

Программа общешкольной интерактивной игры-конкурса «Мы встречаем Победу!»

Интерактивную игру-конкурс «Мы встречаем Победу!» проведите с учащимися 1-11-х классов.

Какие цели и задачи решает мероприятие

Цель и задачи игры: сформировать праздничное настроение среди учеников и педагогов школы в преддверии празднования Дня Победы, совершенствовать патриотическое воспитание и формы воспитательной работы.

Участники игры проходят несколько этапов. Чтобы победить в игре, они должны уметь работать в команде, быть готовыми к взаимопомощи, показать знание истории, литературы, песен о Великой Отечественной войне, проявить ловкость, смекалку и творческие способности. Таким образом, игра поможет создать атмосферу товарищеской взаимопомощи и выручки в классных коллективах школы, воспитать патриотов России, сохранить память и повысить знания учащихся о Великой Отечественной войне 1941–1945 годов. А еще игра позволит развить физические и интеллектуальные качества и творческие способности учащихся.

Какие этапы проходят участники игры

Каждый класс участвует в игре в полном составе. Исключение составляют 9-е и 11-е классы – они могут участвовать по желанию в связи с подготовкой к экзаменам. Команды проходят 8 этапов, на каждом зарабатывают баллы. Порядок прохождения этапов у каждого класса свой. Побеждают команды, которые набрали максимальное количество баллов.

Программа проведения

1. Построение, открытие игры «Мы встречаем Победу!» Музыка
2. Интерактивная игра - работа классов на этапах
3. Итоговое построение, подведение итогов игры, сдача маршрутных листов
4. Работа судейской коллегии, подведение итогов

Дата проведения: 4 мая 2018 года

Время проведения: 1-4 классы после 4 урока, 5-8 классы после 5 урока

Каждый класс готовит название и девиз – представление команды, связанное с темой мероприятия. Участники могут иметь эмблемы или другой реквизит.

Форма одежды – спортивная

Члены жюри: Измаилова Т.Р., Байбулатова Л.Р., Адикаева Г.Х., Мунасыпова Р.А.

Маршрутный лист интерактивной игры-конкурса

«Мы встречаем Победу!»

Этапы	Место проведения 1 -4 классы	ответственн ые за прохождени е этапа	Место проведения 7-8 классы	ответственные за прохождение этапа
1. Парад Победы.	территория школы	Адикаева Г.Х.	территория школы (коридор 2 этажа, если будет дождь)	Адикаева Г.Х.
2. Солдатская песня.	кабинет 4 класса	Юнусова Р.Т.	кабинет 8 а класса	Абушаева Г.А.
3. Снайпер.	спортзал	Абушаева М.А.	спортзал	Байбулатова Л.Р.
4. Блиц-гейм.	библиотека	Аширова Г.А.	библиотека	Аширова Г.А.
5. Писатели о войне.	кабинет 5б класса	Мунасыпова Г.Н.	кабинет 9а класса	Алиева Г.А.
6. Карта Победы. Следопыт – разведчик.	кабинет 3 класса	Алеева Г.А.	кабинет 8 б класса	Баишева А.Р.
7. Георгиевская лента.	кабинет 2 класса	Муртазина Г.Р.	кабинет 5а класса	Хальметова Г.Р.
8. Полоса препятствия.	спортплощ адка	Мунасыпова Р.А.	спортплощадка	Мунасыпова Р.А.

Итоги игры - конкурса

«Мы встречаем Победу!»

Цель и задачи игры:

сформировать праздничное в преддверии празднования Дня Победы, совершенствовать патриотическое воспитание и формы воспитательной работы.

1- 4 классы

1 место – 2, 4 кл.,

2 место – 3 кл.,

3 место - 1 кл.

5 – 8 классы

1 место – 7 кл.,

2 место – 8б, 6б кл.,

3 место-5б, 8а,5а кл

4 место – 6а кл.

1. Парад Победы. Учащиеся демонстрируют навыки строевой подготовки: повороты направо, налево, кругом, перестроение из одной колонны в две. Маршируют под строевую песню, исполняют хором гимн (куплет и припев). Максимальное количество баллов – 10. Ответственному этапу понадобятся свисток, фонограмма гимна, текст гимна, планшет.

2. Солдатская песня. Задача участников – отгадать по мелодии пять военных песен, спеть хором по одному куплету каждой. Затем исполнить одну любимую военную песню. Максимальное количество баллов – 10. Ответственному этапу понадобятся ноутбук с колонками и подборкой мелодий военных песен, парта, стул, лавочки (2–3 шт.).

