

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дворец детского (юношеского) творчества
Красногвардейского района Санкт-Петербурга
«На Ленской»

Методическая разработка
совместного детско-взрослого события
«Семья вместе – так и душа на месте»



Автор-составитель: Дударева Марина Федоровна,
методист ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской»

Пояснительная записка

Семья и семейные отношения являются для человека в течение всей жизни более важными, чем все другие. В семье ребёнок наиболее открыт, но и более уязвим.

Семейное воспитание вносит эмоциональность в отношения, предполагает любовь родителей к детям и ответное чувство детей к родителям. Одной из многочисленных функций семьи является организация внутрисемейного общения, совместное проведение досуга. Современные родители зачастую делают свои «взрослые дела», в которых ребёнок не участвует, а просто смотрит со стороны. Родители аргументируют это нехваткой времени, а иногда тем, что им, просто скучно играть с детьми в детские игры. Забывая или не зная о том, что можно весело провести совместный семейный досуг с детьми. Ведь каждый хочет видеть свою семью дружной и крепкой!

Как утверждают психологи, когда дети и родители вместе играют, слушают песни, даже смотрят телевизор, они проникаются всеобъемлющим чувством семейственности и всепоглощающей любви. Это положительно сказывается, как на укреплении внутрисемейных отношений, так и на построении взаимного понимания между поколениями.

Взрослые должны постепенно прививать детям навык к рациональной организации своего отдыха. Сформированная с детства привычка разумно использовать время поможет на разных этапах жизни интересно и содержательно проводить свой досуг.

Подготовка совместного отдыха требует вдумчивого подхода, времени, может оказаться трудоемким процессом, важно учитывать интересы и запросы каждого члена семьи, но оно того стоит.

Свободное время — это время для развлечений, развития духовной сферы, время свободного творчества. Вместе с трудом оно образует единый жизненный путь человека, наполняет его смыслом и перспективой, это величайшее благо и распорядиться им надо с умом, пользой и удовольствием.

Разумное сочетание отдыха с различными просветительными и воспитательными задачами (игры, конкурсы, викторины и др.) будет оказывать развивающее воздействие на детей и взрослых, повышать их культурный уровень.

В данной игре совместное обсуждение интересных вопросов по темам, которые близки и понятны каждому (наш город, спорт, русский язык), принятие решения по спорным моментам, ответственность за выбранное решение – все это позволит участникам игры лучше узнать друг друга, проявить свои лучшие стороны, поможет в дальнейшем с пользой проводить совместный досуг, создав похожие игры с другой тематикой.

Цель: способствовать сплочению детско-взрослого коллектива творческого объединения.

Задачи:

- развитие познавательного интереса у учащихся;
- развитие и совершенствование коммуникативных умений и навыков;
- создание позитивного настроения.

Возраст: данное мероприятие предназначено для родителей и учащихся 5-7 классов
Форма мероприятия: игра.

Оборудование: мультимедийная установка, карточки с заданиями для команд.

Организация пространства: название конкурса, столы для игроков по количеству команд, число игроков в команде может варьироваться, в связи с этим важно продумать условия деления на группы. Это могут быть семейные команды, отдельно команды взрослых и учащихся, а может быть и команды только учащихся. Это зависит от педагога, который будет реализовывать эту игру. Деление может быть и случайным, как в данном

варианте, деление на команды при помощи картинок, разрезанных на пазлы (4,6 деталей) для двух команд, тогда члены одной семьи могут оказаться в разных командах.

Работа с презентацией: первый слайд – заставка, название игры. Второй слайд – игровое поле, темы и вопросы игры.

При выборе вопросов из 1 или 2 блока, путем нажатия на кнопку выбранного вопроса, осуществляется переход по гиперссылке на нужный слайд. Ведущий зачитывает вопрос (см. приложения) и кликом на слайде активизирует варианты ответов. После того, как игроки выберут вариант ответа, ведущему надо нажать на выбранный ответ и гиперссылка откроет слайд либо с верным ответом, и тогда команда получает жетон, либо откроется слайд, указывающий на ошибку.

На каждом слайде есть звездочка, она является гиперссылкой на второй слайд – игровое поле, где снова можно выбирать вопросы. Вопрос, который уже был выбран, будет без кнопки.

