**День здоровья**

**Цели:** напомнить детям, какую опасность хранит в себе наркомания; показать, что без употребления наркотиков можно интересно и с пользой проводить свое свободное время; призвать соблюдать здоровый образ жизни.

**Ход классного часа**

**I часть. Сценарий на тему «Нет алкоголю, наркомании и табакокурению».**

**Ведущий**. С соской сын пришел к отцу,

И спросила кроха:

**Сын**. Папа, это хорошо,

Или это плохо?

**Ведущий**. Папа сыну отвечал

На вопрос курьезный:

**Папа**. Если б соску не сосал,

Был бы ты серьезный.

Брось ее и в тот же миг

Повзрослеешь ты, старик!

Давай-ка, парень, для зарядки

Займемся физзарядкой.

*Фонограмма «Физзарядка». Вносят велосипед.*

**Ведущий**. Год прошел, седьмой грядет,

Мальчик в первый класс идет.

И отцу, хоть и подрос,

Задает опять вопрос.

**Сын**. Там, у школы, два мальчишки

Зажигают часто спички,

Подскажи, ну как мне быть, –

Предлагали закурить.

Я попробовал – отрава

Эти сигареты «Ява».

Как же можно их курить –

Так здоровью-то вредить?

**Ведущий**. Подумал папа и в ответ

Сыну дал такой совет:

**Папа**. Кто сигареты поджигает –

Жизнь на годы сокращает

Окружающим, себе,

Может быть, тебе и мне.

*Сын рассматривает велосипед.*

Велосипед тебе, катайся!

А друзей ты не стесняйся.

Вдруг предложат закурить –

Откажись, ты слышишь, сын?

*Фонограмма.*

**Ведущий**. Дни летят, идут года,

Сын растет, как никогда,

Десять классов за спиной,

Стал сынок совсем большой.

Деньги просит без конца

У поседевшего отца.

Для чего – не говорит,

Принимает умный вид.

В подворотне с друганами

Пиво пьет и ест салями.

Но отец про все узнал,

Сына на «ковер» позвал.

**Папа**. Ты ответь мне, сын родной,

Если пьешь, то ты крутой?

Ведь спиртное – это яд!

Пусть дружки-то говорят,

Что попробуешь разок

И узнаешь жизнь, браток!

Это все вранье – не верь,

Мигом втянешься – поверь,

Алкоголь туманит разум,

Лучше брось ты это сразу!

На, рюкзак ты мой возьми

И в поход со мной иди.

Посмотри ты на природу,

Все прекрасно, сынка, в ней

Для людей и для зверей.

Набери себе здоровья

И для будущих детей.

*Фонограмма.*

**Ведущий**. Не поверил Витя словам.

 Ему показалось мало сто грамм,

 Захотел он новое чувство познать

 И начал наркотики употреблять.

*Фонограмма. Влетает НЛО, исполняет танец инопланетян.*

**Инопланетянин** (юноша).

Нас постигло великое горе –

На нашей планете наркотиков море,

Ловили мы кайф с утра до утра,

Но вскоре мы поняли –

Смерть нам пришла…

**Инопланетянин** (девушка).

Погибли родные, погибли друзья,

Осталось нас двое – вот брат мой и я!

Мы просим вас, люди,

Перестаньте дурить.

**Инопланетянин** (юноша).

Не нужно колоться

И хватит вам пить!

Все вместе решите проблему эту

И сберегите родную планету.

*Инопланетяне улетают.*

Не нужны кошмары дурацкие эти –

Ни мне, ни родным, ни нашей планете.

Давайте покончим с бедой навсегда,

Мы не вернемся в тот сон никогда!

Ведь мир – это наша большая семья.

Здоровый образ жизни выбираю я!

**II часть. Литературный монтаж.**

У отца два сына было,

Брата два – одна семья.

Как судьба у них сложилась,

Расскажу сейчас вам я.

Брат один всему учился,

В школе лучший ученик,

В спорте побеждать стремился,

Отступать он не привык.

И друзья его любили,

Был он лидером во всем,

С пользой время проводили,

Вместе были день за днем.

То запустят в небо змея,

То мотор соорудят,

Все узнают, все сумеют –

Интересно дни летят.

Брат другой так равнодушно

За делами их следил,

И ему все было скучно,

Он учиться не любил.