3. Снайпер. На расстоянии 5–6 м стоит макет танка. От команды испытание проходят 5 человек. Их задача – попасть в танк. На каждого – по три броска. Максимальное количество баллов равно количеству попаданий. Ответственному этапу понадобятся макет танка, гранаты (5 шт.), туристический коврик.

4. Блиц-гейм. Ответить на 10 вопросов по истории Отечественной войны. Задача – дать как можно больше правильных ответов

5. Писатели о войне. Учащиеся 1-2-х классов собирают пословицу из двух частей. Команды 3-11-х классов угадывают по прочитанным отрывкам пять произведений о войне. Они должны назвать произведение, автора, главных героев. Максимальное количество баллов равно количеству правильных ответов. Ответственному этапу понадобятся комплект пословиц, отрывков из произведений о войне (с учетом возраста участников и содержания программы по литературе).

6. Карта Победы. Следопыт –разведчик. Участники должны найти на географической карте города-герои и отметить их звездочками. Максимальное количество баллов равно количеству правильных ответов. Ответственному этапу понадобятся карта, звездочки, ноутбук, стол, ручка, планшет.

7. Георгиевская лента. Команда смотрит презентацию «Георгиевская лента». Ответственный рассказывает историю «Георгиевской ленты». Демонстрируются образцы, фото

8. Полоса препятствия. По команде ведущего участники должныделиться на 2 команды и пройти препятствия, предложенные учителем (4-5 заданий)

Герои Победы. По описанию совершенного подвига и портрету учащиеся должны узнать героя Великой Отечественной войны 1941–1945 годов. Максимальное количество баллов равно количеству правильных ответов. Ответственному этапу понадобятся портреты и описания подвигов (5–7 шт.), стол, планшет, ручка.

Воинские звания. Команда должна соотнести воинские звания и знаки различия Рабоче-крестьянской Красной Армии времен Великой Отечественной войны. Максимальное количество баллов равно количеству правильных ответов. Ответственному этапу понадобятся карточки с наименованием воинских званий и знаков различий, планшет, стол, карандаш.

Важное в статье

2. Проведите с учащимися 1-11-х классов интерактивную игру-конкурс "Мы встречаем Победу!". Положение об игре (с. 1).
3. Каждая команда-участница проходит свой маршрут, выполняет задания и набирает баллы. Этапы игры.

Каждый класс участвует в игре в полном составе. Заранее подготовьте маршрутные листы. [Образец](#).



Скачайте

[Положение о проведении игры](#) (с. 1). [Маршрутные листы](#) (с.3)

Какие задачи решает мероприятие

Интерактивную игру-конкурс «Мы встречаем Победу!» проведите с учащимися 1-11-х классов. Задачи игры: сформировать праздничное настроение среди учеников и педагогов школы в преддверии празднования Дня Победы, совершенствовать патриотическое воспитание и формы воспитательной работы.

Участники игры проходят несколько этапов. Чтобы победить в игре, они должны уметь работать в команде, быть готовыми к взаимопомощи, показать знание истории, литературы, песен о Великой Отечественной войне, проявить ловкость, смекалку и творческие способности. Таким образом, игра поможет создать атмосферу товарищеской взаимопомощи и выручки в классных коллективах школы, воспитать патриотов России, сохранить память и повысить знания учащихся о Великой Отечественной войне 1941–1945 годов. А еще игра позволит развить физические и интеллектуальные качества и творческие способности учащихся.

Какие этапы проходят участники игры

Каждый класс участвует в игре в полном составе. Исключение составляют 9-е и 11-е классы – они могут участвовать по желанию в связи с подготовкой к экзаменам. Команды проходят от 8

до 10 этапов в зависимости от возраста, на каждом зарабатывают баллы. Порядок прохождения этапов у каждого класса свой. Побеждают команды, которые набрали максимальное количество баллов.

1. Парад Победы. Учащиеся демонстрируют навыки строевой подготовки: повороты направо, налево, кругом, перестроение из одной колонны в две. Маршируют под строевую песню, исполняют хором гимн (куплет и припев). Максимальное количество баллов – 10. Ответственному этапу понадобятся свисток, фонограмма гимна, текст гимна, планшет.

2. Солдатская песня. Задача участников – отгадать по мелодии пять военных песен, спеть хором по одному куплету каждой. Затем исполнить одну любимую военную песню. Максимальное количество баллов – 10. Ответственному этапу понадобятся ноутбук с колонками и подборкой мелодий военных песен, парта, стул, лавочки (2–3 шт.).

