Из опыта работы педагога-организатора ДО Краевой Галины Николаевны

**Игровая развлекательная программа (ИРП) на современном этапе.**

Сейчас, когда мир стремительно развивает свой технический потенциал, когда загружен различной техникой, компьютерными играми, наши дети остаются детьми. Им хочется, как и нам в детстве, пошалить, поиграть, побегать.

Программы начального образования очень сложные по своему содержанию. Учащимся обязательно необходима разрядка, переключение с учебной деятельности, в доступную, привычную, а именно, в игровую. Ученик младшего школьного возраста любит слушать и смотреть то, что ему интересно, нравится, или то, чем его заинтересуют.

Педагогом дополнительного образования я работаю с 2002 года. Веду досуговую тематическую игровую развлекательную программу для начального образования. Программа рассчитана на один год. В нее входят семь тем, связанных с программой обучения и предметами начального образования. Моим подопечным нравится эта программа, так как она проста и доступна для любого участника, независимо от оценок. С точки зрения психофизического развития, учащиеся получают массу впечатлений и хороший эмоциональный заряд.

С образовательной стороны, через игру получают новые знания и закрепляют ранее полученные на уроках в школе.

С момента, когда ребенок пошел в школу, его эмоциональное развитие больше, чем раньше, зависит от того опыта, который он приобретает вне дома. Необъяснимые и вымышленные страхи прошлых лет сменяются другими, более осознанными: уроки, отношения между сверстниками, игры, которые помогают каждому ребенку занять свое место в коллективе, адекватное своим возможностям, и ребенок становится незаменимой личностью. Также игра приводит к развитию чувства собственного достоинства, которое заставляет ребенка без внешнего побуждения действовать согласно установленным нравственным нормам и принципам.

Игровая развлекательная программа помогает развивать чувства сотрудничества и соперничества, учащиеся приобретают такие понятия, как справедливость и несправедливость, предубеждение, равенство, лидерство, подчинение, преданность, предательство.

Игровая программа выстроена так, чтобы ребенок младшего школьного возраста не ощутил нагрузки физического плана и эмоционального уровня. Структура игровой программы такова: подвижные игры чередуются с викторинами, кроссвордами и другими командными развивающими играми.   
 В многочисленных психологических и педагогических исследованиях убедительнодоказано, что в игровой деятельности происходит разносто-роннее развитие ребенка. Она обладает наибольшими возможностями для становления детского общества. Велико также значение игры в усвоении норм поведения, правил взаимоот-ношений. Но этим не исчерпывается ее значение для нравственного развития ребенка. Свобода игровой деятельности предполагает, что в ней ребенок чаще, чем в реальной жизни, ставится в условия, когда он должен сделать самостоятельный выбор (как поступить?).

Испытывая к кому-то избирательные симпатии, на основе реальных отношений, у детей формируются (или не формируются) качества общественности: способность входить в группу играющих детей, действовать в ней определенным образом, устанавливать связи с партнерами, подчиняться общественному мнению. Иными словами, качества «общественности» позволяют ребенку взаимодействовать с другими детьми.

Высокое значение игровой деятельности состоит в том, что она обладает наибольшими возможностями для становления детского общества.

Игровая развлекательная программа состоит из игр разного вида и типа. Большинство игр является коллективными, где наличие правил создает условия для самоорганизации детей, а это, в свою очередь, основа для формирования правильного поведения и отношений среди людей.

В дидактических играх детей привлекает возможность добиться результата, проявить смекалку, твердость и выдержку.

Подвижные игры проводятся в наиболее естественной форме, тесно связаны с эмоциональными проявлениями детей. Благодаря этому, совершенствуются выразительность движений, ловкость, смелость. Воспитательное значение подвижных игр не ограничивается их воздействием на физические качества ребенка. Они развивают также быстроту реакции, находчивость и сообразительность, умение быстро и точно оценивать обстановку и в соответствии с этим изменять направление движения, его скорость и т. д.

Подвижные игры формируют способность действовать сообща, воспитывают честность и дисциплинированность. Дети приучаются сговариваться, объединяться для проведения любимых игр, считаться с мнением своих партнеров, справедливо разрешать возникающие конфликты.

Головоломки, логические, математические, предметные - командные настольные развивающие игры, также положительно влияют на развитие умственных способностей детей

Хочется отметить и воспитание у детей нравственных чувств вовремя ИРП и отношений: уважения к людям труда, к сверстнику, пожилым людям, женщинам, девочкам, учителям, защитникам нашей Родины, любви к Родине, родному краю. Выполнение правил игры способствует формированию волевых черт характера, организованности.

