

## Игра «Счастливы́й случай»

В игре принимают участие учителя начальных классов.

Музыкальная заставка, выход ведущих (это могут быть старшеклассники).

**Ведущий.** Я рад приветствовать всех собравшихся в этом зале. Сегодня, в День учителя, мы приготовили вам сюрприз. Уважаемые педагоги, прошу вас подняться на сцену. Начинаем игру «Счастливы́й случай».

### Конкурс «Знакомство»

**Ведущий.** Здравствуйте!

Поклонившись, мы друг другу сказали.

Здравствуйте!

Что особого тем мы друг другу сказали?

Просто «здравствуйте»,

Больше ведь мы ничего не сказали.

Отчего же на капельку солнца прибавилось в мире?

Отчего же на капельку счастья прибавилось в мире?

Отчего же на капельку радостней сделалась жизнь?

**Ведущая.** Каждый день мы по многу раз говорим друг другу «здравствуйте». В этом нехитром слове – секрет многих религий. Но прежде всего в нем содержится один из принципов гуманизма. Правильно сказать «здравствуйте» – это значит увидеть другого человека, почувствовать его как явление. Обнаруживают эту способность в высшей степени те люди, которые, как нам кажется, обладают одной из величайших драгоценностей мира – настоящей, естественной улыбкой. Я думаю, что вы солидарны с известным американским психологом и психотерапевтом Э. Берном в оценке значимости приветствия в установлении межличностных контактов. Поэтому я предлагаю разминку «Знакомство» по формуле: вы говорите волшебное слово «здравствуйте» и представляете себя.

**Представление участников.**

**Ведущая.** Вот видите, мы поздоровались, и на капельку радостней сделалась и ваша жизнь.

**Ведущий.** Итак, сейчас вы разделитесь на две команды. Игра состоит из пяти геймов. За каждый правильный ответ команда получает одно очко. Если у команды нет ответа, то ей помогают болельщики – ваши ученики. Принцип ясен? Нашу игру будет оценивать жюри.

**Представление жюри.**

### Гейм «Дальше, дальше...»

**Ведущая.** Командам задается одинаковое количество вопросов, их будет двадцать. Ваша задача – за минуту ответить на них. Вопросы самые простые, они требуют однозначных ответов в быстром темпе. Кто уже готов отвечать?

**Вопросы первой команде:**

1. Мороженое в шоколаде. (Эскимо.)
2. Сборник географических карт и таблиц. (Атлас.)
3. Страна всех сумчатых. (Австралия.)
4. Где сухого камня не найдешь? (В воде.)
5. Что вниз верхушкой растет? (Сосулька.)
6. Какой страшный зверь падок до малины? (Медведь.)
7. Недавно полученное известие. (Новость.)
8. Большой вязаный платок. (Шаль.)
9. Детский юмористический киножурнал. («Ералаш».)
10. Эмблема государства. (Герб.)
11. Животный мир. (Фауна.)



12. Высший спортивный показатель. (Рекорд.)
13. Морская щука. (Акула.)
14. Знак почтовой оплаты. (Марка.)
15. Сладкая тягучая фруктовая жидкость. (Сироп.)
16. Кто говорит на всех языках? (Эхо.)
17. Самый малый океан. (Северный Ледовитый.)
18. Великий русский баснописец. (Крылов.)
19. Произведение о будущем. (Фантастика.)
20. Висит сито, не руками свито. (Паутина.)

**Ведущий.** Прекрасные результаты. Остается надеяться, что соперники сыграют так же хорошо. А вы пока можете занять свои места.

**Вопросы второй команде:**

1. Второе название крокодила. (Аллигатор.)
2. Народное собрание в Древней Руси. (Вече.)
3. Тонко скрученная пряжа. (Нить.)
4. Наука о животных. (Зоология.)
5. Что делает еж зимой? (Спит.)
6. Сколько дней в високосном году? (366)
7. У какого слона нет хобота? (У шахматного.)
8. Площадка для бокса. (Ринг.)
9. Дышит ли цыпленок в яйце? (Да.)
10. Самая быстроногая птица. (Страус.)
11. В каком месяце есть 28 дней? (В любом.)
12. Чем кончаются «день» и «ночь»? (Мягким знаком.)
13. Что идет, не двигаясь с места? (Время.)
14. Сколько крыльев у блохи? (Совсем нет.)
15. День веселья, радости, торжества. (Праздник.)
16. Самая большая обезьяна. (Горилла.)
17. Место в пустыне, где есть растительность и вода. (Оазис.)
18. Куда зайцу бежать удобнее – с горы или в гору? (В гору.)
19. Самое крупное наземное животное. (Слон.)
20. Столетие. (Век.)

**Ведущая.** Молодцы. У вас были прекрасные ответы. Так держать! Чтобы завершить первый гейм, нам остается узнать счет. Друзья мои, не слышу громких аплодисментов, ведь такой счет обещает интересную игру.

**Жюри подводит итоги гейма.**

### Гейм «Заморочки из бочки»

**Ведущий.** Следующий гейм самый важный – «Заморочки из бочки». Сегодня мы обязательно узнаем ответы на самые необыкновенные вопросы... Впрочем, никто не имеет представления, какие вопросы попадутся нашим участникам, но не исключено, что мы узнаем об организационном моменте урока, об авторитете учителя. И вполне возможно, нам предстоит узнать, что такое свобода и ограничение.

