шары, ребусы, разрезные картинки.

Дата, тема дня	10.02, Хранители планеты: вода, земля, воздух, огонь.
Название мероприятия	«Четыре стихии» - игры для обучающихся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов.
Ф.И.О. педагога	П.П. Ермакова, Н.В. Ишматова.
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p>Ведущий 1: Здравствуйте, девочки!</p> <p>Ведущий 2: Здравствуйте, мальчики!</p> <p>Ведущий 1: Здравствуйте, взрослые!</p> <p>Ведущий 2: Ребята, какой сегодня день недели? К концу неделя катится, Последний день рабочий ... (<i>пятница</i>).</p> <p>Ведущий 1: Сегодня 5 день коррекционной недели –завершающий день! Давайте вспомним, каким стихиям – хранителям планеты посвящена неделя!</p> <p>Ведущий 2: Угадайте! Рыжий зверь в печи сидит. Рыжий зверь на всех сердит. Он от злобы ест дрова Целый час, а может два. Ты рукой его не тронь – Искушает всю ладонь! Что это? (Огонь.) <i>На магнитную доску вывешивает символ огня.</i></p> <p><i>Ведущие организуют игру «Я — огонь, меня не тронь!».</i></p> <p>Игра «Я – огонь, меня не тронь!». Участники становятся в круг. Со словами: «Я — Огонь, меня не тронь!», пока играет музыка, участники по кругу передают «уголек» - массажный мяч. Как только музыка останавливается, тот у кого «уголек», становится в центр круга. Затем участники из центра круга выполняют задание ведущего.</p>

Ведущий 1: Огонь сердитый и опасный, но без него человеку было бы очень сложно жить. В каких делах огонь помогает человеку? (Готовить пищу, согревать жилье, освещать помещение.)

Ведущий 2: Полезные свойства огня научились использовать сталевары, электросварщики, стеклодувы, кузнецы.

Ведущий демонстрирует иллюстрации.

Ведущий 1: Чего боится огонь? (Огонь боится воды.)

Говорят, она везде!

В луже, в море, в океане

И в водопроводном кране.

Как сосулька, замерзает,

В лес туманом заползает.

Ледником в горах зовется,

Речкой серебристой вьется.

На магнитную доску вывешивает символ воды.

Ведущие организуют игру «Ручеек».

Игра «Ручеек».

Участники делятся на пары, берутся за руки, становятся друг за другом, поднимают руки, образуя «ручеек». Участник без пары проходит сквозь «ручеек» и выбирает любого участника. Они становятся в конце «ручейка».

Ведущие делят обучающихся на две команды. Участники становятся

в две шеренги и поворачиваются лицом друг к другу.

Ведущий 2: Угадайте, что это:

Для дыхания он нужен,

С ветром, вьюгой очень дружен.

Окружает нас с тобой,

Не поймать его рукой!

А как его можно поймать?

На магнитную доску вывешивает символ воды.

Ведущие организуют игру «Передай шарик на тарелочке».

Игра «Передай шарик на тарелочке».

Участники передают воздушный шарик на пластиковой тарелке участнику напротив по цепочке, стараясь не уронить шарик.

Ведущий 1: Какой стихии нам не хватает? (Земля.) Очень важная стихия!









На магнитную доску вывешивает символ земли.

Ведущий 2: Сама ничего не ест, а весь мир кормит! Поэтому землю надо защищать, поливать и удобрять. Тогда можно собрать богатый урожай.

Отгадайте загадки и разложите в корзинки!

Ведущие организуют игру.

1. Листья собраны в кочан в огороде у сельчан. Без нее во щах не густо. Как зовут ее? (Капуста.)

	<p>2. Круглое, румяное, я расту на ветке. Любят меня взрослые, любят меня дети. (Яблоко.)</p> <p>3. Хоть чернил он не видал, фиолетовым вдруг стал, и лоснится от похвал очень важный... (баклажан).</p> <p>4. Он похож на неваляшку, носит желтую рубашку. Тишину в саду нарушив, дерева упала... (груша).</p> <p>5. Корешок оранжевый под землей сидит, кладезь витаминов он в себе хранит, помогает детям здоровее стать. Что это, можете сказать? (Морковь.)</p> <p>6. В кожуре он золотой, весь изогнутый такой, привезён из дальних стран, мягкий, вкусный он - что? (Банан.)</p> <p>7. Под землю подрастала, круглой и бордовой стала. Под дождем на грядке мокла и попала в борщ к нам... (свекла).</p> <p>8. Желтый цитрусовый плод в странах солнечных растёт, а на вкус кислеший он. Как зовут его? (Лимон.)</p> <p>9. Ох, наплачемся мы с ним, коль почистить захотим. Но зато от ста недугов нас излечит горький... (лук).</p> <p>10. С оранжевой кожей, на мячик похожий, но в центре не пусто, а сочно и вкусно. (Апельсин.)</p> <p><i>Обучающиеся отгадывают загадки. Тот, кто первым отгадал, берет муляж и кладет в соответствующую корзинку.</i></p> <p><i>Каждый правильный ответ сопровождается аплодисментами.</i></p> <p>Ведущий 2: Давайте будем беречь планету, Другой такой на свете нету. Развеем над нею и тучи, и дым, В обиду её никому не дадим.</p> <p><i>Ведущие благодарят обучающихся за участие в переменке.</i></p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов – 38 человек.
Материальные и технические ресурсы	<p>Магнитная доска, 2 массажных мяча, воздушный шарик, пластиковая тарелка, картинки (сталевары, электросварщики, стеклодувы, кузнецы), символы земли, воды, воздуха и огня, муляжи фруктов и овощей, две корзинки.</p> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 10px;">         </div>

Дата, тема дня	15.02, День завязывания узелков на счастье.
Название мероприятия	«День завязывания узелков на счастье» - игры для обучающихся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов.
Ф.И.О. педагога	Т.В. Вторушина, К.В. Тонкошкур.

Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p>Ведущий 1: Здравствуйте, уважаемые друзья! Сегодня по народному календарю День узлов. В этот день играют — завязывают и развязывают узлы. Говорят, все что завяжешь в День узлов, на счастье.</p> <p>Ведущий 2: Лучше всех умеют завязывать узлы моряки. У них узлы особые — морские. Они очень прочные, а, чтобы развязать их, достаточно потянуть за один конец. А справитесь ли вы с узлами? Слушай мою команду! В одну шеренгу стройся! На первый-второй рассчитайся!</p> <p><i>Обучающиеся строятся в одну шеренгу, выполняют задание.</i></p> <p>Ведущий 2: Первые номера будут командой «Веревочка». Вторые номера станут командой «Узелок».</p> <p><i>Ведущие организуют и проводят игры.</i></p> <p>Ведущий 2: Игра исключительно для мальчиков — будущих моряков.</p> <p>Игра «Кто больше завяжет узлов». Соревнуются 2 мальчика. Каждый из них получает веревку и по сигналу под музыку начинает завязывать узлы. С окончанием музыки считают количество завязанных узлов. Побеждает тот, кто завязал большее количество узлов.</p> <p>Ведущий 1: А теперь задание для девочек. Многие девочки носят косички. Значит, они должны уметь их плести.</p> <p>Игра «Кто быстрее заплетет косичку». Участвуют 4 девочки. Они встают парами напротив друг друга. Одна из девочек держит за кончики ленточки, другая их заплетает. Побеждает пара, сумевшая быстрее заплести косичку.</p> <p>Ведущий 2: На корабле все хозяйство ведет боцман — краски, молотки, гвозди, веревки. Где надо подмазать, подкрасить — там зовут его на помощь. У хорошего боцмана всегда в кладовке запасов много. Он нам дал вот такую веревочку. (Показывает.) Давайте с ней поиграем.</p> <p>Игра «Веревочка» Игроки образуют круг, держась руками за связанный шнур. Ведущий, передвигаясь внутри круга в разных направлениях, старается неожиданно хлопнуть ладонью кого-нибудь по руке. Участники должны быстро отдернуть руки, избегая удара, и вернуть их сразу же в прежнее положение.</p> <p>Ведущий 1: Молодцы, ребята! А теперь пора прощаться. До свиданья!</p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов – 31 человек.
Материальные и технические ресурсы	Кегли, канат, «удочка», ленточки, музыкальное сопровождение.

Дата, тема дня	15.02, День завязывания узелков на счастье.
Название мероприятия	«День завязывания узелков на счастье» - игры для обучающихся ба, бв, 7а, 8-12 классов.
Ф.И.О. педагога	Т.В. Вторушина, К.В. Тонкошкур.
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p>Ведущий 2: Лучше всех умеют завязывать узлы моряки. У них узлы особые — морские. Они очень прочные, а, чтобы развязать их, достаточно потянуть за один конец. А справитесь ли вы с узлами? Слушай мою команду! В одну шеренгу стройся! На первый-второй рассчитайся!</p> <p><i>Обучающиеся строятся в одну шеренгу, выполняют задание.</i></p> <p>Ведущий 2: Первые номера будут командой «Веревочка». Вторые номера станут командой «Узелок».</p> <p><i>Ведущие организуют и проводят игры.</i></p> <p>Ведущий 2: Игра исключительно для мальчиков — будущих моряков.</p> <p>Игра «Кто больше завяжет узлов». Соревнуются 2 мальчика. Каждый из них получает веревку и по сигналу под музыку начинает завязывать узлы. С окончанием музыки считают количество завязанных узлов. Побеждает тот, кто завязал большее количество узлов.</p> <p>Ведущий 1: А теперь задание для девочек. Многие девочки носят косички. Значит, они должны уметь их плести.</p> <p>Игра «Кто быстрее заплетет косичку». Участвуют 4 девочки. Они встают парами напротив друг друга. Одна из девочек держит за кончики ленточки, другая их заплетает. Побеждает пара, сумевшая быстрее заплести косичку.</p> <p>Ведущий 2: На корабле все хозяйство ведет боцман — краски, молотки, гвозди, веревки. Где надо подмазать, подкрасить — там зовут его на помощь. У хорошего боцмана всегда в кладовке запасов много. Он нам дал вот такую веревочку. (Показывает.) Давайте с ней поиграем.</p> <p>Игра «Веревочка» Игроки образуют круг, держась руками за связанный шнур. Ведущий, передвигаясь внутри круга в разных направлениях, старается неожиданно хлопнуть ладонью кого-нибудь по руке. Участники должны быстро отдернуть руки, избегая удара, и вернуть их сразу же в прежнее положение.</p> <p>Ведущий 1: Вот еще одна веревка из запасов боцмана. Посмотрите, какой огромный на ней узел. Это - узел математических задач. Его можно развязать только тогда, когда решишь задачу.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. На рыбалку шел Потапыч И Мишутка рядом с папой.

	<p>Взяли удочки и снесь. Семь ершей поймал медведь, А Мишутка окунька И подметку башмака. Сколько рыбы у реки Наловили рыбаки? (8)</p> <p>2. Брат учил меня считать: Складывать и вычитать. Объяснял он: «Посмотри, У тебя конфеты три. Отниму я две конфеты. Что получится при этом?» Я сказал ему с укором, Что в ответе будет ссора. ($3-2 = 1$)</p> <p>3. Этой ночью лис не спал, Кур в курятнике считал: Три наседки — на насесте, Две — в углу, в укромном месте, Две — в корзинке, а одна Оказалась так вкусна! Сколько квочек, сосчитай-ка, Поутру нашла хозяйка? ($3 + 2 + 2 - 1 = 6$)</p> <p>Ведущий 2: Молодцы, ребята! А что это за веревочка? Это удочка! <i>Ведущие организуют и проводят игру «Удочка».</i></p> <p>Игра «Удочка» Участники встают в круг. Удочка разматывается, и участники перепрыгивают ее. Кто не успел, выходит из круга.</p> <p>Ведущий 1: Молодцы, ребята! а теперь пора прощаться. До свиданья!</p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 6а, 6в, 7а, 8-12 классов - 6 человек.
Материальные и технические ресурсы	Канат, «удочка», ленточки, карточки с загадками.