Ни к чему он не стремился,

Все торчал среди двора,

Исподлобья он косился,

Как играет детвора.

Но подростки от безделья

Вдруг собрались в уголке

И решили нюхать зелье,

«Кайф» ловить на чердаке.

Брат второй там оказался,

Только понял что к чему,

От «травы» не отказался,

Что насыпали ему.

Вот он носом в «травку» ткнулся

И, как все, глаза закрыл,

Как в дурман он окунулся,

В голове туман поплыл.

Так ему захорошело,

Что про все он позабыл,

Сразу все обмякло тело,

Сам с собой заговорил.

Он смеялся, веселился,

Стало так ему легко,

Мир цветной ему явился,

Как в несбыточном кино.

Время вдруг остановилось,

Словно яркий видишь сон,

Но недолго это длилось,

И вернулся к жизни он.

Все вокруг обычным стало:

Двор, подъезд, чердак в пыли,

Этой дозы ему мало –

И подростки помогли.

Дали парню столько травки,

Что совсем он «обалдел»,

Целый день лежал на лавке,

Молча на людей глядел.

Вот и кончилось веселье,

Пелена слетела с глаз,

Тяжело ему «похмелье»,

С ним такое в первый раз.

Скоро стало еще хуже,

Начало его «ломать»,

Глаз опух, не слышат уши,

И нельзя ни сесть, ни встать.

Крутит тело, ломит ноги,

В голове стучит и бьет,

Шаг не сделать на дороге,

Он уже не ест, не пьет.

Что за муки! Он наказан,

В плен к наркотикам попал,

Принимать он их обязан?

Но с постели мальчик встал.

Для себя он вывод сделал,

Больше зелья не возьмет,

По душе себе он дело

Обязательно найдет.

Подошел он к тем ребятам,

Что возились во дворе,

И спросил: «Помочь вам надо

В важном деле и в игре?».

Те с охотой его взяли,

Стал он в деле помогать,

Вспоминать «грехи» не стали,

Лучше парня поддержать.

Наш «герой» так изменился,

К жизни вырос интерес,

Он по-взрослому стремился

Пережить недавний стресс.

Мыслил он: «Зачем я время

Даром тратил и скучал,

Разве удовлетворенье

Я от жизни получал?».

Мир вокруг так интересен,

Столько планов, дел, идей,

Будь кому-нибудь полезен

И найдешь своих друзей.

Нет, наркотики – не выход

Из обычных скучных дней,

Глупых и бездарных прихоть,

Яд для взрослых и детей.

На досуге поразмыслишь

И поймешь, что в этом мире

Незачем лишаться жизни

Ради мига эйфории.

**III. Вопросы для обсуждения.**

1. Для чего подростки начинают употреблять наркотики?

– Хотят почувствовать себя взрослыми;

– хотят расслабиться и получить «кайф»;

– хотят удовлетворить свое любопытство.

2. К чему приводит употребление наркотиков? Каковы последствия их употребления для детей и подростков?

3. Как вы отнесетесь к информации, что кто-то из ваших друзей стал наркоманом?

– Отвернетесь от него;

– сообщите его родителям;

– постараетесь ему помочь.

4. Можете ли вы себе представить мир, в котором нет наркомании?

**IV. Конкурс плакатов (рисунков) на тему «Нет алкоголю, наркомании и табакокурению».**

**Сюжетно-ролевая игра «Арго»**

*Арго, разве путь твой проще, чем дорога млечная?*

*Арго, о каких потерях плачет птица встречная?*

*Парус над тобой, поднятый судьбой, –*

*Это флаг разлуки, странствий знамя вечное.*

О с н о в н ы е п р и н ц и п ы и г р ы

**1. Самоопределение.**

Все участники игры делятся на две группы: «аргонавтов» и «хранителей». Статус «аргонавта» и «хранителя» определяется самостоятельно каждым отрядом.

**2. Интерес.**

Задачи «аргонавтов» и «хранителей» качественно не различаются. Для «аргонавтов» – приобрести Золотое Руно, доказав, что они достойны этого. Для «хранителей» – доказать, что Золотое Руно они способны удержать.

**3. Стимул.**

Само Золотое Руно не является главным достижением «аргонавтов» и «хранителей». Игровой единицей является «Руна» (орлятская медаль), которая вручается героям как награда за победу в «испытаниях».

