ГАПОУ ЧР СПО « Канашский педагогический колледж»

Министерства образования и молодежной политики Чувашской Республики

**Огонёк знакомства « А давай – ка мы с тобой познакомимся!»**

Выполнили:

студентки 301 группы

Григорьева Л.А.

Зайцева О.Л.

Проверила:

Алексеева В.Н.

Канаш – 2015 г.

**Цель** – знакомство с учащимися и сплочение их школьного коллектива.

**Задачи:**

1. Познакомиться с каждым учащимся в отдельности, узнать его интересы;
2. Развить навыки коллективного взаимодействия;
3. Воспитывать культуру общения, чувство коллективизма, дружелюбное отношение друг к другу.

**Оборудование:** мягкая игрушка, сердечки для пожеланий, музыка.

План:

1. Организационный момент.
2. Игра «Давай-ка познакомимся!».
3. Игра «Снежный ком».
4. Игра « Хоровод дружбы».
5. Пожелания другу.
6. Подведение итогов.

**Ход занятия.**

1. **Организационный момент.**

- Добрый день, ребята!

- Меня зовут Григорьева Лиана Андреевна.

- Меня зовут Зайцева Ольга Леонидовна.

- Мы учимся в Канашском педагогическом колледже. А у вас мы будем проходить практику, будем помогать вашему классному руководителю.

1. **Игра «Давай-ка познакомимся!».**

Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши, как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи...» — и так далее.

1. **Игра «Снежный ком».**

Все встают в круг. Один человек называет свое имя. Следующий человек называет свое имя и имя предшествующего человека, третий – называет уже три имени. И так дальше по цепочке.

1. **Игра « Хоровод дружбы».**

Игроки становятся в круг, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из игроков. Водящий и игрок, которого задели, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки, говорят: «Здравствуйте!», и называют свои имена, потом бегут дальше. Пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

1. **Пожелания другу.**

Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет имя. Ведущий идет с шляпой по кругу. Игроки громко называют свое имя и опускают сердечки в шляпу. После этого ведущий второй раз проходит по кругу. Теперь задача игроков — достать из шляпы одно из сердечек, прочитать вслух написанное на нем имя, вспомнить того, кому оно принадлежит, и отдать хозяину.

1. **Подведение итогов.**