Дата, тема дня	17.02, Международный день спонтанного проявления доброты.
Название мероприятия	Игровая программа.
Ф.И.О. педагогов	В.О. Васянина, М.В. Качанова.
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.

Ход проведения

Аудиозапись Барбаруки «Что такое доброта».

Ведущий 1: Ребята, вы знаете, что где-то есть необыкновенная страна под названием Добро? Давайте попробуем её найти. На пути нас ждут препятствия, мы постараемся их преодолеть.

Ведущий 2: На чём мы отправимся в наше путешествие? На автобусе? А он нас ждёт? Может быть на самолёте? Есть у нас самолёт? Тогда пешком. Согласны? Мы пойдём через луг, болото, по мосту, по дороге. Давайте договоримся, когда идём по дороге - топаем ногами; по мосту - руки вверх; по лугу - трём ладони, а по болоту - руки в замок. Договорились? Пошли: дорога, луг, дорога, болото, дорога, мост, дорога, стоп.

Обучающиеся выполняют действия под руководством ведущих.

Ведущий 1: В этой стране при встрече здороваются: «Доброе утро!».

Доброе утро! Солнцу и птицам!

Доброе утро! Улыбчивым лицам!

И каждый становиться добрым, доверчивым.

Пусть, доброе утро, длится до вечера!

А кто в вашей семье самый добрый? А в классе?

Обучающиеся отвечают на вопросы.

Ведущие организуют и проводят игру «Вот так!».

Игра «Вот так!».

Участники повторяют слова и действия за ведущим:

Как живешь? Вот так! - Показывают большой палец.

Как идешь? Вот так! – «Прошагивают» двумя пальцами по ладони.

А бежишь? Вот так! - Сгибают руки в локтях и показывают, как работают руки при беге.

Ночью спишь? Вот так! – Складывают руки лодочкой под щеку и кладут на них голову.

Как берешь? Вот так! – Имитируют хватательное движение.

А даешь? Вот так! – Протягивают одну руку вперед ладонью вверх.

Как шалишь? - Надувают щеки и разом стучают по ним.

А грозишь? - Грозят пальцем.

Ведущий 2: Пошли дальше? Дорога, болото, дорога, луг, дорога, мост, дорога, стоп.

Обучающиеся выполняют действия под руководством ведущих:

«дорога» - топают ногами; «мост» - поднимают руки вверх;

«луг» - трют ладони, «болото» - складывают руки в замок.

Ведущий 1: В этой стране бежит ручеек добра. Давайте присоединимся к ручейку и поиграем в него.

Ведущие организуют и проводят игру «Ручеек».

Игра «Ручеек».

Участники парами становятся друг за другом, берутся за руки, поднимают руки, образуя «ручеек». Один участник без пары проходит сквозь «ручеек», забирает любого участника, они парой

	<p>становятся в конец «ручейка». Участник, оставшийся без пары, начинает движение с начала «ручейка».</p> <p>Ведущий 2: Первый шаг к доброте - это доброе слово.</p> <p><i>Ведущие организуют и проводят игру «Вежливые слова».</i></p> <p>Игра «Вежливые слова».</p> <p>Участники добавляют строчки вежливыми словами:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Растает даже ледяная глыба от слова тёплого ... (спасибо). 2. Зазеленеет даже пенёк, когда услышит ... (добрый день). 3. Если больше есть не в силах, скажем маме мы (спасибо). 4. Мальчик вежливый и развитый говорит, встречаясь ... (здравствуйте). 5. Когда нас бранят за шалости, говорим ... (простите, пожалуйста). 6. И во Франции, и в Дании на прощание говорят ... (до свидания). <p>Ведущий 1: Молодцы, как хорошо вы знаете добрые слова! Вот и пора собираться в дорогу домой. На чём мы отправимся? На автобусе? А он нас ждёт? Может быть на самолёте? Есть у нас самолёт? Тогда пешком.</p> <p><i>Обучающиеся выполняют действия под руководством ведущих:</i> <i>«дорога» - топают ногами; «мост» - поднимают руки вверх;</i> <i>«луг» - трут ладони, «болото» - складывают руки в замок.</i></p> <p><i>Ведущие прощаются с обучающимися.</i></p> <p><i>Аудиозапись Барбарики «Что такое доброта».</i></p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов - 25 человек.
Материальные и технические ресурсы	Аудиозапись Барбарики «Что такое доброта».

Дата, тема дня	17.02, «Международный день спонтанного проявления доброты».
Название мероприятия	Игровая программа.
Ф.И.О. педагогов	В.О. Васянина, М.В. Качанова
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p>Ведущий 1: Сегодня 17 февраля отмечается праздник - День спонтанного проявления доброты.</p> <p>Ведущий 2: Выберите близкие по смыслу слова к слову «спонтанный»: осознанный, сознательный, интуитивный, целенаправленный, произвольный, неосознанный, эмоциональный, динамический, подсознательный, мгновенный, произвольный, непреднамеренный.</p> <p><i>Ведущие организуют и проводят игру.</i></p> <p>Игра «Замени добрыми словами».</p> <p>Ведущий называет слово, участники заменяют его на слово с положительным значением: злой – ... (добрый), невежливый – ... (вежливый), грубый – ... (ласковый), отнять – ... (отдать, подарить),</p>

	<p>поругать – ... (похвалить), ленивый – ... (трудолюбивый), жадный – ... (щедрый), обидеть – ... (защитить), огорчить – ... (обрадовать), грустный – ... (весёлый), равнодушный – ... (заботливый), неряшливый – ... (аккуратный), сломать – ... (починить), порвать – ... (заклеить), крикливый – ... (молчаливый), развязный – ... (скромный), трусливый – ... (храбрый).</p> <p>Игра с шариком «Снежный ком». Участники, передавая «шарик доброты» по кругу, должны произносить добрые слова, пожелания, комплименты, запоминая и проговаривая слова соседа.</p> <p>Игра «Угадай-ка». Ведущий демонстрирует изображения тени сказочных героев. Участники узнают и называют злых и добрых сказочных героев.</p> <p>Ведущий 1: Предлагаем сделать символ доброты СЕРДЦЕ и подарить самому доброму человеку в нашей школе.</p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 6-12 классов - 20 человек.
Материальные и технические ресурсы	Картинки-тени сказочных персонажей, воздушный шарик-сердце. Цветная бумага, ножницы, фломастеры.

