

Молодые – молодым

5 декабря – Всемирный день Волонтёра. Накануне этого праздника предлагаем всем заинтересованным лицам задуматься об интересной форме его проведения.

Новая эра уже наступила. Компьютеры, гаджеты, экраны, программы нас окружают повсюду и круглосуточно. Они упрощают жизнь, но при этом занимают иногда все свободное время.

Сколько всего интересного мы пропускаем, утыкаясь в экран гаджета?! Предлагаем проверить.

О великие волонтеры – надежда человечества, создайте же такую акцию, осуществите такой проект, чтобы в вашей школе ребята и учителя на время вернулись в этот прекрасный реальный мир! Для этого им нужна альтернатива. Предлагайте, организовывайте, увлекайте, вдохновляйте, заражайте своими идеями, делитесь своим азартом и радостью от ежеминутного пребывания в нашей общей прекрасной реальности!

Жизнь прекрасна и удивительна, если оглянуться вокруг и начать наслаждаться тем, что рядом и теми, кто с вами.

Просим вас осуществить акцию, посвященную жизни без гаджетов. **«Этот прекрасный реальный мир».**

Суть мероприятия:

Все учащиеся и педагоги оповещаются о планируемом мероприятии за несколько дней до намеченной даты. Акция может продлиться не один день, а целую неделю.

В каждый из дней организуются различные действия, например:

первый день – день песенных соревнований между классами на большой перемене (по принципу, кто больше вспомнит и коллективно исполнит, не менее одного куплета, песен на темы «дружба», «мама», «Родина» ...). *О темах лучше оповестить заранее.*

Второй день – танцевальный.

Третий – игровой (тихие и подвижные игры).

Четвёртый – спортивный.

Пятый – театральный.

Шестой – день мини-подарков. Или любая другая тема, в зависимости от ваших предпочтений и интересов.

Может быть, вы воспользуетесь нашим *списком игр*:

• **Арам-шим-шим**

Вначале выбирается водящий с помощью считалки или по жребью. Все становятся в круг и берутся за руки, чередуясь девочка-мальчик-девочка. Водящий становится в центр круга и закрывает (или завязывает) глаза. Все начинают водить вокруг него хоровод, а он вытягивает вперёд руку и вращается в противоположном направлении. Все участники говорят слова: «Арам-шим-шим, арам-шим-шим, Арамия, Зульфия, покажи-ка на меня!» по окончанию текста участники

и водящий останавливаются. Тот, на кого показывает водящий выходит в центр круга и становится с водящим спиной к спине. Все считают: «Раз, два, три!» На счёт «Три» игроки в центре поворачивают головы либо в одну сторону, либо в разные. Если они повернули головы в одну сторону, то должны обняться, если повернулись в разных направлениях — то пожать друг другу руки. После этого старый водящий становится в хоровод, а новый вытягивает руку и игра начинается с начала.

- ***Эволюция***

Усложнённая версия игры «Камень, ножницы, бумага». Трое – шестеро игроков показывают жестами камень (кулак), ножницы (вытянуты указательный и средний пальцы) или бумагу (распрямленная ладонь). «Камень» побеждает «ножницы», «ножницы» – «бумагу», а «бумага» – «камень». Победитель продвигается вверх по эволюционной лестнице, кто проиграл – спускается вниз по эволюционной лестнице. Эволюционная лестница:

1. бактерия
2. червячок
3. лягушка
4. утка
5. обезьяна
6. человек

Игрок показывает жестами и звуками каждую ступень. Выигрывает тот, кто первый доберётся до ступени «человека».

- ***Змейка в квадрате***

Соревнуются две-три команды. На полу для каждой команды чертятся квадраты небольшого размера или обозначаются верёвками. Участники команд берутся за руки и начинают заворачиваться по спирали пока не достигнут центра квадрата. Если кто-то в команде издаст звук или заступит за линию, команда начинает «заворачиваться» заново. *Можно провести эту игру и с одной командой до 25 человек.*

- ***Животные***

Детям вытягивают листочки с названиями животных (не более четырех). По сигналу ведущего, игроки, издавая звуки и жесты, присущие их животным, пытаются найти свою команду (свою «стаю»).

- ***Найди цвет***

Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, который назовёт ведущий. Ведущий должен осалить кого-нибудь из неуспевших дотронуться до заданного цвета. Осаленный становится ведущим.

- ***Ха-ха-ха***

Задача игроков – не засмеяться. Играющие стоят или сидят в кругу и один из них, как можно серьёзнее, говорит «Ха». Следующий: «Ха-

ха!», следующий «Ха-ха-ха!» и так далее. Кто произнесет неправильное количество «Ха» или засмеётся, становится зрителем.

- ***Рисунок на ладошках***

Выполняется в парах. Один закрывает глаза и протягивает ладонь, на которой партнёр рисует какой-то образ. Задача первого отгадать, что нарисовано.

- ***Турнир "крестики-нолики" можно играть на поле из девяти шестнадцати или двадцати пяти клеток.***

Турнир проводится в несколько шагов:

1 тур – приглашаются все желающие поиграть в «крестики-нолики».

Пары выбираются свободно.

2 тур – пары игроков формируются из победителей первого тура.

3 тур – играют победившие в третьем туре.

Так с каждым разом число участников переходящих в следующий тур уменьшается вдвое, пока не будут определены последние двое победителей

педагоги-психологи Центра «Диалог»

Пришедько Светлана Владимировна и Гусарова Ирина Ивановна.