

Нижевартровский социально-гуманитарный колледж

Сценарий «Всемирный день вечеринки»
По дисциплине Педагог-организатор

Работу выполнила
Ничкова Полина Сергеевна
Специальность 44.02.02 Преподавание в начальных классах

Здравствуйте, дети! Сегодня – 3 апреля, мы отмечаем неофициальный праздник всего мира! «Всемирный день вечеринки!»

Вечеринки популярны во всем мире, ведь на них отдыхают, общаются или просто приятно проводят время.

Однако, не смотря на весёлый характер праздника, он был создан с серьёзными намерениями. Дело в том, что идея организовать День пати пришла из фантастического романа «Полет» американской писательницы Ванны Бонта (1958–2014): повествование книги заканчивается обратным отсчетом до 3 апреля 2000 года, когда во всем мире должен пройти массовый праздник, объединяющий человечество. Этот роман вышел в свет в 1995 году, а уже 3 апреля 1996 года в США состоялся первый День вечеринки, который прошёл под девизом: «Вечеринка – это противоположность войны».

Праздник направлен на то, чтобы сделать жизнь людей веселее и счастливее. Причём каждый может принять активное участие в создании позитивной реальности, празднуя этот день. Ведь вечеринка – это праздник жизни, который объединяет людей, помогает им ближе узнать друг друга, подружиться. А встреча с новыми людьми из разных культур помогает развивать межкультурное взаимопонимание и уважение, снизить напряжённость в обществе и повысить уровень доверия друг к другу.

Ребята, а чем, как вы думаете, занимаются на вечеринках?

Сегодня нам праздник пройдет в необычном формате. Вам предстоит не просто участвовать в различных играх, мы поучаствуем в игровом квесте! На каждой станции вас будет ждать интересная игра, сыграв в которую вы получите жетончики. Если ваша команда соберет больше всего жетончиков, значит вы занимаете 1 место на нашей «вечеринке»!

Пары наоборот

Две—три пары привязываются спина к спине (ноги и руки свободные). Эти пары должны станцевать, сплясать или выполнить какое-нибудь задание.

Аленушка и Иванушка

Трем парням завязывают глаза, но прежде они выбирают себе пару. Девушки на крик «своего» Иванушки: «Аленушка!» — должны откликнуться: «Я здесь, Иванушка!». Парень должен поймать именно свою Аленушку. Игра осложнена тем, что играют сразу три пары.

Ха-ха-ха!

Игроки садятся в круг, и один из них произносит как можно более серьезно «Ха». Следующий говорит «Ха-ха», третий «Ха-ха- ха» и т.д. Кто произнесет неправильное количество «Ха» или засмеется — выбывает из игры.

Веселые мартышки

Ведущий говорит слова:

Мы — веселые мартышки,

Мы играем громко слишком.

Мы в ладоши хлопаем,

Мы ногами топаем,

Надуваем щечки,

Скачем на носочках

И друг другу даже язычки покажем.

Дружно прыгнем к потолку,

Пальчик поднесем к виску.

Оттопырим хвостик,

Ушки на макушке.

Шире рот откроем,

Гримасы все состроим.

Как скажу я цифру 3, —

Все с гримасами замри!

Игроки повторяют все слова и движения за ведущим.

Мешок с сюрпризом

В мешок складывают шуточные подарки для игроков: швабры, тряпки, щетки, мочалки, старые веревки, рваные туфли, битые чашки, тарелки, дырявые кастрюли и т. д. Подарков столько, сколько игроков.

Игроки по очереди подходят к мешку и выбирают подарок. За подарок они должны остроумно поблагодарить и рассказать, как будут им пользоваться, главное, чтобы это было интересно, весело и о данном предмете.

Какой фрукт!

Десять игроков садятся в кружок. Каждый выбирает название каких-либо фруктов: апельсин, груша, ананас и т. д.

Когда покупатель (водящий) вступает в круг, у него спрашивают о покупке. Он должен, например, ответить: «Я пришел с рынка, купил яблоко и грушу». Те, чьи имена он назвал, меняются местами, а покупатель старается занять место одного из них. Оставшийся без места игрок становится покупателем.

Алиса и Базилио

Участникам игры придется изобразить мошенников из сказки «Золотой ключик». Вызываются две пары. Один в каждой паре — лиса Алиса, другой — кот Базилио. Тот, кто Алиса, сгибает в колене одну ногу и, придерживая ее рукой, вместе с Базилио, у которого завязаны глаза, обнявшись, преодолевают заданную дистанцию.

Почта

Игра начинается с переклички водящего с игроками:

— Динь, динь, динь!

— Кто там?

— Почта!

— Откуда?

— Из города ...

— А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет 5 фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети считают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных.

Крокодил

Один из участников встает напротив других игроков и начинает изображать загаданное слово. Задача остальных назвать это понятие в той форме, в которой оно было задумано. Изображать можно любое определение. Для детей можно упростить задачу и загадывать только существительные в именительном падеже и единственном числе.

Твистер

Крути рулетку и называй действие (часть тела и цвет, на которые указывает стрелка). Все игроки одновременно должны как можно быстрее переместить

эту часть тела на кружок названного цвета. Если ты коснулся коврика коленом или локтем, или не удержал равновесия, ты выбываешь из игры!

Вот и подошел к концу наш праздник! Победителем становятся команда N.

Пусть окружающая реальность станет светлее и лучше. Ведь мир начинается с каждого из нас и тех, кто рядом с нами. Радуйтесь каждому дню, умейте любить окружающий мир и уважать право других людей жить счастливой жизнью в мире без войны.