Каждая игра учит детей согласованности движений, являющихся средством достижения игровой цели. Создаются такие условия, при которых ребенок может оценивать поведение всех участников игры, в том числе и свое. Это позволяет формировать дружеские взаимоотношения детей в группе. Эти игры способствуют повышению активности сознания ребенка, что, безусловно, сказывается на его поведении.

Выполнение правил игры способствует формированию волевых черт характера, организованности. Правила создают условия, требующие от ребенка определенных волевых усилий, необходимых для достижения личного успеха. Кроме того, игры побуждают к доброжелательным отношениям с окружающими взрослыми и сверстниками.

Герои игровой программы Незнайка, Пончик, Знайка, Тюбик и др. создают обстановку чтобы удовольствие, получаемое ребенком от своего доброго поступка, побеждало бы другие чувства.

Еще раз хочется напомнить, что игра является одним из методов воспитания и обучения младшего школьника. И только в сочетании дополнительного образования с общеобразовательной школой мы получим высокий результат в становлении личности младшего школьника.

Многолетний опыт показал, что ИРП положительно влияет на развитие личности младшего школьника и целиком и полностью отвечает требованиям ФГОС.

У меня написано для детей очень много игровых сценариев, два из которых предлагаю в помощь педагогам.

**1.Игровая развлекательная программа «В гостях у Кнопочки»**

для детей младшего школьного возраста

Педагог организатор Краева Г.Н.

МОУ «Сосновский центр образования» отделение ДОД

Ленинградская обл. Приозерский район.

***Цель:*** Расширение знаний правил этикета через игровую деятельность.

***Задачи***:

Уточнить знания детей о разных видах этикета.

Закрепить:

-навыки подарочного этикета;

-навыки сервировки стола;

- навыки гостевого этикета;

- знания этикета в общественных местах;

- знания дистантного этикета.

Развивать:

- принцип культуросообразности через героя (Кнопочку)

- личностные творческие способности через разнообразные виды игр.

Воспитать:

-коммуникативные качества;

-умение работать в группе;

-умение сопереживать соперникам по игре.

- воспитывать

**Виды игр:** викторина-словесная, подвижные игры под музыку, игра –эстафета,

**Предворительная работа:**

1. Работа в библиотеке подбор игр, вопросов для викторины.
2. Написание сценария.
3. Изготовление карточек, картинок для игр, распечатка вопросов викторины.
4. Запись фонограмм на СD для оформления игр.
5. Подбор и изготовление костюма Кнопочки.

**Ресурсное обеспечение:**

1.Магнитафон.

2. Шесть столов.

3.Набор одноразовой посуды(чашка, ложка, вилка, нож, блюдце, тарелка)

4.Салфетница с салфетками.

5. Салфетки.

6.Карточки «Картотека этикета»

7.Карточки-картинки «Найди отличия»

8.Викторина(вопросы с ответами)

9.Подарочная коробка.

10.Костюм Кнопочки.

**Сценарий.**

***Звучит фонограмма «Сюрприз», в зал заходит возмущенная Кнопочка.***

***Кнопочка:***

- Когда Незнайка научится элементарным правилам этикета?

Интересно? .

***Увидев, ребят останавливается и вежливо обращается:***

Здравствуйте!

А вы ребята, знаете правила этикета?

Вы мне поможете научить Незнайку элементарным правилам этикета?

***Участники:***

- Да!

***Кнопочка достает из сумочки книжку «Уроки этикета», листает и удивленно произносит:***

***Кнопочка:***

- А этикет ребята бывает разный и столовый..и семейный и дистантный, подарочный,…(Перечисляет все этикеты)

- Вот видите, как много этикета.

- Незнайке все не запомнить.

-Ребята, Незнайка был в библиотеке и нечаянно уронил картотеку этикета. Карточки все перемешались. И он теперь не знает какие карточки куда поставить.

Я предлагаю вам помочь Незнайке разобрать картотеку по разделам.

***Проводится игра под фонограмму «Сюрприз» пока одна из команд не соберет и поднимет карточку сигнальную.***

**Игра командная «Картотека этикета»**

*Правила игры:* Пока звучит музыка, вы должны найти к карточке раздела- карточку с правилами данного этикета.