Дата, тема дня	22.02, Масленица
Название мероприятия	День Лакомка.
Ф.И.О. педагога	М.В. Качанова, О.В. Васечкина.
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p>Ведущий 1: Здравствуйте, ребята!</p> <p>Ведущий 2: Ребята, а вы знаете, что за праздник мы отмечаем с понедельника по пятницу?</p> <p>Ведущий 1: Масленица – это веселые проводы зимы, радостная встреча близкого, весеннего тепла, обновления природы. Наши предки верили, что зиму злую нужно помогать прогонять, а весну – красавицу закликать, приманивать, «умасливать» угощениями – блинами. Отсюда и название праздника - «Масленица».</p> <p>Ведущий 2: Сегодня мы празднуем третий день Масленицы – «Лакомка».</p> <p>Среда – лакомка называется, Вот тут все точно объедаются! Живот себе все набивают, И друг друга угощают!</p> <p>Ведущий 1: Чтобы зима быстрее ушла, а весна появилась, мы будем тоже веселиться, петь, играть от души и блинками сладкими угощаться.</p> <p>Ведущий 3: Для начала проверим ваше внимание. Проведем забаву для всех. Как услышите «новость» хорошую – все в ладоши хлопайте, а если «новость» не нравится - ногами дружно топайте.</p>

У весны сегодня день рожденья! (Аплодисменты.)
Угощаемся блинами и печеньем! (Аплодисменты.)
Зиму просим поскорее уходить! (Аплодисменты.)
За игру вручу коробочку конфет! (Аплодисменты.)
Вы откроете, а там – ничего нет! (Топот.)
Отдыхаем в воскресенье! Масленица! (Аплодисменты.)
Ну, а в понедельник – на работу, на учебу! (Топот.)
Всех с началом весны поздравляем! (Аплодисменты.)
Новую забаву начинаем! (Аплодисменты.)

Ведущие проводят игры.

Игра «Метание снежков».

Обучающиеся делятся на 2 команды. Каждой команде даются снежки из бумаги, которые нужно бросать в корзину. Выигрывает та команда, которая больше попадет в цель.

Хороводная игра «Блинчик».

Обучающиеся встают в круг и вытягивают руки ладонями вверх. Первому участнику кладется на ладони «блинчик» - вырезанный из бумаги желтый круг. Под музыку участники передают «блинчик» как можно скорее друг другу со словами:

Ты, катись, горячий блинчик,
Быстро, быстро по рукам,
У кого горячий блинчик,
Тот сейчас станцует нам.

В тот момент, когда музыка остановится, участник, у кого в этот момент будет в руках «блинчик», выходит в круг и показывает любое движение, остальные участники повторяют за ним.

Ведущий 2: Сядем рядком да поговорим ладком. Все ли здесь смышлёные?

Ведущий 4: Загадки отгадывать умеете?

Стоит в углу Агрипина,
Большой рот разиня.
Пасть открывает,
Что дают – глотает.
Зимой она ест и фырчит,
А летом голодная спит. (Печь.)
Стоит толстячок,
Подбоченя бочок.
Шипит и кипит,
Всем чай пить велит. (Самовар.)
Что на сковородку наливают,
Да вчетверо сгибают? (Блины.)
Шагает красавица,
Легко земли касается,
Идёт на поле, на реку,
И по снежку, и по цветку. (Весна.)

	<p>Была белая да седая, Пришла зелёная, молодая. (Зима и весна.) <i>Ведущие проводят игры.</i></p> <p>Игра «Испеки блины». Участники делятся на две команды по 6-8 человек. Первый участник команды получает по тарелке. По сигналу они бегут с тарелкой к столу с блинами, берут один блин и едят, с какой начинкой они готовят блины. После возвращаются к своей команде, переключают свой блин в другую тарелку и передают следующему игроку команды. Выигрывает та команда, которая быстро «испечёт блины» с разными начинками и не повторится.</p> <p>Игра «Калечина - Малечина». Ведущие вызывают самых ловких, сильных, смелых игроков. Игроки на расправленной ладони держат палку. Все хором говорят: «Калечина- Малечина, сколько часов до вечера?» - и считают: «1, 2, 3, 4, ... Кто из игроков дольше продержит палку, тот и побеждает.</p> <p>Ведущий 1: Испеклись наши блины, до чего ж они вкусны. Подходи, народ, с нами съешь блина, Чтоб на землю поскорей пришла весна!</p> <p>Все вместе: До свидания!</p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов – 20 человек. Обучающиеся 6-12 классов - 15 человек.
Материальные и технические ресурсы	Музыкальное сопровождение: русские народные наигрыши.

Дата, тема дня	01.03, Первый день весны.
Название мероприятия	Развивающие игры для обучающихся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов.
Ф.И.О. педагога	В.О. Васянина, П.П. Ермакова.
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p><i>На магнитной доске размещен солнечный диск без лучей.</i></p> <p>Ведущий 1: Я раскрываю почки, в зелёные листочки. Дерева одеваю, посевы поливаю, Движения полна, зовут меня ... (весна).</p> <p>Ведущий 2: Что-то ты весна совсем хмурая, что случилось?</p> <p>Ведущий 1: Не как не могу пробудиться от зимнего сна, мне поможет только одно, а что именно вы сейчас сами отгадаете, послушайте загадку: Кто живёт на небе чистом, Называется лучистым? Греет, светит, глазки «слепит», Его очень любят дети. (Солнышко.)</p> <p>Ведущий 2: Правильно! Но солнышко наше очень плохо греет. Как вы думаете, почему? (Оно без лучиков.) Правильно! Давайте вместе с вами вспомним признаки весны и прикрепим лучики к солнышку!</p>

Ведущий показывает лучики, на которых изображены картинки - подсказки, обучающиеся называют варианты (тает снег, бегут ручьи, капель...), прикрепляют лучики к солнышку.

Ведущий 1: Как хорошо солнышко пригрело! Вот я и очнулась от зимней спячки. Ребята, первое марта – это первый день весны, это праздник для всего живого. А что такое праздник?