3. Снайпер. На расстоянии 5–6 м стоит макет танка. От команды испытание проходят 5 человек. Их задача – попасть в танк. На каждого – по три броска. Максимальное количество баллов равно количеству попаданий. Ответственному этапу понадобятся макет танка, гранаты (5 шт.), туристический коврик.

4. Блиц-гейм. Ответить на 10 вопросов по истории Отечественной войны. Задача – дать как можно больше правильных ответов

5. Писатели о войне. Учащиеся 1-2-х классов собирают пословицу из двух частей. Команды 3-11-х классов угадывают по прочитанным отрывкам пять произведений о войне. Они должны назвать произведение, автора, главных героев. Максимальное количество баллов равно количеству правильных ответов. Ответственному этапу понадобятся комплект пословиц, отрывков из произведений о войне (с учетом возраста участников и содержания программы по литературе).

6. Карта Победы. Следопыт –разведчик. Участники должны найти на географической карте города-герои и отметить их звездочками. Максимальное количество баллов равно количеству правильных ответов. Ответственному этапу понадобятся карта, звездочки, ноутбук, стол, ручка, планшет.

7. Георгиевская лента. Команда смотрит презентацию «Георгиевская лента». Ответственный рассказывает историю «Георгиевской ленты». Демонстрируются образцы, фото

8. Полоса препятствия. По команде ведущего участники должныделиться на 2 команды и пройти препятствия, предложенные учителем (4-5 заданий)

Герои Победы. По описанию совершенного подвига и портрету учащиеся должны узнать героя Великой Отечественной войны 1941–1945 годов. Максимальное количество баллов равно количеству правильных ответов. Ответственному этапу понадобятся портреты и описания подвигов (5–7 шт.), стол, планшет, ручка.

Воинские звания. Команда должна соотнести воинские звания и знаки различия Рабоче-крестьянской Красной Армии времен Великой Отечественной войны. Максимальное количество баллов равно количеству правильных ответов. Ответственному этапу понадобятся карточки с наименованием воинских званий и знаков различий, планшет, стол, карандаш.

Вопросы к этапу игры «Блицгейм»



Как посмотреть

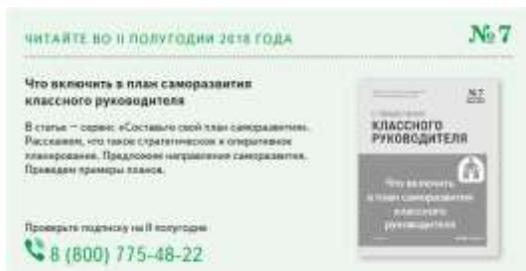
Кликайте на слайды, чтобы полистать презентации

https://onedrive.live.com/embed?cid=DD1E4734D392CEF6&resid=DD1E4734D392CEF6%21140&authkey=ADo8AcOI6mSk_Ww&em=2&wdAr=1.3333333333333332

Материал к этапу игры «Герои Победы»

Предложите учащимся определить по фотографии героя войны

<https://onedrive.live.com/embed?cid=DD1E4734D392CEF6&resid=DD1E4734D392CEF6%21141&authkey=ABve0BbF-4bYOjc&em=2&wdAr=1.3333333333333332>



ЧИТАЙТЕ ВО II ПОЛУГОДИИ 2018 ГОДА № 7

Что включить в план саморазвития классного руководителя

В статье – обзор: «Составил свой план саморазвития». Рассказан, что такое стратегическое и оперативное планирование. Предложены направления саморазвития. Приведен пример плана.

Проверьте подписку на II полугодие
8 (800) 775-48-22

Маршрутный лист

Этапы	ответственные за прохождение этапа			
<p>1. Парад Победы. Учащиеся демонстрируют навыки строевой подготовки: повороты направо, налево, кругом, перестроение из одной колонны в две. Маршируют под строевую песню, исполняют хором гимн (куплет и припев). Максимальное количество баллов – 10. Ответственному этапу понадобятся свисток, фонограмма гимна, текст гимна, планшет.</p>				
<p>2. Солдатская песня. Задача участников – отгадать по мелодии пять военных песен, спеть хором по одному куплету каждой. Затем исполнить одну любимую военную песню. Максимальное количество баллов – 10. Ответственному этапу понадобятся ноутбук с колонками и подборкой мелодий военных песен, парта, стул, лавочки (2–3 шт.).</p>				
<p>3. Снайпер. На расстоянии 5–6 м стоит макет танка. От команды испытание проходят 5 человек. Их задача – попасть в танк. На каждого – по три броска. Максимальное количество баллов равно количеству попаданий. Ответственному этапу понадобятся макет танка, гранаты (5 шт.), туристический коврик.</p>				
<p>4. Блиц-гейм. Ответить на 10 вопросов по истории Отечественной войны. Задача – дать как можно больше правильных ответов</p>				
<p>5. Писатели о войне. Учащиеся 1-2-х классов собирают пословицу из двух частей. Команды 3-11-х классов угадывают по прочитанным отрывкам пять произведений о войне. Они должны назвать произведение, автора, главных героев. Максимальное количество баллов равно количеству правильных ответов. Ответственному этапу понадобятся комплект пословиц, отрывков из произведений о войне (с учетом возраста участников</p>				