Раздел этикета на зеленой карточке, а правила к нему на белых карточках.

(Для 1-х классов выдаются три карточки с этикетами, 6 - для 2-х классов и 8 -для 3-4 классов)

***Кнопочка:***

-Какие вы молодцы!

Все быстро справились с заданием.

- Вы любите разговаривать по телефону?

***Участники:***

- Да.

***Кнопочка:***

- Игра дистантного этикета- испорченный телефон.

Мы с вами сейчас разделимся на равные команды и построимся в колонны по одному. Ваша задача услышать и правильно передать услышанное мне.

**2.Игра -эстафета: «Испорченный телефон»**

*Правила игры:* «Испорченный телефон»*:* Все участники делятся на равные команды и встают в колонны по одному лицом к водящему. Водящий каждой команде первому игроку передает шепотом слово на ушко. Затем по команде водящего первый игрок каждой команды передает следующему игроку своей команды на ушко это же слово, а следующий – следующему итак по цепочке до последнего игрока. Затем последний игрок подбегает к водящему и на ухо передает , то что услышал. Побеждает та команда, которая быстрее и правильно передаст слово водящему.

***Кнопочка:***

-Хорошо справились с этим заданием первая команда,

а вот в двух командах телефон испортился.

А правила этикета в общественных местах вы знаете?

**Участники:**

- Да!

Сейчас посмотрим.

**3.Игра викторина «Что правильно?»**

*Правила: Участники отвечают по одному игроку из каждой команды (решает команда).*

За каждый правильный ответ каждая команда получает балл.

*Вопросы викторины:*

*1в.Учитель другого класса зашел в класс, вы* -

А). Продолжаете работать в тетради.

Б). Встанете у парты и поприветствуете его.

В). Скажете: «Здравствуйте» хором.

*2в. На улице встретите педагога Дома детского творчества, вы-*

А) Пробежите мимо.

Б) Поздороваетесь.

В) Кивнете головой.

*3в. За столом в школьной столовой вам не досталось пирожка, вы-*

А) Тихонько подойдете к учителю и поставите его в известность.

Б) Отберете у Вовки.

В)Через стол крикните учителю, что вам не досталось пирожка.

*4в.Вы опоздали на концерт ваши места в середине ряда-*

А) Вы пойдете и сядете сразу.

Б) Вы дождетесь окончания номера и вовремя аплодисментов пройдете и займете свои места.

В) Вы сядете на свободные места с краю.

*5в. В автобусе много свободных мест в конце салона на остановке зашли три бабули –*

А)Вы пересядете на задние места.

Б)Вы предложите бабушкам пройти и присесть на свободные места.

В)Вы встанете и уступите место.

***Кнопочка:***

- Хорошо вы знаете правила в общественных местах.

- Молодцы.

- Ребята вы умеете накрывать на стол?

- А вот Незнайка не умеет. Он меня пригласил на ужин, а накрыл стол так, что мне было неудобно брать приборы.

- Давайте попробуем разобраться что куда ставится на столе из приборов. И накроем стол к ужину.

***Проводится игра под фонограмму «Светофор зеленый»***

**4. Игра эстафета «Накрой стол для гостя»**

*Правила игры:* Все участники делятся на команды по 9 человек.

По команде ведущего поочередно каждый игрок команды должен принести один предмет взяв его со стола расположенного на другом конце зала и накрыть свой стол.

***(Предметы: салфетка, тарелка, вилка, нож, чашка, блюдце, ложечка, салфетница)***

Игроки не участвующие в эстафете помогают следить за игроками,чтобы не нарушали правила игры.

В конце игры обсуждается сервировка стола каждой команды. Обе команды оцениваются положительно.

***Кнопочка:***

- Хорошо накрыли на стол к ужину.

- За такой стол приятно присесть и покушать.

- Я думаю. Что вы учтете ошибки и будите накрывать правильно всегда.

- А я Незнайке покажу как правильно надо.

***Кнопочка:***

- Ребята, вы знаете, как правильно одеваться?

**Участники:**

- Да.

-А Незнайка не всегда правильно одевается.

-Он такой невнимательный.

-Какие вы внимательные, я сейчас проверю.

Мы сейчас разделимся на три команды и попробуем найти отличия на картинках.

