**Ладе Е.А., педагог-организатор МАУДО «ЦРТДЮ «Созвездие» г. Орска»**

**Сценарий «Всемирный день улыбки»**

Что является показателем хорошего настроения? Конечно улыбка. Улыбка– важная часть полноценной человеческой жизни. Ее называют таблеткой хорошего настроения и зеркалом души, она – показатель счастья и полноты жизни. Существует даже официальный праздник – День улыбки, который празднуют в первую пятницу октября. Этот день служит нам напоминанием о том, что от простой улыбки мир становится светлее, жизнь прекрасней, а на душе веселее.

Существует множество способов поднять человеку настроение Мы, как педагоги дополнительного образования, проводим воспитательные мероприятия различной направленности, в которых заряжаем детей энергией, позитивом и хорошим настроением.

Существует очень интересная и полезная игра «Крокодил»- это игра-пантомима. Для того, чтобы успешно выполнить задания игры, нужно весьма не плохо владеть собственным телом и мимикой. Игра очень полезна - ведь в действительности мало кто из детей (взрослых), может похвастаться умением выражать эмоции, чувства с помощью жестов. «Крокодил», пожалуй, одна из наиболее безобидных психологических игр. Как правило, игра «Крокодил» призвана сплотить группу (команду), переключить внимание с обыденных дел, расшевелить эмоциональную сферу.

Вашему вниманию предлагаем один из вариантов проведения игры «Крокодил» к празднованию Международного Дня улыбки.

**Цель:** развитие творческих способностей с помощью эмоций, мимики, жестов.

**Задачи:**

1. формирование умения членов команды взаимодействовать в коллективе;
2. развитие ассоциативного, креативного мышления;
3. развитие наблюдательности, внимательности, навыков способности строить логические цепочки;
4. развитие познавательной потребности.

**Оборудование и реквизит:** музыкальная аппаратура, фонограмма песни из м/ф «Крошка енот» - «От улыбки», звук гонга, три стола, фишки-смайлики, карточки с заданиями *(Приложение).*

**Адресат:** 10-15 лет

**Количество:** 15-20 человек.

**Место проведения**: актовый зал, кабинет, уличная площадка

**Ход мероприятия**

*На входе детям раздаются фишки-смайлики. Звучит песня из м/ф «Крошка енот» «От улыбки». Выходит ведущий.*

**Ведущий:** Добрый день, друзья. Как вы думаете, что является показателем хорошего настроения? *(ответы детей).* Действительно – улыбка. И в том, что у вас хорошее настроение, можно продемонстрировать легко и просто – просто улыбнитесь. Улыбнитесь, друзья! Шире! А теперь улыбнитесь друг другу от всей души. Давайте улыбаться, как можно чаще. *(Дети выполняют задание ведущей).*

**Ведущий:** Молодцы, я вижу, что у всех хорошее настроение. О пользе улыбки знают, наверное, все. Улыбающиеся люди выглядят моложе, живут дольше и располагают к себе окружающих. Поэтому неудивительно, что в мире существует такой праздник, как День улыбки. Первое официальное празднование Дня улыбки прошло в 1999 году. А появилось это торжество благодаря Харви Боллу. Если вы не слышали о нем, то наверняка слышали что-то о смайлике, так вот Харви Болл - это тот человек, который этот смайлик придумал. Всемирный день улыбки— международный неофициальный [праздник](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B4%D0%BD%D0%B8%D0%BA) [улыбок](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%BB%D1%8B%D0%B1%D0%BA%D0%B0). Праздник отмечается каждый год в первую [пятницу](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%8F%D1%82%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0) [октября](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%BA%D1%82%D1%8F%D0%B1%D1%80%D1%8C).