При выборе вопросов из 3 блока, также по гиперссылке осуществляется переход на слайд с заданием, после выполнения задания по звездочке нужно вернуться на второй слайд.

✓ При выборе вопроса №2 «Где логика?» (см. приложение) есть возможность, нажав на слова «Где логика?» перейти по гиперссылке на цветные варианты заданий (лучше это использовать при проверке ответов). Все четыре картинки появляются путем простого переключения слайдов. На четвертой картинке есть все та же звездочка, по которой следует вернуться на второй слайд.

✓ При выборе вопроса №6 «Один день из жизни» (см. приложение) при первом клике появляется картинка «учитель» для примера, потом по щелчку появятся еще две картинки-задания.

Когда игра завершена (ответили на все вопросы или закончилось время, отведенное на игру), следует вернуться на слайд №2, а с него по гиперссылке в правом нижнем углу картинка «на фоне солнышка взрослый и дети» перейти на заключительный слайд, где будет звучать песня «Детство», провести подведение итогов.

Место проведения: кабинет

Продолжительность: 45-60 минут.

Ход игры

1. Организационный момент. При входе в помещение взрослые и учащиеся распределяются на команды (случайно: берут в произвольном порядке из коробочки части пазлов (Приложение 4), собрав пазлы определяют команды игроков; или по заранее распределенным группам). Команды занимают места за столами.

2. Ведущий (педагог) приветствует участников игровой программы.

Здравствуйте, мальчишки и девчонки, а также их родители. Предлагаю вам, задуматься над вопросами и ответами, проявить смекалку, командный дух и приятно провести время.

3. Игра «Вся семья вместе, так и душа на месте» проводится по аналогии игр «Своя игра» и «Кто хочет стать миллионером». Команды по очереди выбирают категорию вопросов и номер вопроса. В первых двух блоках «Город, в котором мы живем» (Приложение 1) и «О спорт, ты –мир!» (Приложение 2) вопросы тематические и имеют 4 варианта ответа, команде нужно выбрать правильный ответ. Ведущий за каждый правильный ответ выдает жетон (Приложение 3).

4. Третий блок вопросов «Знай и люби русский язык» представляет собой задания на смекалку, логику, богатство и многообразие русского языка. (Приложение 3). В задании,

где нужно назвать фразеологизмы со словом «нос», предлагается давать жетоны за каждый фразеологизм, который не повторился в команде соперников.

5. Подведение итогов. Команды подсчитывают свои жетоны, у кого больше, тот и победил. Можно вместо жетонов выдавать конфеты, печенье, пряники, сушки (в упаковке) и со всем этим «богатством» по окончании игры попить чаю, что тоже будет способствовать улучшению микроклимата в коллективе, поддержанию дружеских отношений.

Город, в котором мы живем

1. Многие считают, что во время основания Петербурга 27 мая 1703 года, на месте будущего города простиралось огромное болото, на котором ничего не было. На самом деле это не так. Еще в 1300 году при впадении реки Охты в Неву на Охтинском мысе стояла крепость, основанная шведами. Как она называлась?

- Ниеншанц
- Орешек
- Ландскрона
- Копорье

Через год в 1301 году крепость Ландскрона была взята новгородцами и полностью разрушена, последующие 300 лет переходила «из рук в руки». В «смутное время» в 1611 году шведы на том же месте из-за удобства географического положения основали крепость Ниеншанц. Крепость Орешек была заложена в 1323 году новгородцами в истоке реки Невы на Ореховом острове. Крепость Копорье была заложена 1237 году в 12 км к югу от Финского залива.

2. С 1900 года эта улица носит название – Суворовская, переименованная так к 100-летию смерти А.В. Суворова. А как эта улица называлась до 1900 года?

- Верблюжья
- Звериная
- Заячья
- Слоновая

Суворовский проспект до 1900 года назывался Слоновой улицей в честь находящегося здесь Слонового двора (ориентировочно на месте гостиницы Октябрьская). В зверинце содержались слоны, подаренные императорскому двору персидским султаном.

3. В 1717 году Петр I издал указ, который стал первым в мире примером защиты городской среды от загрязнения. Что должны были делать собственники петербургских домов?