***Проводиться игра под фонограмму «В траве сидел кузнечик».***

**5. Игра командная «Найди различия»**

*Правила игры:* Участники делятся на три команды число игроков любое. Каждой команде выдаются карточки с изображением различий в одежде – картинки вырезки из журналов.***(Можно спроецировать на экран картинку через мультимедиапроектор).***

. Пока звучит тихим фоном музыка, участники команд находят отличия на рисунках- карточках выданных ведущим. Команды записывают количество отличий. Затем после окончания музыки ведущий забирает листочки с ответами и называет правильные отличия.

Побеждает та команда, которая назовет все отличия правильно и закончит первой.

***Кнопочка:***

-Аплодисменты всем командам.

- Все старались.

-Все нашли отличия кто-то много кто-то поменьше, но в целом молодцы.

-Вы знаете, как благодарить за подарки?

-А вот Незнайка не знает, что когда дарят подарок надо обязательно поблагодарить и если

есть возможность, открыть и посмотреть подарок.

***Проводится под фонограмму «Поздравляю тебя».***

**6.Игра «Подарочный этикет»**

*Правила игры*: Все участники встают в круг лицом. Ведущий включает музыку и в это же время участники, передают коробку подарочную. Музыку выкл., участник, в руках которого подарок произносит слово гостевого этикета (спасибо, пожалуйста, благодарю и т.д.) Игра проводится до 10 раз.

***Кнопочка:***

-Правда, интересная игра?

-Понравилась?

А следующая игра вам еще больше понравится.

Мы говорили с вами о семейном этикете.

Так вот эта игра называется «Семья»

***сново*** все присутствующие. Под музыку хаотично двигаются по залу, танцуют. Музыка выкл. ведущий произносит- «мама, папа»- участники встают по2 человека. Музыка включается-игроки танцуют или двигаются по залу, музыка выкл. - ведущий произносит «Я»- игроки встают по одному. На команду «Баба, деда, мама, папа»- встают по четыре. Если остались неукомплектованные участники, то они по правилам выбывают.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок.

***Кнопочка:***

-Вот и пролетело незаметно время, пора прощаться.

Вам понравились игры?

**Участники:**

- Да!

***Кнопочка:***

-Играя, мы с вами и не заметили, какой бывает этикет и какие разные правила этикета.

Побегу к Незнайке расскажу об этикете.

Какой он бывает, что надо делать.

Спасибо вам ребята.

До свидания!

До новых встреч.

***Звучит фонограмма «Сюрприз» Кнопочка выходит из зала.***

2. Игровая развлекательная программа по ОБЖ

в рамках программы « Жители цветочного города»

« Покчик в ОБЖейке» для детей младшего школьного возраста.

Педагог ДОД «Сосновский цент образования»

Краева Галина Николаевна

**Главный герой : Пончик»**

**Цель:** обобщить знания детей о правилах безопасности через игровую деятельность.

**Задачи:** - повторить правила безопасности дорожного движения;

- повторить правила безопасности дома и в школе;

- формировать коммуникативные навыки (умение общаться со сверстниками, умение адекватно воспринимать ситуацию, умение работать командой)

- активизировать словарь младшего школьника за счет новых слов (ситуация, сотрудник МЧС, террорист, объект, газосодержащие)

**Оснащение:**

1. Магнитофон
2. Диск с записями фонограмм:

«Сюрприз», «Вместе весело шагать», «Светофор зеленый»

1. Картинки «Найди различия» на листе А4 – 3 шт. или проекция на экране
2. Книга «Основы безопасности» Березин А. И., Усачев А.А.
3. Цветные картонные кружки диаметром 10см.
4. Лист с вопросами к викторине
5. Костюм Пончика
6. Листы бумаги, ручки
7. Грим.
8. Компьютер звуковые колонки.

**Предварительная работа:**

1. Подбор костюма героя и изготовление костюма.
2. Работа с литературой по ОБЖ.
3. Подбор вопросов к викторине.
4. Написание сценария.
5. Сканирование картинки, увеличение и печать.
6. Изготовление разноцветных кружков.

7. Запись фонограмм

**Сценарий**

***1.Орг. момент.***

***Звучит фонограмма «Сюрприз» В зал или класс заходит Пончик с книгой «Основы безопасности жизнедеятельности» и бурча себе под нос, как бы случайно видит учащихся:***

Пончик ( произносит):

- ОБЖ, ОБЖ. Легко ему сказать, а я не знаю , что такое ОБЖ!?

***Увидев ребят:***

О !

Здравствуйте ребята!

Учащиеся:

- Здравствуй!

Пончик:

-Интересный такой Незнайка.

