

Классный час на тему: «Будем знакомы, будем друзьями»

Цель: знакомство детей, родителей, классного руководителя с новым коллективом. Установление благоприятного психологического микроклимата в классе.

Оформление:

- Плакат «Как здорово, что все мы тут сегодня собрались».
- Шары.
- Ватман «Ромашка», на котором ребята будут прикреплять листочки с пожеланиями “С днем рождения, мой класс”.
- Музыкальный фон:
 - а) песня «Чему учат в школе» (слова М. Пляцковского, музыка В. Шаинского);
 - б) песня «Школьная тропинка» (слова М. Лисянского, музыка В. Мураделли);
 - в) гимн гимназии.
- Телеграммы:
 - 1. Учителя!
Сейте разумное, доброе, вечное! (Аграрная партия России).
 - 2. Родители!
Вознаграждайте по заслугам успехи своих детей! (Комитет по присуждению Нобелевских премий).
 - 3. Уважаемые гимназисты!
Не портите жизнь своим учителям! (Союз безвозмездных доноров).
- Народные пословицы: «Век живи – век учись», «Ученье – свет, а неученье – тьма», «Тяжело в ученье – легко в бою».

Ход классного часа

Вступительное слово учителя. Поздравление ребят, родителей, всех приглашенных с началом нового учебного года. Рассказ об особенностях обучения в пятом классе, о том, какой будет их классная жизнь.

Представителю класса вручается ордер и ключ от кабинета, в котором ребята будут проводить свои внеклассные мероприятия. Это позволит преодолеть индифферентное отношение учеников к школьному имуществу, разбудит в них чувство хозяина.

Каждому учащемуся вручается значок, на котором указано буквенно-цифровое обозначение класса и девиз «Самый классный в мире класс».

Ребята, родители и классный руководитель дают клятву.

К л я т в а у ч е н и к о в

Я, ученик _____, клянусь:

Прилежно учиться, образцово выполнять домашние задания и примерно себя вести! Если я нарушу эту клятву, то пусть:
меня навсегда лишат денег на мороженое;
порвутся мои любимые джинсы;
запутаются шнурки в моих кроссовках;
отвалятся колеса у моих роликовых коньков;
проедет бульдозер по моим компакт-дискам;
зависнет мой компьютер!

К л я т в а р о д и т е л е й

Детям в учебе поможем всегда! Да? Да!
Чтобы детьми была гимназия горда! Да? Да!
Нас не пугает задач чехарда! Да? Да!
Формулы вспомнить для нас ерунда! Да? Да!
Клянемся детей не бить никогда! Да? Да!
Только слегка пожурить иногда! Да? Да!
Будем спокойны, как в речке вода! Да? Да!
Мудрыми будем, как в небе звезда! Да? Да!
Мы на ремонт вложим много труда! Да? Да!
Чтобы гимназия была молода! Да? Да!
Будем вставать по утрам в холода,
Чтобы успеть и туда, и сюда! Да? Да!
Баловать сладким детей иногда! Да? Да!
Когда ж завершится учебы страда,
Вместе с детьми погуляем тогда! Да? Да!

К л я т в а к л а с с н о г о р у к о в о д и т е л я

Коль в жизни я выбрала этот путь,
Клянусь с него никуда не свернуть!
А если случится какая беда,
Ребят поддержку везде и всегда!
Клянусь, что ради учеников
Пожертвовать чем-то каждый готов!
На путь доброты буду их наставлять!
Поменьше наказывать, а убеждать!
Глубокие знания детям давать,
Для этого свой кругозор расширять!
Гимназию родную клянусь я любить,
И сделаю все, чтобы лучше ей быть!

Для установления доверительных отношений проводятся психологические игры-упражнения.

Игра-упражнение «Давайте познакомимся»
(проводится в кругу)

Каждый участник, начиная с ведущего (классного руководителя), называет свое имя и прибавляет к нему прилагательное, которое отражает положительные черты его характера. Прилагательное должно начинаться с первой буквы имени, например, Тамара – терпеливая и т. д.