Обучающиеся отвечают на вопрос.

Ведущий 2: Праздник - это шутки и веселье!

К нам весна пришла,
Встретить нам её пора.

Будем мы весну встречать,
Очень весело играть!

Ведущий 1: Вам, ребята, принесла

Вот такой платочек я: (*достает из корзины платок*)
Разноцветный, расписной,
Необычный, не простой.
Предлагаю вам, друзья,
Поиграть с платочком я.

Будем танцевать! Как только музыка закончится все должны присесть и закрыть глаза, а я спрячу одного из вас, а кого, вы сами отгадаете.

Ведущие проводят игру «Прятки».

Игра с платком «Прятки».

Под музыку участники повторяют движения за ведущим. Музыка стихает, участники присаживаются, закрывают глаза. Ведущий накрывает платком одного из участников. Ведущий говорит:

Не зевайте, не зевайте,

Поскорей ответ нам дайте:

Раз, два, три — кто же спрятался внутри?

После слов ведущего участники называют имя спрятанного игрока. Ведущий поднимает платок. Участники видят, кто на самом деле там был. Игра повторяется.

Ведущий 1: Предлагаем поиграть еще в одну игру, а для этого нужно встать в круг.

Ведущие проводят игру «Угадай-ка».

Игра «Угадай-ка».

Участник встают в круг. Пока играет музыка, участники передают друг другу солнышко. Как только музыка внезапно остановится, тот, у кого в руках окажется солнышко, выходит в середину и выполняет задание: жестами, молча показывает предмет, который изображен на картинке. Остальные участники отгадывают этот предмет.

Ведущий 1: Молодцы, ребята! С весной поиграли, а теперь приглашаю всех на танец в честь наступления весны!

	<i>Обучающиеся под руководством ведущих выполняют движения (Логоритмика «Весенняя полечка Л. Олиферовой»). Ведущие благодарят за совместную работу.</i>
Количество присутствующих	Обучающиеся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов – 30 человек.
Материальные и технические ресурсы	Магнитная доска, солнце и лучики к нему, платок, мягкая игрушка «Солнышко», предметные картинки с весенними приметами.

Дата, тема дня	01.03, Первый день весны.
Название мероприятия	Квест-игра «В поисках весны» для обучающихся 6-12 классов.
Ф.И.О. педагога	В.О. Васянина, П.П. Ермакова.
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p><i>На магнитной доске размещен солнечный диск без лучей.</i></p> <p>Ведущий 1: Я раскрываю почки, в зелёные листочки. Деревья одеваю, посевы поливаю, Движения полна, зовут меня ... (весна).</p> <p>Ребята, первое марта – это первый день весны, это праздник для всего живого. А что такое праздник?</p> <p>Ведущий 2: Это шутки и веселье! К нам весна пришла, Встретить нам её пора. Будем мы весну встречать, Очень весело играть!</p> <p>Ведущий 1: Послушайте загадку: Кто живёт на небе чистом, Называется лучистым? Греет, светит, глазки «слепит», Его очень любят дети. (Солнышко.)</p> <p>Правильно! Солнце зимой светит неярко, а весной – разгорается ярче и жарко греет. Чтобы разбудить солнце, необходимо выполнить задания и собрать лучики. Вы готовы превратить зимнее солнце в яркое, весеннее?</p> <p>Ведущий 2: Ребята, разделитесь на четыре команды! Каждая команда будет проходить квест-игру по своей карте. Будьте внимательными! Всем удачи! А мы Вас ждем с лучиками на финише.</p> <p><i>Ведущие организуют движение по станциям. После правильно выполненных заданий участники получают лучики.</i></p> <p>Станция 1. Загадочная. Участники разгадывают загадки, которые загадывает ведущий 3.</p> <p>1. Что за тонкие иголки Зеленеют на пригорке? Это, выросши едва,</p>

- К солнцу тянется... (травя).
2. Он растет красивый, нежный,
Голубой иль белоснежный.
Даже раньше расцветает,
Чем на речке лед растает.
Распустился точно в срок
Первый мартовский цветок. (Подснежник.)
 3. Снежок растаял и с полей
Бежит проворливый... (ручей).
 4. Из луковки вырос,
Но в пищу негож.
На яркий стаканчик
Цветок тот похож. (Тюльпан.)
 5. Новоселье у скворца
Он ликует без конца.
Чтоб у нас жил пересмешник,
Смастерили мы ... (скворечник).
 6. Я выступаю перед вами,
Как молодой весны гонец,
Я рад увидиться с друзьями
Ну, а зовут меня... (скворец).
 7. Ручейки бегут быстрее,
Светит солнышко теплее.
Воробей погоде рад —
Заглянул к нам месяц ... (март).
 8. Горел в траве росистой
Фонарик золотистый.
Потом померк, потух
И превратился в пух. (Одуванчик.)

Станция 2. Словесная.

Ведущий 4 дает инструкцию. Участники выполняют задания.

Участникам необходимо из емкости с водой выловить ложкой все магнитные буквы и перенести в сухую тарелку, затем из букв выложить слово на магнитной доске. Для каждой команды свое слово: заяц, весна, ручей, лужа.

Станция 3. Страшно интересная.

Ведущий 5 проводит игру «Крокодил».

Участники по считалочке выбирают водящего. Водящий надевает на голову ободок, который вставляются картинки с приметами весны: яркое солнце, капель, у скворечника птица, проталина. Водящий должен угадать примету весны, которая обозначена на картинке. Остальные участники могут отвечать на уточняющие вопросы водящего только «ДА» или «НЕТ».

Считалочка:

Тают горки во дворах!

	<p>Ах! Ах! Ах! Ах!</p> <p>А на речке треснул лёд!</p> <p>Вот так! Так вот!</p> <p>А в нашей игре</p> <p>Водить тебе!</p> <p><i>После выполнения всех заданий, все четыре команды с лучиками приходят в точку назначения, лучики прикрепляются к солнышку.</i></p> <p>Ведущий 1: Молодцы, ребята! Посмотрите, какое у нас получилось лучистое солнышко, а победила дружба.</p> <p>Ведущий 2: Спасибо за участие и отличную работу!</p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 6-12 классов - 11 человек.
Материальные и технические ресурсы	Магнитная доска, солнце и лучики к нему, 2 набора магнитных букв для составления слов, мини-магнитная доска, одноразовые ложки, ёмкость с водой, предметные картинки с весенними приметами, обод, картинки-подсказки для отгадывания загадок, карты для прохождения маршрута.