- Сажать деревья перед домами
- Подметать мостки у своего дома и поправлять общественную мостовую перед ним за свой счет
- Прогонять от дома нищих
- Не выгуливать домашних животных

4. В современном Санкт-Петербурге 18 районов. А сколько названий районов начинается на букву «К»?

- 3
- 5
- 7
- 9

Калининский район; Кировский район; Колпинский район; Красногвардейский район; Красносельский район; Кронштадтский район; Курортный район.

5. Знаменитый Мариинский театр был назван в честь супруги Александра II, императрицы Марии Александровны, а не менее известный занавес театра, который является его эмблемой, повторяет рисунок шлейфа платья императрицы. В 1970-х годах в театре проводили капитальный ремонт и при вскрытии пола под оркестровой ямой обнаружили осколки битого хрустала. Строители решили, что это мусор, и выбросили все. Зачем был нужен битый хрусталь?

- Для уплотнения пола
- Это был действительно мусор, который забыли
- Для теплоизоляции
- Для улучшения акустики в зале

Действительно осколки улучшали акустику в зале, которая, по мнению постоянных зрителей, стала хуже после завершения всех ремонтных работ.

6. Какой собор строился 40 лет?

- Исаакиевский
- Казанский
- Петропавловский
- Владимирский

Исаакиевский собор строился с 1818 по 1858 год (Казанский строился 10 лет, Владимирский – 22 года, Петропавловский – 21 год)

«О спорт, ты – мир!»

1. Кому принадлежат слова «О спорт, ты – мир!»?

- Пьер де Кубертен
- Хуан Антонио Самаранч
- Томас Бах
- Жак Рогге

«О, спорт, ты – мир» эта знаменитая фраза была сказана Пьером де Кубертенем много лет назад и до сих пор живет в сердцах спортсменов. Сочинение называется «Ода спорту», за это произведение он получил золотую олимпийскую медаль на конкурсе искусств в 1912 году.

2. Какое соревнование было олимпийским видом спорта в 1900 — 1920 гг.?

- бой подушками на бревне
- перетягивание каната
- бег в мешках
- прыжки на скакалке

3. Какой массовый проект в области физической культуры, определяющий новую концепцию жизни советского человека, появился в 1931 году

- Быстрее, выше, сильнее...
- Готов к труду и обороне!
- Олимпийское движение
- Спорт в массы!

Сдачу нормативов подтверждали особыми значками. Чтобы получить такой значок, нужно было выполнить заданный набор требований. В зависимости от уровня достижений, сдающих нормативы каждой ступени награждали золотым, серебряным или бронзовым значками.

4. В те времена, когда Санкт-Петербург был еще Петроградом (20 июля 1924г.), состоялась необычная шахматная партия между двумя знаменитыми гроссмейстерами – Петром Романовским и Ильей Рабиновичем. В чем была ее необычность?

- Поле для этой партии было городской площадью, а шахматные фигуры – живыми людьми
- Фигуры для игры были сделаны из хлебного мякиша, и по ходу игры их действительно съедали
- Гроссмейстеры должны были играть с завязанными глазами, ориентируясь только на свою память
- Посмотреть на эту шахматную партию не было допущено не одного зрителя

20 июля 1924 года площадь Урицкого – сейчас она называется Дворцовая – собрала небывалое количество народу. Восемь тысяч зрителей пришли посмотреть на необычную шахматную игру. Дорожную брусчатку расчертили на 64 квадрата, в которых «фигуры»

заняли свои места. Партия разыгрывалась между Красными флотом и армией; пехотинцы играли за «черных», матросы – за «белых» Разномастные «фигуры» - королевы в сарафанах, артиллеристы с пушками, короли со знаменами своей армии – смотрелись весьма необычно. Ходы конем совершались настоящими конями, только живых слонов не было. На помостах расположились грессмейстеры и помощники с рупорами, которые сообщали фигурам ходы. Та июльская партия продолжалась пять часов, всего с двумя короткими перерывами. В итоге, на 67 ходу игра завершилась «ничьей» по предложению «белых»

5. Одним из самых запоминающихся и удачных элементов процедуры закрытия московской Олимпиады 1980г., стала слезинка, скатывающаяся по щеке интерактивного мишки из цветных щитков. Как был придуман этот элемент?

