Министерство труда и социального развития Краснодарского края

Государственное казённое учреждение

социального обслуживания Краснодарского края

«Белореченский социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних»

**Клуб выходного дня**

**Игровая программа**

**«Дело в шляпе»**

(с применением коррекционных и здоровьесберегающих технологий)

Разработчик: Грушенкова Е.Н., воспитатель

Дата проведения: 06.10.2024г.

с. Великовечное,

2024

**Игровая программа «Дело в шляпе».**

**Цель:** создать у детей радостное настроение, сплочение коллектива.

**Задачи:**

* формирование навыков работы в команде,
* развитие творческих способностей,
* развивать у детей представление об истории возникновения головных уборов, их разнообразии и назначении.

**Оснащение:** Музыкальное сопровождение для конкурсов,шляпа, плакат с названием мероприятия.

**Ход мероприятия:**

**Вводная часть.**

*Выходит, ведущий, на его голове шляпа.*

**Ведущий:** Я приветствую всех присутствующих в этом зале.

*Ведущий снимает шляпу и поклоном головы приветствует зрителей на фоне инструментальной мелодии*

**Шуточное знакомство с гостями «Приветствие со шляпой»:**

**Ведущий:** Рад приветствовать тех, кто надел сегодня брюки,

кто в платье или юбке,

кто в красном,

у кого с собой есть ключи,

у кого есть часы,

у кого кольца на руках,

приветствую тех, кто в носках,

у кого цепочка на шее,

у кого есть помада в косметичке.

**Основная часть.**

**Аукцион «Предназначения шляпы»:**

**Ведущий:** Вы обратили внимание, что я приветствовал вас взмахами своей шляпы. Этот головной убор состоит из тульи́, полей, выступающих за края тульи и канта. Шляпа, защищающая нас от палящего солнца и проливного дождя, порою может быть использована и не по прямому назначению. Например, как лукошко для ягод и грибов или как временный сосуд для воды. А еще есть предложения по поводу использования этого предмета?

*(Зрители предлагают свои варианты: гнездо, веер, ловушка для жуков…)*

**Ведущий:** Верно, а еще это чудесный реквизит для знаменитого фокуса с конфетой!

**Игра – розыгрыш «Фокус со шляпой».**

*Ведущий достает из кармана конфету. Показывает её зрителям, кладет на стол, накрывает шляпой.*

**Ведущий:** Я предлагаю одному из вас забрать себе конфету, не дотрагиваясь руками до шляпы

**Суть игры:** участник, пытается взять конфету, не дотрагиваясь руками до шляпы. Чаще всего, у зрителей не получается выполнить поставленную задачу.

**Ведущий:** Теперь я открою секрет этого «прикольного» фокуса: я возьму в руки конфету, не дотрагиваясь до шляпы. Всё дело в шляпе. Никакой конфеты давно уже нет под шляпой. Не верите? *(Обращается к одному из игроков.)* Посмотрите сами! *Игрок поднимает шляпу, а ведущий беспрепятственно берет конфету.)*

**Физминутка:**

В понедельник я купался, *(Изображаем плавание.)*

А во вторник — рисовал. *(Изображаем рисование.)*

В среду долго умывался, *(Умываемся.)*

А в четверг в футбол играл*.*

*(Бег на месте.)*

В пятницу я прыгал, бегал, *(Прыгаем.)*

Очень долго танцевал.

*(Кружимся на месте.)*

А в субботу, воскресенье

*(Хлопки в ладоши.)*

Целый день я отдыхал.

*(Дети садятся на корточки, руки под щеку — засыпают.)*

**Игровой эпизод «Шляпа – цирковой реквизит»:**

**Ведущий:** Сейчас вы были свидетелями, как я, не дотрагиваясь до шляпы, взял конфету! Конечно же, это цирковая реприза, клоунада. Шляпа становится главным объектом внимания у клоунов и жонглеров. Давайте вместе попробуем поймать шляпу на голову, как это делают в цирке.

*Ведущий подбрасывает шляпу, зрители пытаются поймать её на голову.*

**Игровой эпизод «Шляпа - мишень»:**

**Ведущий:** А еще шляпа может стать прекрасной мишенью. Если у кого - то из вас есть конфеты, можете попытаться ими попасть в шляпу.

*Ведущий ловит шляпой конфеты.*

**Ведущий:** Те из вас, чьи конфеты оказались в шляпе, выходите ко мне и заберите свои конфетки, чтобы продолжить состязания снайперов.

*Игроки забирают конфеты.*

**Ведущий:** Предлагаю попасть в шляпу с расстояния 5 метров. Тот, кто последним попадет, забирает все сладости как приз.

**Веселая игра «Танцевальная шляпа»:**

*(Ассистент выносит четыре стула, на каждом лежит шляпа.)*

**Ведущий:** Меняется мода, меняется фасон шляпы. Вчера была модной шляпка с вуалью, сегодня - с перьями, а завтра - стильной считается шляпа с широкими полями. Ах, мода, мода! Этот головной убор диктует нам свою манеру поведения, свой стиль, даже порою, движения в танце.