Дата, тема дня	03.03, Всемирный день писателя.
Название мероприятия	«Любимый писатель А.С. Пушкин» для обучающихся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов.
Ф.И.О. педагога	Н.В. Ишматова, П.П. Ермакова
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p>Ведущий 1: Здравствуйте, девочки! (<i>Хлопают в ладоши.</i>)</p> <p>Ведущий 2: Здравствуйте, мальчики! (<i>Топают ногами.</i>)</p> <p>Ведущий 1: Здравствуйте, взрослые! (<i>Машут рукой.</i>)</p> <p>Ведущий 2: Угадайте, чьи это предметы? Я вам подскажу!</p> <p>Он ищет вдохновение, Чтоб написать стихотворение! Еще сочиняет рассказы и сказки. Вам помогли мои подсказки? Кто это? (Писатель.)</p> <p><i>Ведущий демонстрирует картинки с предметами: перо, ручка, бумага, печатная машинка, книга.</i></p> <p><i>Обучающиеся определяют профессию человека.</i></p> <p>Ведущий 1: Ребята, сегодня, 3 марта, свой праздник отмечают писатели всего мира! Писатель – тот человек, который создает литературные произведения: стихи, рассказы, сказки, поэмы, романы, а мы потом их читаем, изучаем, заучиваем!</p> <p>Ведущий 2: Предлагаем вспомнить или узнать писателя, чьи сказки, рассказы, стихи вы слышали и знаете!</p> <p>Ведущий 1: Отгадайте героев, о которых писал этот очень известный и великий русский писатель!</p> <p>Пару раз старик невод кинул, Но поймал лишь траву да тину.</p>

Кто, скажите, на раз на третий
Вдруг случайно попался в сети? (Золотая рыбка.)
Ель растет перед дворцом,
А под ним хрустальный дом;
В нем она живет ручная,
Да затейница какая!
Она песенки поет
Да орешки все грызет,
А орешки не простые,
Все скорлупки золотые!
Ядра - чистый изумруд;
Ее слуги стерегут.
Как ее, скажи, зовут? (Белка.)
Золотую эту птицу
Посадил Дадон на спицу.
Коль сидит та птица смирно,
То вокруг царя все мирно.
Но лишь чуть со стороны
К ним потянет дым войны,
Закричит она, забьётся
И в то место обернётся. (Золотой Петушок.)

Ведущий демонстрирует иллюстрации к сказкам А.С. Пушкина: «Сказка о рыбаке и рыбке», «Сказка о царе Салтане», «Сказка о Золотом петушке». Сначала изображение загаданного героя закрыто, после того как обучающиеся отгадывают загадки, ведущие открывают изображение сказочного героя.



Ведущий 2: Из каких сказок эти герои? Кто написал эти сказки?

Ведущий демонстрирует портрет А.С. Пушкина.

Ведущий 1: Предлагаем поиграть в игры с героями сказок А.С. Пушкина.

Ведущие организуют и проводят игры.

Игра «Невод».

Участники – «рыбки» становятся в одном конце помещения. Водящие (2 человека) – «рыбаки» становятся с «неводом» (натянутой веревкой) в центре. Задача участников перейти в другой конец помещения, не касаясь веревки. Тот, кто задел «невод» считается пойманным. «Невод» «рыбаки» постепенно опускают.

Игра «Собери орешки».

	<p>Участники – «белочки». На пол рассыпаются мячи разного цвета: желтые мячи – «золотые орехи» и зеленые мячи – «изумрудные». Участники раскладывают «орешки» по «сундукам» - внутрь лежащих на полу обручей.</p> <p>Игра «День-ночь». Ведущий передвигается по залу. По команде «День» участники беспорядочно двигаются, по команде «Ночь» - останавливаются, поворачиваются туда, где ведущий и замирают на месте. Тот, кто пошевелился, выбывает из игры.</p> <p>Ведущий 2: Отлично поиграли! Давайте еще раз вспомним имя великого русского писателя. Как его зовут? (А.С. Пушкин.) <i>Ведущие благодарят обучающихся за участие в играх.</i></p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов – 26 человек.
Материальные и технические ресурсы	Магнитная доска, иллюстрации к произведениям А.С. Пушкина, портрет А.С. Пушкина, мячи (желтые, зеленые). 2 обруча, веревка, картинка с изображением пера, ручки, бумага, печатная машинка, книга.

Дата, тема дня	03.03, Всемирный день писателя.
Название мероприятия	«В гости к писателям» для обучающихся 6-12 классов.
Ф.И.О. педагога	Н.В. Ишматова, П.П. Ермакова, О.В. Васечкина
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p>Ведущий 1: Добрый день, ребята! Угадайте, чьи это предметы? Я вам подскажу!</p> <p>Он ищет вдохновение, Чтоб написать стихотворение! Еще сочиняет рассказы и сказки. Вам помогли мои подсказки? Кто это? (Писатель.) <i>Ведущий демонстрирует картинки с предметами: перо, ручка, бумага, печатная машинка, книга.</i> <i>Обучающиеся определяют профессию человека.</i></p> <p>Ведущий 2: Ребята, сегодня, 3 марта, свой праздник отмечают писатели всего мира! Писатель – тот человек, который создает литературные произведения: стихи, рассказы, сказки, поэмы, романы, а мы потом их читаем, изучаем, заучиваем!</p> <p>Ведущий 1: Предлагаем вспомнить или узнать писателя, чьи произведения вы знаете! <i>Ведущие предлагают собрать пазл из иллюстрации и узнать произведение.</i> <i>Обучающиеся собирают пазл, называют произведение и его героев.</i></p> <p>Ведущий 2: Вы знаете автора этого произведения? Давайте проверим!</p>