Игра-упражнение «Ромашка»

Класс делится на микрогруппы по 4–5 человек. Ребятам предлагается за 5 минут сочинить поздравления и пожелания классу (бумага и фломастеры подготовлены заранее). После выполнения задания каждая группа зачитывает свои пожелания и прикрепляет их на «Ромашку». Свои пожелания прикрепляют и классный руководитель, и родители.

Веселые уроки: математика, русский язык

Р а з м и н к а.

1. Что легче: пуд ваты или пуд железа?
2. К 7 прибавить 5. Как правильно записать: «одиннадцать» или «одиннадцать»?
3. Шла старушка в Москву, а навстречу ей три старика. Сколько человек шло в Москву?
4. Сколько горошин может войти в пустой стакан?
5. Двое играли в шахматы 4 часа. Сколько времени играл каждый?
6. Спутник Земли делает один оборот за 1 час 40 минут, а второй оборот за 100 минут. Как это получается?

З а г а д к и: ***

Жить привык он вместе с нами,
Приласкай – затянет песню.
А обидишь – обдерет,
Что за зверь усатый? (*Кот.*)

У нее просторный дом,
Много сладких чашек в нем.
Но не трогай их – со зла
Больно жалится ... (*Пчела.*)

На поляне у реки
Гордо держат стебельки,
Как фарфоровые чашки,
Белоснежные ... (*Ромашки.*)

Все следы находит точно,
Охраняет склады ночью,
Уши чуткие и нос –
Это друг наш верный... (*Пес.*)

Разминка закончена, класс делится на команды.

Урок математики

1. Записать число 1000, используя знаки действий и шесть раз цифру 3. ($333 \times 3 + 3 : 3$.)

2. Пара лошадей пробежала 40 километров. По сколько километров пробежала каждая лошадь? (40 километров.)

3. В комнате горело 7 свечей, мальчик, проходя, потушил 2 свечи, сколько свечей осталось? (2 свечи, остальные сгорели.)

4. На грядке сидят 6 воробьев, к ним прилетело еще 5. Кот подкрался и схватил одного. Сколько воробьев осталось на грядке? (1, остальные улетели.)

5. Кто сделает больше действий за 5 минут.

$$5555 = 3 \quad 5555 = 30 \quad 5555 = 55$$

$$5555 = 5 \quad 5555 = 50 \quad 5555 = 120$$

6. Двое пошли – 3 гвоздя нашли. Следом четверо пойдут – много ли гвоздей найдут? (Ни одного.)

7. Два отца и два сына поймали трех зайцев, а досталось каждому по одному зайцу. Спрашивается, как это могло случиться? (Дед, отец, сын.)

8. Написать цифрами число, состоящее из одиннадцати тысяч, одиннадцати сотен и одиннадцати единиц. (12111.)

Подведем итоги урока математики.

Урок русского языка

Задание 1. Изменить число имен существительных. Кто ошибется, выходит из игры.

Тропа – тропы

Поля – поле

Гора – горы

Холмы – холм

Трава – травы

Голова – головы

Стена – стены

Цена – цены

Задание 2. Образовать форму множественного числа от слов:

Кот – коты

Пень – пни

Плот – плоты

Лень – ...

Цыпленок – цыплята

Грот – ...

Дуга – дуги

Козленок – козлята

Беда – беды

Река – реки

Бочонок – ...

Рука – руки

Мука – ...

Еда – ...

Слива – сливы

День – дни

Диво – ...

Задание 3. Взять по одному слову из левого столбика (по порядку) и правого (на выбор), чтобы при сложении их получилось новое слово. Чья команда за 3 минуты составит больше слов, та победила.

Ответы:

1. Сено овод 1. Сено вал

2. Банк рог 2. Банк рот

3. Стол ежи 3. Стол яр

4. Зал глас 4. Зал ежи
5. Свет ода 5. Свет елка
6. Яр вал 6. Яр марка
7. Воз очки 7. Воз глас
8. Газ елка 8. Газ он
9. Гриб марка 9. Гриб очки
10. Хор он 10. Хор овод
11. Чувство яр 11. Чувство вал
12. Бор гол 12. Бор ода

Подведение итогов, награждение победителей.

Заключительное слово классного руководителя: в своем заключительном слове классный руководитель поздравляет ребят с днем рождения коллектива. Обращает внимание на то, что пожелания непременно сбудутся, так как добиваться всего будут все вместе.