- Режиссер обратил внимание на девушку, у которой по щеке катилась слеза, это было трогательно, и он решил, что на прощание мишка должен заплакать
- Предпосылкой послужила песня «Кап-кап-кап» муз. Зацепина А./сл. Дербенева Л.
- Это была ошибка волонтера, который показал щиток другого цвета
- Это изначально был такой сценарный ход, т.к. при расставании люди часто плачут

Специально данный ход не задумывался и не разрабатывался. Все получилось совершенно случайно во время очередной репетиции. Просто волонтер допустил ошибку, показав другой цвет. После просьбы режиссера ее исправить рядом сидящие решили, что это им говорят и показали такой же цвет. В целом на этой трибуне находилось 4 500 волонтеров, заранее подготовленных. Именно эта ошибка и поселила в голове режиссера мысль о слезинке, скатывающейся по щеке Мишки. И в итоге ход оказался верным, ведь именно слезинка запомнилась людям и вызвала море эмоций.

6. Начиная с XIV века и до конца XVII коньки делались из дерева с металлическими полозьями и прикреплялись к подошве обуви веревками и ремнями. А в самом начале XVIII столетия в Нидерландах и Англии появились первые стальные коньки. Кто из правителей России «смастерил» коньки с намертво прикрепленными к подошве полозьями?

- Петр I
- Елизавета
- Екатерина II
- Павел I

Впервые коньки с намертво прикрепленными к подошве полозьями «смастерил» русский царь Петр I, находившийся в Голландии по корабельным делам и увлекшийся катанием по льду. **В то время коньки каждый раз привязывали ремнями к сапогам. Это скучное занятие быстро надоедало Петру I, и он просто наглухо прибил коньки к подошвам.** Прошло более 150 лет, и в Петербург приехал американец Джексон Гейне, который считается отцом современного фигурного катания. Он придумал новое лезвие конька и крепко присоединил его к ботинку. Но когда стал рекламировать свое изобретение, то с огорчением узнал, что оно совсем не ново и настоящим изобретателем следует все-таки считать Петра I.

1. Каждая команда вспоминает и записывает фразеологизмы, где упоминается слово «нос».

Время 2 минуты. Затем по очереди команды называют фразеологизм, вторая команда вычеркивает, если такой же есть в их списке)

1. Держать нос по ветру (приспосабливаться к ситуации, выражение из лексикона моряков).
2. Зарубить себе на носу (хорошенько запомнить что-то).
3. Клевать носом (дремать, опуская голову).
4. Нос кверху (о зазнайках).
5. Нос повесить, вешать нос (о печальном человеке, который ходит с опущенной головой).
6. Остаться с носом (не получить то, на что рассчитывал).
7. Носа не показывать (скрываться ото всех).
8. Водить за нос (хитрить, обманывать, давать обещания и не выполнять их).
9. Воротить нос (пренебрежительно относиться к чему-либо).
10. Задирать нос (важничать).
11. Выхватить из-под носа (опередить, забрав что-то, что было совсем рядом).
12. Комар носа не подточит (об аккуратно выполненном деле или изготовленной вещи).
13. На носу (в ближайшем будущем).
14. Не видать дальше своего носа (о недалновидном человеке).
15. Под нос, перед носом (в непосредственной близости от какого-либо человека).
16. Нос не дорос (о человеке, который слишком молод для какого-либо дела).
17. Совать свой нос (бесцеремонно вмешиваться в чужие дела или разговоры).
18. Нос к носу (близко друг к другу).
19. Повести носом (принюхаться).
20. Расквасить нос (разбить нос, повредить его).
21. С гулькин нос (что-то или кто-то очень маленького размера).
22. Сунуть нос (бесцеремонно поинтересоваться чем-либо).
23. Тыкать носом (грубо указывать человеку на его недостатки и просчеты).
24. Утереть нос (превзойти кого-либо в каком-либо деле).
25. Кровь из носу (сделать что-то любой ценой, не считаясь со своим здоровьем).
26. Чують носом, прнюхать (узнать что-то тайное).

2. Где логика?

(используя картинки, понять, о чем идет речь, какое слово задумано) Первую картинку разобрать вместе, она на слайде. (слово «кора»)

Команды получают по 4 одинаковые картинки, обсуждать надо тихо, чтобы случайно не подсказать соперникам.