**4. Состязательность.**

Соперничество достигается через участие в преодолении «испытаний». Эти «испытания» одинаковы как для «аргонавтов», так и для «хранителей». В условиях состязательности отряды дают друг другу взаимооценку.

**5. Фантазия и творчество.**

Боги Олимпа разрабатывают структуру сюжетно-ролевой игры и помогают только в организационных вопросах.

Весь экзотико-игровой сюжет разрабатывается и проживается в каждом отряде самостоятельно.

Р о л и: Боги – вожатые.

 Герои: Ясон – предводитель «аргонавтов».

 Эт – царь Колхиды, вождь «хранителей».

Жители Эллады – все остальные участники игры, которые делятся на хранителей и аргонавтов.

**Условия игры**

**1. Условия игры для Богов.**

1) Боги и музы живут на Олимпе. Обеспечивают структуру игры и выполняют роль правосудия.

2) Зевс покровительствует «хранителям». Гера покровительствует «аргонавтам». Они главные носители идеи игры.

3) Все остальные боги делятся на богов-«правителей» и богов-«покровителей».

Боги-«правители» разрабатывают сюжет того дня, когда они правят на земле Эллады (дежурный отряд по территории).

Боги-«покровители» (вожатые на отрядах) разрабатывают вместе с ребятами игровой сюжет в своем отряде. Эти боги являются «хранителями» своих жителей.

4) Боги спускаются с Олимпа в дни «испытаний» и наблюдают за состязаниями. Подсчитывают и ведут учет черных и белых квадратов (взаимооценки).

5) Музы спускаются на землю Эллады в день Муз. Устраивают смотр талантов «аргонавтов» и «хранителей».

6. Ход игры и итоги состязаний между «аргонавтами» и «хранителями» отражаются богами ежедневно в «Зеркале Эллады». Гермес выпускает газету «Вестник Богов».

**Зеркало Эллады**

|  |  |
| --- | --- |
| Аргонавты | Хранители |
| Беотия – 6 рунИолик – 4 руны 18Кизик – 5 рунМакедония – 3 руны |  Фракия – 7 рун17 Колхида – 4 руны Лемнос – 6 рун |

**2. Условия игры для героев.**

1) Ясон – предводитель «аргонавтов», избирается из числа «аргонавтов». Он собирает своих героев в Иолике, строит корабль и готовит «испытания» для «хранителей».

2) Эт – царь Колхиды, избирается из числа «хранителей». Со своими жителями создает рощу Ареса, дракона-хранителя и готовит «испытания» для «аргонавтов».

Ясон и Эт вырабатывают единые условия борьбы в «испытаниях» и при необходимости вступают в переговоры для решения каких-то спортивных вопросов.

**3. Условия игры для жителей Эллады.**

1) Каждый отряд выбирает себе название страны, острова, города и избирает царя (по легендам Древней Греции).

2) Аргонавты и хранители придумывают свою символику, воззвания, молитвы и сюжет проживания в своей стране, городе. Соответственно оформляется и отрядное место.

3) Во время испытаний аргонавты и хранители взаимопосещают друг друга. Взаимооценка: черный и белый квадраты. Подсчет черных и белых квадратов ведет один из богов, который «наблюдал» за испытанием.

4) Каждый день в Элладе правит новый царь (дежурный отряд). Он со своими жителями придумывает игровой сюжет дня для всех жителей Эллады.

5) В каждой стране, городе, острове избираются летописцы, которые описывают жизнь своей страны, города, острова, сочиняют легенды, мифы о подвигах своих героев.

6) Все жители Эллады принимают участие в Олимпийских играх. Победители награждаются рунами. А итоги спортивных состязаний отражаются в «Зеркале Эллады».

7) Аргонавты и хранители состязаются во всех видах искусства и культуры, проявляя свой талант в День муз. Победители награждаются рунами и выступают в заключительной шоу-программе «Арго».

Успех «Арго» зависит от выполнения условий игры.

**Ход игры**

**1. Подготовка к игре.**

В каждом отряде:

– Все знакомятся с легендой об аргонавтах.

– Выбирается страна, город, остров из названий Древней Греции. Избирается правитель-царь. Распределяются роли и обязанности.