*Ведущий обращается к одному из участников.*

**Ведущий:** Примерно, какую шляпу мы видели в клипах на голове у Майкла Джексона?

*Игрок выбирает.*

**Ведущий:** Попробуйте её примерить и пройтись «лунной» походкой, как это делал известный всему миру артист.

*Звучит фрагмент песни из репертуара М.Джексона. Игрок показывает движения танца.*

**Ведущий:** И вновь звучат аплодисменты, теперь уже в вашу честь.

**Ведущий:** Благодарю. А кому из присутствующих здесь мальчиков пошла бы эта шляпа?

*Игрок выбирает другого участника программы.*

**Ведущий:** Спасибо. Располагайтесь на стуле.

*Ведущий обращается ко второму игроку.*

**Ведущий:** Смотрели, когда-нибудь фильмы про индейцев? Среди этих двух головных уборов есть что-нибудь подходящее для индейцев? Нет. А для ковбоев? *(Ответы игрока.)* Конечно, вот эта широкополая шляпа.

*Ведущий вручает второму игроку шляпу.*

**Ведущий:** А вас я попрошу продемонстрировать эту шляпу в танце, в стиле «кантри».

*Игрок танцует.*

**Ведущий:** Вы слышите, какие овации вам устроили благодарные зрители?

*Зрители аплодируют. Ведущий показывает третьему игроку мексиканскую шляпу.*

**Ведущий:** В фильме «Маска» главный персонаж исполняет эксцентричный танец, примерно, в такой же шляпе. Как вы думаете, кто среди присутствующих здесь суперменов сделает это не хуже Джима Керри?

**Ведущий:** Как вам этот головной убор? Ощущает себя мачо? *(Ответы игрока.)* Тряхнем харизмой?

*Звучит мелодия из кинофильма «Маска». Игрок танцует.*

**Ведущий:** Я признателен вам и восхищаюсь вашим талантом, располагайтесь на стуле.

**Гимнастика для глаз:**

Мы глазами поколдуем.

Круг огромный нарисуем!

Нарисуем мы окно

И большущее бревно.

Нарисуем лифта бег:

Глазки вниз, глазки вверх!

Все зажмурились: раз-два!

Закружилась голова.

Мы глазами поморгали,

Вмиг гирлянды засверкали.

Смотрим прямо и вперёд –

Это мчится самолёт…

Раз моргнули, два моргнули –

Наши глазки отдохнули!

Выполняется сидя за партами:

дети “рисуют” глазами круг,

не поворачивая головы

“рисуют” окно

“рисуют” бревно

опустить глаза вниз, поднять глаза вверх

крепко зажмурить глаза (3-5 сек.)

поморгать глазами 3-5 сек.

смотреть прямо перед собой

поморгать глазами 3-5 сек.

***Игровой момент «Состязание детективов»:***

*Звучит мелодия из кинофильма «Розовая пантера». Ведущий надевает солнцезащитные очки и шляпу.*

**Ведущий:** Думаю, что никого не надо убеждать, что сейчас я пытаюсь сыграть роль детектива. И я не один такой в этом зале.

*Ведущий выбирает среди зрителей двоих игроков, вручает им шляпы и очки.*

**Ведущий:** Место встречи - сцена. Идите за мной. Место встречи изменить нельзя.

*Ведущий и игроки выходят на сцену. Ведущий оглядывается, озирается по сторонам.*

**Ведущий:** Сейчас мой ассистент уведет вас со сцены, в условленное место. Не теряя самообладания, идите за ним. Встретимся позже.

*Игроки уходят с ассистентом из зала, звучит мелодия из кинофильма «Розовая пантера». Ведущий достает из кармана телефон, настраивает фотокамеру.*

**Ведущий:** Сейчас я сделаю несколько фотоснимков в зале, не паникуйте и не сопротивляйтесь. Ракурсы будут не стандартными. Пусть вас это не шокирует.

*Ведущий подходит к одному из зрителей и фотографирует крупным планом его коленку, затылок, ухо. Ведущий приглашает в зал «детективов».* *Игроки выходят на сцену.*

*Звучит мелодия из кинофильма «Розовая пантера».*

**Ведущий:** Уважаемые коллеги, сейчас вам предстоит разгадать загадку с одним неизвестным. Внимательно посмотрите на эти фото. *(Показывает игрокам фотографии).* И постарайтесь найти в зале человека, которого я фотографировал.

*Проходит игра.*

**Игра-танец со шляпой:**

**Ведущий:** Можно смело сказать, что в этой игре принимало участие три человека. Поэтому я прошу каждого из них вывести еще по пять человек в центр нашей игровой площадки.

*Звучит ритмичная мелодия. Ведущий надевает на голову шляпу.*

**Ведущий:** Всех приглашаю в общий круг. Повторяйте движения за мною.

*Ведущий показывает движения, все повторяют.*

**Ведущий:** Кому надену шляпу на голову, тот выходит в центр круга и показывает свои движения, все их повторяют, затем передает ее другому и т.д.

*Проходит игра - танец. В финале ведущий снова забирает шляпу себе.*

**Заключительная часть.**

**Ведущий:** Прошу всех встать друг за другом цепочкой, как мы этот делаем во время танца «Ламбада».

*Участники игры выполняют задание. Звучит танцевальная мелодия. Все идут за ведущим, который уводит игроков на свои места.*

**Ведущий:** Всё! Дело в шляпе! Так называлась наша игровая [программа](https://serpantinidey.ru/post/865/scenariy-universalnoy-igrovoy-programmi-karandash-toje-povod-dlya-veselya), которая только что закончилась. Всем спасибо за внимание! Пока - пока!

*Звучит финальная мелодия. Ведущий уходит.*

**Список используемой литературы**

1. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском творчестве. М.: Просвещение, 2006.

2. Лебедева О.А. Общешкольные праздники и их роль в развитии детей. // Реабилитация. Образование. Развитие. СПб, 2008.

**Интернет источники**

3. http://www.solnet.ee/sol/002/z\_119.html

4. http://muzyaka.com/song/