3. Черный ящик (текст зачитывается постепенно, с расстановкой, с расчетом на то, что какая-нибудь команда первой отгадает название игры и предмет, который находится в черном ящике).

В черном ящике находится игра, которая была очень популярна в России 19 века. В неё играли от мала до велика и бедные слои, и богатые сословия. Обычно детали к этой игре вытачивали из дерева, и только самые состоятельные граждане приобретали игру, сделанную из слоновой кости. Находчивые граждане из совсем бедных сословий могли для игры использовать соломинки, веточки, мелкие предметы. Суть игры заключалась в том, что мелкие предметы высыпают на стол, чтобы они легли горкой. Игроки поочередно вынимают предметы при помощи тонкого крючка на деревянной ручке или руками. Во время вытаскивания предмета важно не потревожить соседний. Если так случилось, то потревожил, то ход переходит к следующему игроку.

Игра продолжается до тех пор, пока предметы из кучи не закончатся. Несмотря на видимую легкость игры, порой крайне сложно поднять предмет, не сдвинув соседний. Поэтому

приходится приложить много стараний, чтобы выиграть. Играть в эту игру очень полезно и детям, и взрослым. Данная игра развивает внимание, логическое мышление, учит выстраивать коммуникативные навыки для общения с другими игроками, что крайне полезно и для детей, и для взрослых. Также тренируется усидчивость. Дети, играя в эту игру, учатся правильно распределять и концентрировать своё внимание. Эта игра не должна проходить серьёзно. Между игроками приветствуются шутки и весёлое настроение. Выражение об этой игре наверняка вам не раз приходилось слышать. Смысл её – «заниматься пустяками». Например: «Учиться — это тебе не пустяками заниматься, не в (бирюльки) играть». Это выражение «не в бирюльки играть» стало уже фразеологическим оборотом.

Многие из ваших родителей тоже играли в бирюльки, используя для этого спички. Но оказалось, что для игры в бирюльки можно использовать мелкие предметы, например, игрушки из киндерсюрприза. Вместо крючка – разогнутая большая канцелярская скрепка. Поиграйте с родными и домочадцами в бирюльки, вы будете удивлены сколько удовольствия может принести эта простая, но незаслуженно забытая игра!

4. Догадка не хуже разума (пословицы)

Правильное и уместное использование пословиц и поговорок придаёт речи неповторимое своеобразие и особую выразительность. Пословицы советуют, рекомендуют, высказывают опасения, предостерегают, успокаивают, высмеивают. С пословицами советуются, как советуются с мудрыми людьми. У каждого народа есть свои меткие и мудрые высказывания. Часто между пословицами разных народов можно найти одинаковый смысл. Вам будет предложены пословицы других народов, а вам нужно подобрать пословицы русского народа, подходящие по смыслу (каждой команде по 4 русских пословицы и 4 пословицы других народов). Восемь пословиц других народов размещаются на доске, у команд по 4 русских пословицы. Найти соответствие.

Муха в бальзаме (английская пословица) – Ложка дегтя в бочке меда.

Что дома сварено, должно быть дома и съедено (немецкая пословица) – Не выноси сор из избы.

Даже в пруду с лотосами водятся лягушки (Сенегал) – И на Солнце есть пятна.

Верблюда под мостом не спрячешь (афганская пословица) – Шила в мешке не утаишь.

Осталось дело до завтра – считай, что застряло (армянская пословица) – Не откладывай на завтра то, что можно сделать сегодня.

Сын леопарда – тоже леопард (африканская пословица) – Яблоко от яблони не далеко падает.

Идущий степь пересечет (финская пословица) – Дорогу осилит идущий.

Если любишь масло, его надо сбить (французская пословица) – Любишь кататься, люби и саночки возить.

5. «Зазеркалье»

В «Зазеркалье» все слова во фразах – перевертыши: каждое слово в давно знакомых вам выражениях заменено на антоним или просто другое слово. Попробуйте распознать известные вам фразы (разминка, кто ответит быстрее)

1. Непунктуальность - хамство холопов. (точность - вежливость королей.)

2. Штиль из миски молока. (Буря в стакане воды.)

3. Болтовня - символ отказа. (Молчание знак согласия.)