	<p><i>Ведущие демонстрируют силуэт писателя. Обучающиеся узнают писателя по силуэту.</i></p> <p>Ведущий 1: Чтобы наверняка убедиться, что это именно этот писатель, расшифруйте ребус.</p> <p><i>Ведущие демонстрируют ребус с зашифрованной фамилией писателя. Обучающиеся расшифровывают ребус.</i></p> <p><i>Ведущие демонстрируют портрет писателя, обучающиеся называют его полное имя.</i></p> <p>Ведущий 2: Этот писатель написал и другие произведения. Соберите фразу, определите, из какого она произведения.</p> <p><i>Обучающиеся собирают фразу из произведений писателя, называют произведение.</i></p> <p>Ведущий 1: Найдите героев произведений писателя, назовите произведение.</p> <p><i>Ведущие демонстрируют картинку-вimmelбух по произведениям писателя.</i></p> <p>Ведущий 2: Отлично провели время! Давайте еще раз вспомним полное имя писателя. Как его зовут?</p> <p><i>Ведущие благодарят обучающихся за участие.</i></p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 6-12 классов - 40 человек.
Материальные и технические ресурсы	8б – А.С. Пушкин, 9 класс – Г.Х. Андерсен, А.С. Пушкин, 6а, 6в класс - И.А. Крылов, 7а, 8а, 8в - И.А. Крылов. Пазл из иллюстрации басни «Лебедь, рак и щука» И.А. Крылова, сказки «Сказка о мёртвой царевне» А.С. Пушкина, «Снежная королева» Г.Х. Андерсена, силуэты писателей, портреты писателей, картинки-вimmelбухи по произведениям писателей, ребусы с зашифрованными фамилиями писателей, карточки со словами и словосочетаниями из произведений писателей.

Дата, тема дня	10.03, День русской матрёшки
Название мероприятия	Творческая мастерская «Матрешкины забавы»
Ф.И.О. педагога	Ю.В. Морозова
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p><i>Звучит народная музыка. Выходит Матрёшка.</i></p> <p>Ведущая - Матрешка: Добрый день, дорогие мои! Доброго вам здоровьечка! Давно вас ждала-поджидала, У окна сидела, в оба глаза глядела. Очень рада встрече я, Не узнали вы меня?</p> <p><i>Обучающиеся отвечают на вопрос.</i></p> <p>Ведущая - Матрешка: Я, Матрешка! А по батюшке кличут Ивановна.</p>

	<p>Точнее, Матрена Ивановна!</p> <p>Ребята, совсем скоро у Матрешки будет День рождения, а точнее 9 апреля. И поэтому сегодняшнюю переменку хотелось бы посвятить именно ей. Матрешка – это не простая кукла. У нее есть один секрет. Если ее открыть, покажется вторая куколка, размером поменьше. Она может быть очень похожа на первую, а может сильно отличаться. Следующая фигурка тоже открывается...</p> <p><i>Ведущая демонстрирует матрешку.</i></p> <p>Ведущая - Матрешка: В одной матрешке может прятаться до 8 кукол (или даже больше). А сейчас я предлагаю вам, ребята, стать на время мастерами и сделать своими руками красивых матрёшек.</p> <p><i>Ведущая и ее помощники проводят конкурс «Наряди матрешку».</i></p> <p><i>Звучит русская народная музыка.</i></p> <p>Конкурс «Наряди матрешку».</p> <p>Каждому классу выдаётся шаблон матрешки, клей, шаблоны цветов. Обучающиеся с помощью педагогов выполняют аппликацию: наклеивают на шаблон матрешки шаблоны цветов. Затем матрешки демонстрируются всем участникам.</p> <p>Ведущая - Матрешка:</p> <p><i>Ведущая и ее помощники проводят игру «Змейка».</i></p> <p>Игра «Змейка».</p> <p>Участники становятся друг за другом за Матрешкой и берут друг друга за талию. Под веселую музыку Матрешка водит змейкой всю цепочку по залу. Задача участников: удержать цепочку.</p> <p>Ведущая - Матрешка: Молодцы, ребята! Порадовали Матрену Ивановну. И мастеровые вы, и веселые. Спасибо вам! До свиданья! До новых встреч!</p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 1-4, 5б, 5а, 6б, 6г-7б классов – 24 человека.
Материальные и технические ресурсы	Музыкальное оформление, шаблоны матрешки и цветов, клей карандаш, игрушка-Матрешка.

Дата, тема дня	10.03, День русской матрешки
Название мероприятия	Игровая программа «Матрешкины забавы»
Ф.И.О. педагога	Ю.В. Морозова
Цель	Организация активного и содержательного отдыха обучающихся на перемене в игровой форме.
Ход проведения	<p><i>Звучит народная музыка. Выходят Матрешка и Два Ивана – Молодца.</i></p> <p>Матрешка: Добрый день, дорогие мои! Доброго вам здоровьечка! Давно вас ждала-поджидала, У окна сидела, в оба глаза глядела. Очень рада встрече я,</p>

Не узнали вы меня?

Обучающиеся отвечают на вопрос.

Матрешка: Я, Матрешка!

А по батюшке кличут Ивановна.

Точнее, Матрена Ивановна!

Я матрешка удалая, заводная, озорная!

Плакать, хныкать не люблю,

Вас сейчас повеселю.

Мы не станем здесь скучать,

Будем весело играть.

А помогут мне в этом, познакомьтесь – ка друзья

Два Ивана – Молодца!!!

А пригласили мы вас к себе в гости на забавы.

Стало быть, называть их станем «Матрёшкины забавы».

Иван 1: А, давайте играть деревня на деревню, как в старые времена. Для этого нам нужно разделиться на две команды.

Матрешка: Тогда эта половина ребят будет деревней Сорокино, а ваша половина – деревня Воронино. Согласны? Ну и прекрасно! Как зовут меня и моих помощников, вы все прекрасно знаете, а вот как зовут всех вас, мы сейчас тоже узнаем! Давайте хором крикнем каждый свое имя. Три, четыре!

По очереди жители каждой деревни называют хором свои имена.

Иван 2: Что-то мы ничего не расслышали, не поняли, как вас зовут.