**Музыкальная заставка.**

**Ведущая.** Я предлагаю вытянуть первую «заморочку» из бочки первой команде. Если у команды нет ответа, то ей помогают болельщики.

**Ведущий.** «Заморочка» первая – «Авторитет учителя».

«Человек, чей авторитет уважается, компетентно справляется с задачей, возложенной на него теми, кто ему доверяет. Ему не нужно запугивать их или возбуждать в них восхищение его магическими свойствами» (Эрих Фромм «Человек для себя»).

Внимание! Вопрос. Усматриваете ли вы связь между тем, как определяет сущность авторитета выдающийся мыслитель XX века, и пониманием авторитета в гуманистической педагогике?

**Ответы команд.**

**Ведущая.** «Заморочка» вторая – «Свобода и ограничение».

«Если ребенку предоставляется полная свобода в исследовании окружающего мира,



если никто не ограничивает и не направляет его деятельность, если воспитательным лозунгом его родителей являются мягкость и вседозволенность, результатом этого обычно становится повышенная тревожность, сомнение в собственной ценности. <...> Внимательное и заботливое отношение к ребенку в сочетании с требовательностью делает ненужным суровые наказания... Секрет формирования высокой самооценки заключается в благожелательном отношении к ребенку, готовности принять его таким, каков он есть, но в то же время и в умении установить при этом определенные границы» (Р. Бернс «Развитие Я-концепции и воспитание»).

Внимание! Вопрос. Какое из двух утверждений ученого соответствует вашим представлениям о гуманистической педагогике?

**Ответы команд.**

**Ведущий.** «Заморочка» третья – «Актер и педагог».

Вопрос. Каковы принципиальные различия между профессиональной деятельностью актера и педагога?

**Ответы команд.**

**Ведущая.** «Заморочка» четвертая – «Организационный момент».

«Гуманистическая педагогика «организационный момент» рассматривает как регулировку учителем своего эмоционального состояния и актуализацию гуманистических установок на учащихся, как их защиту от возможности спада творческой активности учителя. Смысл «организационного момента» – самонастройка себя и класса на стиль общения, в котором, вопреки внешним психологическим помехам, царит уважение человеческого достоинства, взаимная забота об интеллектуальном и нравственно-этическом «поле» урока» (К. В. Гавриловец «Гуманизация учебно-воспитательного процесса»).

Дайте психолого-педагогическую характеристику начала урока в школе, в которой вы работаете.

**Ответы команд.**

**Жюри подводит итоги гейма.**

### **Гейм «Ты мне, я тебе»**

**Ведущая.** Известно, что учитель обладает самой высокой степенью интуиции и находчивости. Ведь ему приходится решать зачастую сложные и непредвиденные задачи. И надо сказать – почти всегда блестяще! Вот и сейчас мы увидим, как наши участники будут решать возникшие вопросы. Сейчас вы будете обмениваться вопросами. Кто начнет?

**Команды задают друг другу по три вопроса и сами оценивают ответ соперника по пятибалльной шкале.**

**Музыкальная пауза.**

### **Гейм «Загадки–объяснялки»**

**Ведущая.** Учитель может все, это известно всем, в чем мы сейчас убедимся. Телепередача «Устами младенца», думаем, известна каждому. Но на всякий случай напомним: в ней есть конкурс под названием «Загадки-объяснялки», в котором дети пытаются своими словами описать какой-то предмет, понятие, явление, а взрослые участники передачи должны догадаться, о чем идет речь. Получаются такие забавные самодельные загадки, которые мы и хотим предложить вашему вниманию. Попытайтесь их разгадать. Первыми угадывать будут...

**Дети зачитывают заранее подготовленные загадки, участники команд отгадывают.**

**Жюри подводит итоги.**

### **Гейм «Тёмная лошадка»**

**(В качестве «темной лошадки» можно пригласить какого-нибудь известного в вашем городе человека.)**

**Ведущий.** Следующий гейм – «Темная лошадка».

Дорогие участники. Вам необходимо узнать гостя нашей игры. Его биографические данные: в 1962 году он с сестрой открыл первый экспериментальный класс в школе № 57 города Тбилиси, имеет сына и дочку, а также пятерых внуков, поэтому является дедушкой. Он же – профессор, доктор психологических наук... Шалва Александрович Амонашвили.



**Выход гостя.**

**Ведущий.** Берите инициативу в свои руки. Вам необходимо задать четыре вопроса командам. Право отвечать первым предоставляется тому, кто быстрее сообразит и поднимет руку.

**Гость задает вопросы, участники отвечают. Жюри подводит итоги.**

**Ведущая.** Завершился наш конкурс. Кому-то сегодня повезло чуть больше, кому-то – чуть меньше. Но главное – мы увидели огромный творческий потенциал наших участников. Мы увидели, как они любят учеников, которым отдают свои сердца, душу, внимание, ласку, заботу. Именно за это их ценят и любят! Счастья, удачи, успехов всем. До новых встреч!

**Подведение итогов игры. Награждение победителей. Фотография на память.**

**Литература:**

1. Амонашвили Ш. А. Педагогическая симфония. Часть 1. – Екатеринбург: «Изд-во Уральского университета», 1993.
2. Бесова М. А. В школе и на отдыхе: Познавательные игры для детей от 6 до 10 лет. – Ярославль, 1997.
3. Рыданова И. И. Педагогика общения. – Минск, 1998.
4. ПедСовет: Журнал. 1997. № 7.
5. Трамвай: Журнал. 1995. № 1.
6. Учительская газета. 1996. Август. № 33.