4. Невежество - слабость. (Знание - сила.)

5. Теряйте мужчину! (Ищите женщину!)

6. Остановился читать уезд. (Пошла писать губерния)

7. Ненавистное село должно бодрствовать тревожно. (Любимый город может спать спокойно.)

8. Их рота поредела. (Нашего полку прибыло.)

Затем каждая команда получает фразу из известного стихотворения «переводит» ее используя антонимы и предлагает другой команде для разгадывания (записать на магнитной доске, правильные фразы записать внизу под заданием)

1. Сижу за решеткой в темнице сырой (Стою у окна в гостинице сухой)
2. Я помню чудное мгновенье (Ты забыла безобразную вечность)

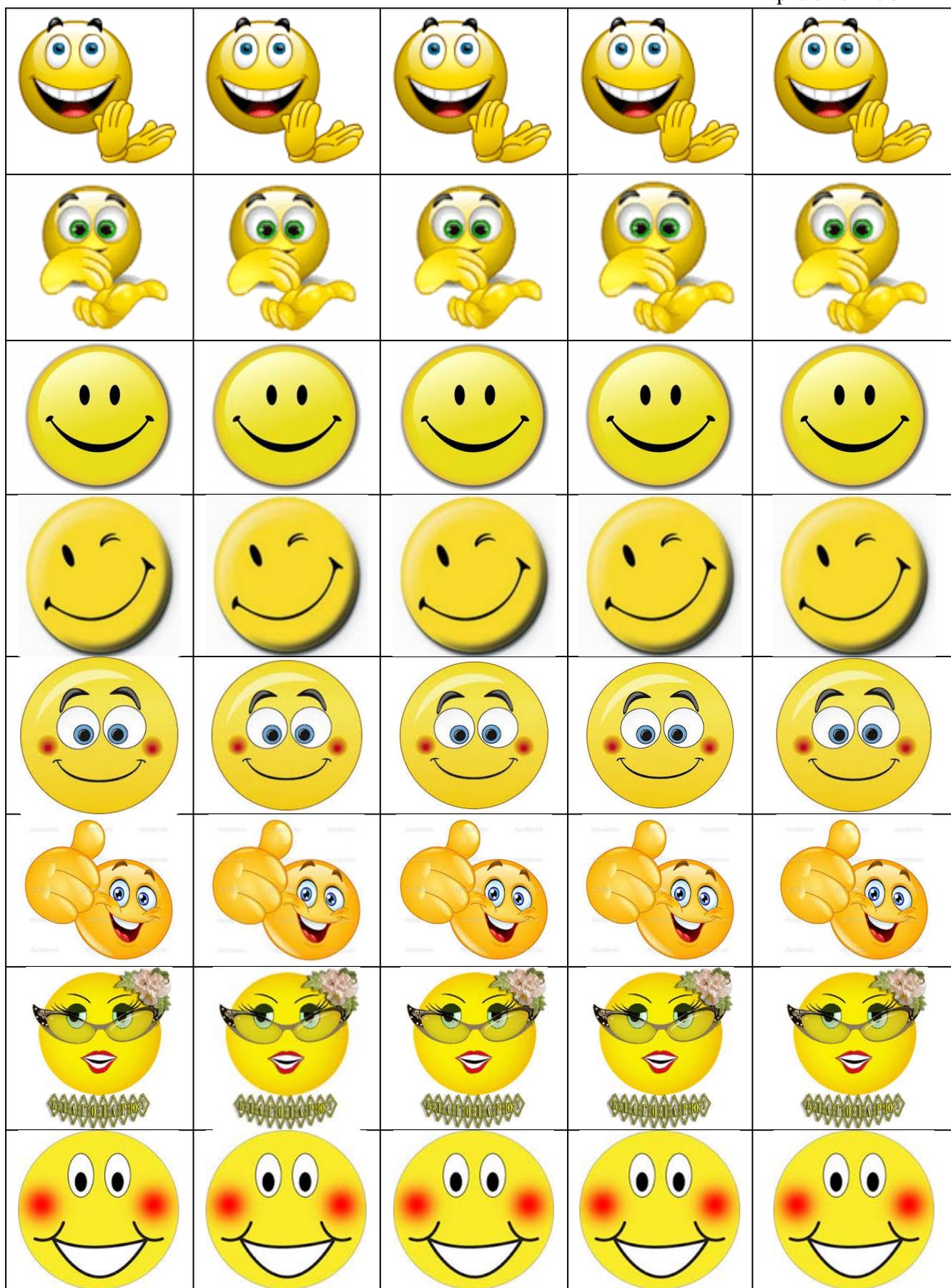
6. Словесная игра «Один день из жизни»