– Придумываются символика, атрибуты, элементы одежды. Вырабатываются законы и нормы жизни в каждой стране. Оформляется отрядное место. Отряд выбирает статус или аргонавтов, или хранителей.

– Разрабатывается интересное дело, которое проведет отряд во время «испытаний», чтобы продемонстрировать свои знания, умения, навыки, творчество.

– Готовится приветствие богам на открытии Олимпиады Эллады.

**2. Введение в игру.**

**1 день.**

– Творческое открытие Олимпиады. Открывают боги Олимпа. Жители Древней Греции приветствуют и чествуют богов.

– Гера и Зевс показывают Золотое Руно, объявляют о спортивных состязаниях и обращаются с воззванием к жителям Эллады о борьбе за Золотое Руно.

**2–4 день.**

– Спортивные игры. Боги-«покровители» разрабатывают творческо-игровую деятельность в своей стране.

**5–7 день.**

– Закрытие олимпиады. Жители Эллады чествуют своих героев-победителей.

– Зевс и Гера награждают рунами победителей.

– Из числа героев-победителей в спорте избираются Ясон – предводитель аргонавтов и Эет – царь Колхиды, вождь хранителей.

– Боги объявляют об испытаниях в искусстве и культуре, которые ждут всех жителей Эллады.

– В честь героев-победителей спорта вечером в Элладе проходит «Арготека».

**3. «Испытания».**

**7–9 день.**

– Отдельно собираются аргонавты и хранители. Взвешивают свои творческие возможности, определяют направление «испытаний»: танцы, театр, живопись, ораторство, музыка, архитектура, песни, стихи и т. п. Сочиняют «вызов» друг другу.

– Сбор всех жителей Эллады. Аргонавты и хранители в творческой форме «вызывают» друг друга на состязания. Совместно вырабатываются условия «испытаний».

**10–15 дни.**

– Взаимопосещение отрядов по обусловленным направлениям. Каждая страна готовит и проводит любое дело по культуре или искусству, независимо от принадлежности к аргонавтам или хранителям. Приглашает на демонстрацию своего творчества в равной степени и аргонавтов, и хранителей.

– Каждому приглашенному зрителю вручаются черный и белый квадраты. А по окончании дела один из богов собирает квадраты у зрителей и делает подсчет, а результаты отражает в «Зеркале Эллады». Условия: белый квадрат – хорошо, мне понравилось дело; черный квадрат – плохо, мне не понравилось.

– Боги-«правители» проводят «испытания» и для аргонавтов, и для хранителей. Они проводят: Большой Конкурс Знаний (интеллектуальная игра). Сатир проводит КВН.

**16–17 дни.**

– День муз. «Испытания» для каждого. В Элладе проходят творческие конкурсы: танцевальный, песенный, сатирический, музыкальный, театральный, этикета и моды, природы и красоты, театра и комедии, письменности и сочинительства, рисования и прикладного творчества, поэзии и лирики. Все аргонавты и хранители принимают в них участие.

– Музы ищут таланты. И в «Зеркале Эллады» отражают победителей всех конкурсов среди аргонавтов и хранителей.

**18–19 дни.**

– Шоу-программа «Арго».

– Зевс и Гера награждают рунами страны и царей за преодоление «испытаний» аргонавтов и хранителей – победителей творческих конкурсов.

– Звучат легенды и мифы о подвигах аргонавтов и хранителей.

– Выступают победители творческих конкурсов.

– Разыгрывается Золотое Руно.

**Конец игры.**

Д л я и н ф о р м а ц и и

**Боги**. Зевс – громовержец.

Гера – покровительница брака.

Аполлон – покровитель наук, искусств.

Афродита – любви.

Артемида – животных, людей.

Афина – воительница.

Эврика – мщения.

Гефест – огня.

Эйрена – мира.

Ника – победы.

Ирида – радуги.

Посейдон – моря.

Лика – правосудия.

Фемида – законы хранящая.

**Музы**. Каллиопа – муза эпической поэзии.

Эвтерпа – муза лирики.

Эрато – муза любовных песен.

Мельпомена – муза трагедии.

Талия – муза комедии.

Терпсихора – муза танцев.

Клио – муза истории.

Урания – муза астрономии.

Полигимния – муза священных гимнов.