и содержания программы по литературе).				
<p>6. Карта Победы. Следопыт –разведчик. Участники должны найти на географической карте города-герои и отметить их звездочками. Максимальное количество баллов равно количеству правильных ответов.</p> <p>Ответственному этапу понадобятся карта, звездочки, ноутбук, стол, ручка, планшет.</p>				
<p>7. Георгиевская лента. Команда смотрит презентацию «Георгиевская лента». Ответственный рассказывает историю «Георгиевской ленты». Демонстрируются образцы, фото</p>				
<p>8. Полоса препятствия. По команде ведущего участники должны разделить на 2 команды и пройти препятствия, предложенные учителем (4-5 заданий)</p>				

Интерактивная игра-конкурс «Мы встречаем Победу!»

Программа проведения

1. Построение, открытие игры «Мы встречаем Победу!»
2. Интерактивная игра - работа классов на этапах
3. Итоговое построение, подведение итогов игры, сдача маршрутных листов
4. Работа судейской коллегии, подведение итогов

Дата проведения: 4 мая 2018 года

Время проведения: 1-4 классы после 4 урока, 5-8 классы после урока

Маршрутный лист интерактивной игры-конкурса «Мы встречаем Победу!»

Этапы	Место проведения 1 -4 классы	ответственные за прохождение этапа	Место проведения 7-8 классы	ответственные за прохождение этапа
1. Парад Победы.	территория школы	Адикаева Г.Х.	территория школы (коридор 2 этажа, если будет дождь)	Адикаева Г.Х.
2. Солдатская песня.	кабинет 4 класса	Юнусова Р.Т.	кабинет 8 а класса	Абушаева Г.А.
3. Снайпер.	спортзал	Аширова З.А.	спортзал	Байбулатова Л.Р.
4. Блиц-гейм.	библиотека	Аширова Г.А.	библиотека	Аширова Г.А.
5. Писатели о войне.	кабинет 5б класса	Мунасыпова Г.Н.	кабинет 9а класса	Алиева Г.А.
6. Карта Победы. Следопыт –разведчик.	кабинет 3 класса	Алеева Г.А.	кабинет 8 б класса	Баишева А.Р.
7. Георгиевская лента.	кабинет 2 класса	Муртазина Г.Р.	кабинет 5а класса	Хальметова Г.Р.
8. Полоса препятствия.	спортплощадка	Мунасыпова Р.А.	спортплощадка	Мунасыпова Р.А.

Маршрутный лист интерактивной игры-конкурса «Мы встречаем Победу!»

Дата проведения: 4 мая 2018 года

Время проведения: 1-4 классы после 4 урока, 5-8 классы после 6 урока

Этапы	Место проведения 1 -4 классы	ответственные за прохождение этапа	Место проведения 7-9 классы	ответственные за прохождение этапа
1. Парад Победы.	территория школы (коридор 2 этажа, если будет дождь)	Адикаева Г.Х.	территория школы (коридор 2 этажа, если будет дождь)	Адикаева Г.Х.
2. Солдатская песня.	кабинет 4 класса	Юнусова Р.Т.	кабинет ОИВТ	Абушаева Г.А.
3. Снайпер.	актовый зал	Аширова З.А.	актовый зал	Байбулатова Л.Р.
4. Блиц-гейм.	библиотека	Аширова Г.А.	библиотека	Аширова Г.А.
5. Писатели о войне.	кабинет 5б класса	Мунасыпова Г.Н.	кабинет 9а класса	Алиева Г.А.
6. Карта Победы. Следопыт –разведчик.	кабинет 3 класса	Алеева Г.А.	кабинет 8 б класса	Баишева А.Р.
7. Георгиевская лента.	кабинет 2 класса	Муртазина Г.Р.	кабинет 5а класса	Хальметова Г.Р.
8. Полоса препятствия.	спортзал	Мунасыпова Р.А.	спортзал	Абузяров Р.Ф. Мунасыпова Р.А.