Суть игры: выбираете с участниками игры любую профессию. Составляете совместными усилиями рассказ из одних существительных (глаголов, прилагательных) о трудовом дне профессионала, слова не записываются, а придумываются в ходе игры.

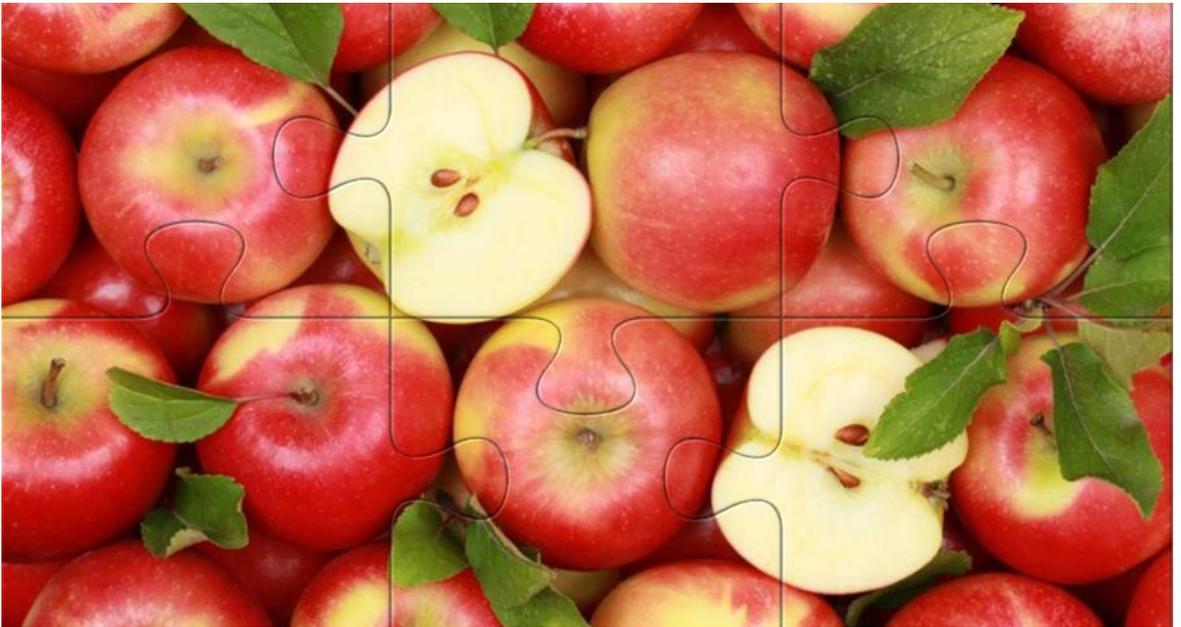
К примеру, рассказ о дне учителя: звонок-завтрак-урок-вопрос-ответ-пятерка-учительская-директор-скандал-урок-звонок-дом-подготовка-сон.

Важное условие: прежде, чем назвать новое существительное, каждый игрок обязательно должен повторить все, что было названо до него. Тогда рассказ будет восприниматься как целостное произведение. Чтобы лучше было запоминать названные существительные, лучше смотреть на говорящего.

Для одной команды профессия – **врач**, для другой – **повар**







Используемые интернет-источники

https://madamelavie.ru/frazeologizmy/frazeologizmy_nos/

<https://redmonkey.site/igry-i-konkursy/zastolnye-konkursy/najdi-obshchee>

<https://ru.wikipedia.org/>

<http://xn----7sbab3bbulzjlg7dvg.xn--p1ai/knigi-chtenie/poslovitsy-raznykh-stran>

<https://super-positive.ru/perevertyshy/>

<https://www.eduneo.ru/5-slovesnyx-i-lingvisticheskix-igry-na-zanyatiyax-po-russkomu-yazyku/>