Кстати, у праздника даже есть свой девиз - «Сделай доброе дело. Помоги появиться хотя бы одной улыбке!» Запомнили? (*Ответы детей).* Молодцы! Заходя в зал, вы каждый получили фишку-смайлик с улыбками. У кого смайлик улыбается скромно - прошу присесть за первый стол, у кого смайлик смеется веселее–прошу за второй стол, у кого смайлик смеется до слез– за третий стол. (*Участники выполняют задание).*

**Ведущий:** Ребята, а знаете ли вы что такое эмотикон? *(ответы детей).* В переводе с англ[ийского](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA%22%20%5Co%20%22%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9%20%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *emoticon,* ***emot****ion* ***icon*** — [иконка](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%BA%D0%B0) с [эмоцией](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D0%BC%D0%BE%D1%86%D0%B8%D1%8F), пиктограммы. Смайлики, которыми вы пользуетесь в текстовой речи – сообщениях. Эмотиконы предназначены для того, чтобы более богато и разнообразно дополнять смысл высказывания, уточнять его экспрессивно-интонационную окраску текстовой речи. Теперь вы еще больше знаете о смайликах. Сегодня предлагаю нам поговорить с вами эмоциями, мимикой, жестами – всем тем, что нам помогает общаться друг с другом без слов. Предлагаю сыграть в игру «Крокодил». Знаете такую игру? (*Ответы детей*) Замечательно. У нас образовалось 3 команды. Задача каждой - набрать в игре как можно баллов - смайликов для победы. В игре 4 тура. Каждый тур сложнее предыдущего. Мои помощники будут давать вам жетоны за правильно выполненные задания. Вы готовы? *(ответы детей).*

**Ведущий**: Для всех участников, кто играл, и кто не играл в эту игру, хочу рассказать правила:

1.Игроки команды имеют право отгадывать только слова, предназначенные для показа именно этой команде (свои слова).

2.Игрок показывает слова своей команде до тех пор, пока команда не сказала отгадываемое слово вслух, или судья не остановил игру.

3.Если в отведённое для показа время никто так и не отгадал слова, игра останавливается по звуковому сигналу. Если слово отгадывается во время самого звукового сигнала, ответ засчитывается.

4.Показывающий игрок слушает только игроков своей команды и судейскую бригаду.

Правила понятны? *(Ответы детей)*. Есть еще один момент - нарушения и судейство. Нарушениями считаются следующие действия:

Показывающий: произносит звуки, умышленно показывает буквы слова губами, умышленно изображает буквы слова (в том числе — использование «языка немых»). Все это считается нарушением. Запомнили? (*Ответы детей*). Правила понятны? *(Ответы детей).* Тогда объявляется 1 тур - «Угадай эмоцию». Задание следующее. Сейчас на сцену будут по очереди выходить представители команд, они будут получать карточку с пятью написанными эмоциями и чувствами. Время на задание 30 секунд. Задача команды - отгадать как можно больше за это время показанных эмоций и чувств. Максимум 5 баллов. Задание понятно? *(ответы детей).* Итак, я приглашаю первую команду.

***Проводится 1 тур «Угадай эмоцию».*** *Поочереди выполняют задание три команды. По окончании тура помощник дает то количество жетонов, которое заработала каждая команда.*

**Ведущий:** Молодцы, вы справились с первым туром. На очереди следующий тур - «Угадай слово». Задание следующее: сейчас будут вновь выходить по одному представителю от команд, кто это будет, вы определите сами. Вновь мои помощники будут давать вам карточки, но теперь уже с любыми словами на любую тему. Задача команды - отгадать, как можно больше слов. Время для задания - 1 минута. В карточке 5 слов, значит максимум 5 баллов в этом туре. Задание понятно? *(ответы детей).* Тогда приглашаю первого представителя.

***Проводится 2 тур «Угадай слово».*** *По окончании тура помощник дает то количество жетонов, которое заработала каждая команда.*

**Ведущий:** Молодцы, вы справились со вторым туром. На очереди следующий тур - «Угадай героя».Задание следующее: сейчас будут вновь выходить представители команд, кто это будет, вы определите сами. Вновь мои помощники будут давать вам карточки, но теперь уже со словосочетаниями, в которых зашифрованы герои сказок и мультфильмов. Задача команды - отгадать, как можно больше персонажей. Время для задания - 90 секунд. В карточке 5 песен, значит максимум 5 баллов в этом туре. Задание понятно? *(ответы детей).* Тогда приглашаю представителя первой команды.