Говорит, сходи Пончик и повтори с ребятами правила по ОБЖ.

Вы, знаете, что такое ОБЖ!

Учащиеся: ( планируемые ответы)

- Да!

- Это основы безопасности жизнедеятельности.

- Это правила на дорогах

- Правила на улице

- Правила в помещении, дома

- Правила пожарной безопасности

**2. Основная часть.**

1. Игра по правилам дорожного движения.

Пончик:

Спасибо ребята, большое!

А что такое светофор?

Учащиеся: ( планируемые ответы)

- Это такой с фонариками зеленого, желтого, красного цвета

- Это фонарь, стоящий на перекрестке регулирующий движение на дороге.

- Это прибор, регулирующий движение на дорогах.

***Пончик, подглядывая в книгу:***

- Молодцы! Правильно.

Это прибор, регулирующий движение на дорогах.

А у нас в Сосново нет светофоров.

Как же мы будем переходить дорогу?

Учащиеся: *( планируемые ответы)*

- По пешеходному переходу

- По зебре

- Если нет зебры, посмотрим налево, потом направо и перейдем улицу.

Пончик:

- Какие вы грамотные.

-Давайте поиграем в игру «Светофор»!

**1.ИГРА НА ВНИМАНИЕ «СВЕТОФОР»** .

*Правила:* Количество игроков - все участники, один ведущий - Пончик. Пончик поднимает поочередно кружки зеленого, желтого, красного цветов. На зеленый все двигаются по залу, желтый все участники стоят, согнув руки в локтях перед грудью, имитируют движение мотора, красный все стоят по стойке смирно. Нарушители выбывают из игры. Игра проводится несколько раз.

***Фоном звучит фонограмма минус «Светофор зеленый»***

Пончик:

- Хорошие водители.

Внимательные.

А еще вы мне говорили о правилах дома.

А какие правила безопасности вы знаете?

Учащиеся: *( планируемые ответы)*

- Не шуметь после 11.00 часов вечера.

- Выключать все электроприборы, уходя из дома

- Не пускать в дом чужих людей.

Пончик:

- А разбрасывать вещи свои по комнате можно?

Учащиеся:

- Нет!

Пончик:

- Почему?

Моя комната, что хочу, то делаю!

Учащиеся: ( планируемые ответы)

- Некрасиво

- Можно споткнуться и упасть.

Пончик:

- Какие вы молодцы!

Спасибо, что подсказали.

Теперь я всегда буду убирать вещи нас вое место, чтобы не споткнутся, не расстроиться, долго ища ту или иную вещь .

-Семейка Симпсонов раскидали свои вещи, давайте поможем им. И я предлагаю вам поиграть в командную игру

**2.** **«Найди различия»**

***Описание игры.***

Посмотрите на эту картинку, на ней изображена семейка Симпсонов.(Картинка может спроецирована на экране)

Давайте разделимся на команды. Каждой команде я выдаю листок с картинками, ручку и листок бумаги на котором вы напишите под цифрами различия.

И так, пока звучит фонограмма, вы находите различия, тихо советуетесь, чтобы не слышала другая команда и один игрок вашей команды записывает на листок в столбик различия.

***Фоном звучит музыка «Если с другом вышел в путь» учащиеся выполняют задание.***

Пончик:

***Собирает листочки с ответами и картинки.***

- И так, давайте проверим и подведем итоги.

***В слух называет различия и показывает всем.***

- Аплодисменты всем командам за участие.

Первой команде и второй за то, что нашли все различия.

А нас ждет следующая игра викторина

**3. Игра –викторина.**«**Назови правильный ответ»**

Я буду вам зачитывать вопросы по очереди каждой команде и готовые к ним ответы вам надо быстро принять правильное решение командой и назвать правильный вариант ответа.

Слушает 1 команда вопрос:

Пончик читает вопрос и ответы для 1 -ой команды, 2-ой команды, 3 –ей команды.

***Вопросы к викторине:***

***1.Вы стоите на пешеходном переходе, справа машина приближается к пешеходному переходу:***

А) Вы спокойно перейдете

Б) Пропустите машину

В) Быстро пробежите по пешеходному переходу.

***Слушает 2 команда вопрос:***

***2.К вам в дверь позвонили:***

А) Вы посмотрите в глазок и откроете

Б) Вы посмотрите в глазок, узнаете, кто и с какой целью и откроете.

В) Вы посмотрите в глазок, позвоните родителям.