Иван 1: А, давайте жителей деревни Сорокино величать будут Иваны да Марьи.

Иван 2: А, жителей деревни Воронино звать будут Степаны да Дарьи.

Матрешка: Запомнили? Тогда проверим, кто громче и дружнее кричит, тот и победит.

По очереди жители каждой деревни называют хором свои новые имена:

1. «Иваны да Марьи».

2. «Степаны да Дарьи».

Иван 1: По-моему, и те, и другие молодцы!

Иван 2: Любите загадки? Отгадайте их тогда.

А в загадках есть секрет– дайте правильный ответ.

Медлить здесь совсем не нужно, отвечайте быстро, дружно!

Два Ивана по очереди загадывают загадки-обманки.

Загадки-обманки:

На заборе по утру кукарекал...(петух).

Он зимой в берлоге спит, догадались – это...(медведь).

Серый с хоботом добряк – неповоротливый...(слон).

Громко крикает в пруду, утят купая...(утка).

Ходит с рыжей гривой он, царь зверей, конечно...(лев).

Уколешься – нельзя задеть! Колюч уж очень наш...(ёж).

	<p>Уши длинный, он трус, спрятался под кустик...(заяц). На пальму с пальмы скок да скок, бананы любит этот...(обезьяна). <i>Обучающиеся отгадывают загадки-обманки.</i></p> <p>Матрешка: Ребята, когда я на праздник собиралась, конечно же, наряжалась. Все как положено: и сарафан, и платочек, и нарумянила щечки. А вот вы сейчас с урока пришли, нарядиться не успели. Поэтому сейчас и вас будем наряжать, да дальше забавы продолжать. А мы посмотрим, какая деревня быстрее и краше нарядится! <i>Матрешка и два Ивана проводят конкурс «А моя деревня краше!».</i></p> <p>Конкурс «А моя деревня краше!». Каждой деревне выдается коробочка с элементы русских народных костюмов: платочки, ленточки, кокошники, сарафаны, кепки, кушаки и т.п. Пока звучат народные наигрыши, участники деревень наряжаются.</p> <p>Матрешка: Ой, да молодцы! Какие нарядные да красивые! А вот русская пословица говорит: «По одежке встречают, по уму провожают». Вот и узнаем сейчас, какие вы умные. Это я о знании пословиц говорю, это ж народные мудрости. Давайте проверим, какая деревня лучше в пословицах разбирается. Сейчас Иваны по очереди вам будут говорить начало пословицы, а ваша задача ее закончить! Задание понятно? <i>Матрешка и два Ивана проводят конкурс «Народная пословица».</i></p> <p>Конкурс «Народная пословица». Иваны по очереди называют начало пословиц, команды-деревни по очереди их заканчивают:</p> <p>СЕМЬ РАЗ ОТМЕРЬ - ОДИН РАЗ ОТРЕЖЬ. БЕЗ ТРУДА НЕ ВЫТАЩИТЬ И РЫБКУ ИЗ ПРУДА. ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН. ЯБЛОКО ОТ ЯБЛОНИ НЕДАЛЕКО ПАДАЕТ. ЛЮБИШЬ КАТАТЬСЯ, ЛЮБИ И САНОЧКИ ВОЗИТЬ. РАБОТА НЕ ВОЛК - В ЛЕС НЕ УБЕЖИТ.</p> <p>Матрешка: Молодцы, ребята! Хорошо у нас погостили, порадовали! И умные вы, и ловкие, и, конечно же, веселые! До свиданьице! До новых встреч!</p>
Количество присутствующих	Обучающиеся 6-12 классов - 10 человек.
Материальные и технические ресурсы	Музыкальное сопровождение, элементы русских народных костюмов (кушаки, платки, ленты, кокошники...)

Наши авторы

№ п/п	Ф.И.О. автора	Должность
1.	<i>Васечкина Ольга Викторовна</i>	педагог-психолог высшей квалификационной категории КОУ «Леушинская школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья», Кондинский р-н, с. Леуши.
2.	<i>Васянина Василина Олеговна</i>	учитель-логопед первой квалификационной категории КОУ «Леушинская школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья», Кондинский р-н, с. Леуши.
3.	<i>Вторушина Татьяна Викторовна</i>	учитель-дефектолог высшей квалификационной категории КОУ «Леушинская школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья», Кондинский р-н, с. Леуши.
4.	<i>Ермакова Полина Павловна</i>	учитель-дефектолог квалификационной категории «педагог-методист» КОУ «Леушинская школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья», Кондинский р-н, с. Леуши.
5.	<i>Ишматова Надежда Владимировна</i>	педагог-психолог высшей квалификационной категории КОУ «Леушинская школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья», Кондинский р-н, с. Леуши.
6.	<i>Качанова Марина Викторовна</i>	учитель-логопед КОУ «Леушинская школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья», Кондинский р-н, с. Леуши.
7.	<i>Репина Ольга Сергеевна</i>	учитель-дефектолог высшей квалификационной категории КОУ «Леушинская школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья», Кондинский р-н, с. Леуши.

8.	<i>Стрельцова Наталья Леонидовна</i>	педагог-психолог КОУ «Леушинская школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья», Кондинский р-н, с. Леуши.
9.	<i>Энзель Татьяна Геннадьевна</i>	педагог-психолог первой квалификационной категории КОУ «Леушинская школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья», Кондинский р-н, с. Леуши.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ
ПО ОРГАНИЗАЦИИ АКТИВНОГО И СОДЕРЖАТЕЛЬНОГО ДОСУГА
ОБУЧАЮЩИХСЯ С УМСТВЕННОЙ ОТСТАЛОСТЬЮ (ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМИ
НАРУШЕНИЯМИ) НА ПЕРЕМЕНЕ В ИГРОВОЙ ФОРМЕ

БОЛЬШАЯ ПЕРЕМЕНА

СБОРНИК

казенное общеобразовательное учреждение «Леушинская школа-интернат для
обучающихся с ограниченными возможностями здоровья»

Ханты-Мансийский автономный округ – Югра
628212, с. Леуши, ул. Волгоградская, 51