***Проводится 3 тур «Угадай героя».*** *По окончании тура помощник дает то количество жетонов, которое заработала каждая команда.*

**Ведущий:** Молодцы, вы справились с третьим туром. На очереди следующий тур - «Угадай, кто?». Задание следующее: сейчас будут вновь выходить представители команд, кто это будет, вы определите сами. Вновь мои помощники будут давать вам карточки, но теперь уже со словосочетаниями, в которых есть название животного и его эмоция, чувство. Задача команды - отгадать, как можно больше словосочетаний. Время для задания 90 секунд. В карточке 5 слов, значит максимум 5 баллов в этом туре. Задание понятно? *(ответы детей).* Тогда приглашаю представителя первой команды.

***Проводится 4 тур «Угадай, кто?»*** *По окончании тура помощник дает то количество жетонов, которое заработала каждая команда.*

**Ведущий:** Уважаемые команды, прошу вас подсчитать общее количество фишек-смайликов, которые вы получили за правильные ответы и объявить. *Команды подсчитывают и объявляют. Определяется победитель игры.*

**Ведущий:** Итак, в этой игре победила команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Аплодисменты. Друзья мои, это всего лишь игра, главное мы получили с вами позитив и хорошее настроение. Чаще улыбайтесь друг другу, и мир будет ярче и добрее. Выходя из зала, вы увидите облако и корзину со смайликами. Если наше мероприятие сегодня стало для вас забавным интересным, то прошу вас повестить на облако улыбающийся смайлик, если показалось скучным и неинтересным – смайлик на облако вы повесите грустный. Всем спасибо. До новых встреч.

*Участники расходятся.*

Список использованной литературы:

1. <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%81%D0%B5%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D1%8C_%D1%83%D0%BB%D1%8B%D0%B1%D0%BA%D0%B8>
2. <https://zen.yandex.ru/media/helperia/vsemirnyi-den-ulybki-istoriia-prazdnika-5bb76f41aa79e500a9a8062f>
3. <https://ruspekh.ru/holidays/vsemirnyj-den-ulybki-2>

**Приложение**

***1 тур «Угадай эмоцию»***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1 команда** | **2 команда** | **3 команда** |
| Ужас | Скука | Печаль |
| Злость | Интерес | Доброта |
| Гнев | Раздражение | Ревность  |
| Боль | Тоска | Уважение |
| Стыд | Тревога | Ярость  |

***2 тур «Угадай слово»***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1 команда** | **2 команда** | **3 команда** |
| Подарок  | Розетка  | Роза  |
| Солнце  | Баскетбольный мяч | Книга  |
| Ручка | Фотография  | Дверь  |
| Тарелка  | Шляпа  | Автомобиль |
| Ноутбук  | Муха  | Утюг  |

***3 тур «Угадай героя»***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1 команда** | **2 команда** | **3 команда** |
| Кот в сапогах | Крокодил Гена | Змей Горыныч  |
| Баба Яга | Красная шапочка | Колобок  |
| Царевна Лягушка | Три Богатыря | Винни Пух |
| Кон Юлий | Чудовище | Золотая рыбка |
| Иван Дурак  | Спящая красавица  | Губка Боб |

***4 тур «Угадай, кто?»***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1 команда** | **2 команда** | **3 команда** |
| Весёлый кролик  | Грубый крокодил  | Радостная лягушка |
| Грустный медведь | Трусливая мышка  | Ленивый кот |
| Влюбленная обезьяна  | Наглая лиса | Любопытная кукушка  |
| Стыдливый поросенок | Испуганный олень | Спокойный удав |
| Задумчивый слон | Щедрая пчела  | Бешенный комар |