***Слушает 3 команда вопрос:***

***3. При аварии (утечке) газосодержащих веществ в школе вы:***

А) Спуститесь в подвал

Б) Поднимитесь на верхний этаж

В) Выйдите на улицу

***Этот вопрос для 1 команды:***

***4. Школу захватили террористы ваши действия:***

А) Будем подчиняться требованиям и молча сидеть

Б) Включим незаметно телефон на беззвучный вызов МЧС и будем задавать вопросы террористам описывая обстановку в данный момент

В) Включим телефон на вызов родителям, и будем подчиняться требованиям террористов.

***Этот вопрос для 2 команды:***

***5. Вы обнаружили коробку у дверей школы ваши действия:***

А) Пройдете мимо

Б) Подойдете, посмотрите, не трогая, и послушаете, сообщив дежурному педагогу или вахтеру.

В) Подойдете, посмотрите не трогая, послушаете и оставите дежурного товарища до прихода дежурного педагога.

***Этот вопрос для 3 команды:***

***6.В школу проникли подозрительные люди:***

А) Побежите к классному руководителю или дежурному и сообщите ему

Б) Поздороваетесь и спросите к кому они пришли, предложите проводить

В) Сообщите дежурному педагогу

Пончик:

Молодцы!

Практически все ответили правильно.

Скажите, пожалуйста , если случился пожар какой номер мы должны набрать на сотовом телефоне?

Учащиеся:

- 01.

Пончик:

- Правильно!

И следующая наша игра называется **«01»**

Вы все знаете, что при пожаре медлить нельзя.

Каждый пожарный по команде должен надеть свою форму быстро и выехать на объект.

Представим что вы пожарные. Для этой игры нам понадобятся два стула, два пиджака и два игрока из первой команды.

**4.Игра «01»**

**Правила игры:** Количество игроков два. Стулья стоят спинками друг к другу на расстоянии 30см. на спинках висят вывернутые на изнанку пиджаки, игроки стоят напротив своего стула на расстоянии 2х метров, по команде ведущего «01», они подбегают к стулу, выворачивают пиджак, надевают, застегивают 2 пуговицы и садятся на стул. Побеждает тот, кто правильно и быстро оденется и сядет на стул первым. Игра проводится несколько раз меняя играков.

Пончик:

-Великолепные получились у нас пожарные.

Аплодисменты всем игрокам!

Я предлагаю вам поиграть в следующую игру, которая называется

**«Сотрудник МЧС.» .**

**Правила игры:** Участвуют все присутствующие. Пончик водящий. Выбирается сотрудник МЧС из присутствующих по желанию, которому на 1 минуту предлагается выйти за дверь. Из остальных присутствующих путем жеста выбирается «террорист». Приглашается «сотрудник МЧС», его задача конкретными наводящими вопросами узнать кто из присутствующих «террорист». Например: Это девочка? Она с косичкой? Она в первом ряду? И т.д.. Игра проводится 5-7 раз.

Пончик:

- Понравилась вам игра?

Учащиеся:

- Да!

Пончик:

Правда интересная?

Учащиеся:

- Да!

Пончик:

- Я дарю вам эту игру.

С этой минуты вы можете играть в нее на переменках, улице, дома в компании друзей.

**3. Заключительная часть**

Пончик: - И завершает нашу с вами программу известная вам подвижная игра

**«Тише едешь дальше будешь»**

**Правила игры:** Участников – все присутствующие. Пончик водящий. Все остальные игроки отходят на противоположную сторону зала. Пончик стоит спиной к игрокам и громко проговаривает фразу «Тише едешь дальше будешь», в это время игроки быстрым шагом идут, стараясь дойти до Пончика и дотронуться до него. Первый кто дотронется тот и водящий. На слово «будешь» водящий поворачивается лицом к игрокам и кого он заметил в движении, возвращает на место. Игра проводится несколько раз.

Пончик:

- Вот и подошло наше время прощаться.

Мы с вами вспомнили правила безопасности

Узнали новые слова : ситуация, сотрудник МЧС, террорист, объект, газосодержащие вещества.

Спасибо вам ребята, что объяснили мне, что такое ОБЖ

Если вам понравилось сегодня, похлопайте в ладоши.

Если не понравилось, потопайте.

Участники выполняют.

Пончик:

- Большое спасибо!

До новых встреч!

***Звучит фонограмма «Сюрприз» все учащиеся выходят из зала.***