Звучит песня «Школьные годы» (исполняет весь класс).

Игра «Умелые пожарные»

В игре принимают участие команды по 6 человек (11–12 лет)

Подготовительный этап.

Подготовить вопросы-задания по темам игры.

Выбрать команды по 6 человек. Провести жеребьевку.

Изготовление оформления (реквизита):

Игровое поле 3×2 с названием тем заданий:

«Вперед, пожарные» – подвижные игры-соревнования,

«Спичка-невеличка» – задания со спичками,

«Осторожно – огонь» – викторина,

«Вода, вода...» – вопросы,

«Пожарная угадайка» – тестовые вопросы,

«Закончи пословицу», «Отгадай загадку», «Живопись».

Рисунки инвентаря для пожарного щита.

Бочонки «Лото» от 1 до 10.

Мячи и корзины, гимнастические скамейки.

Рукава, стремянки и ведра.

Содержание игры.

Соревнование двух команд на игровом поле игры «Крестики-нолики» (3×3). Выбирая клетку, команды выполняют задания по данной теме, и команда-победитель ставит свой значок «Х» или «О» в эту клетку. Выигрывает та команда, кто быстрее выстроит в один ряд (по горизонтали, вертикали, диагонали) свой знак. Итоги подводятся по окончании игры.

Ход игры

Добрый день, дорогие друзья! Сегодня мы присутствуем на увлекательной игре «Крестики-нолики», в которой принимают участие две команды эрудитов.

А что же такое эрудиция? Много веков думали над этим люди. Самые умные и самые образованные: философы, ученые, писатели. А к одному мнению так и не пришли. Перелистайте страницы их творений и биографий, каждый из них шел своим путем образования, и каждый думал по-своему об этом.

Давайте вернемся к началу. Древние греки говорили о подлинной образованности так: «немного обо всем, все о немногом». Формула эта далека от современных ученых споров, она дышит классической мудростью, спокойствием, безмятежной уравновешенностью. И все же она очень современна: мыслящий человек, интеллигент второй половины XX века не может быть узким специалистом, но не может и не быть им.

Глубокие знания нужны так же, как широта взглядов на мир, способность оценивать события.

Сейчас приглашаем принять участие в конкурсах, попробовать свои силы, свою эрудицию не в науках, а в знаниях основ пожарной безопасности.

П р а в и л а и г р ы

1. Команды тянут жребий, та команда, которая вытянула «х» – называется командой «Крестиков» и начинает игру: выбирает клетку и название темы для игры. «Крестики» и первыми же выполняют задания этого конкурса. Вторая команда – «Нолики».

2. Команда, выигравшая в конкурсе, ставит свой знак на игровом поле, перечеркивая клетку с названием выигравшего конкурса.

3. Команда, проигравшая в конкурсе, имеет право выбора новой клетки на игровом поле и тем самым определяет игру в следующем конкурсе.

4. Победителем игры считается та команда, которой удастся во время игры выстроить в один ряд (по горизонтали, вертикали, диагонали) три своих знака – это основная суть игры в «Крестики-нолики».

5. Если команде во время игры не удастся выстроить подряд три своих знака, то в таком случае разыгрываются все 9 тем, заполняются все клетки игрового поля «0» и «х», побеждает та команда, у которой больше всех знаков на игровом поле.

Примерные задания по темам:

ВПЕРЕД, ПОЖАРНЫЕ

«Тропа юного пожарного». В руке участника игры ракетка с шариком на ней. Задача: подняться на табуретку и сойти без посторонней помощи. На всем пути шарик ронять нельзя. Ракетка с шариком передается следующему участнику команды. Побеждает та команда, которая выполнит задание первой и меньшее количество раз уронит шарик.

«Костер во рву». Посредине зала проводятся две линии на расстоянии 70–90 см одна от другой. Эти линии образуют ров, в котором – костер (мнимый). Участники игры должны все перепрыгнуть через «костер», тот, кто не перепрыгивает или наступает на черту – сгорает». Побеждает та команда, у кого больше останется участников.

СПИЧКА-НЕВЕЛИЧКА

«Колодезь», «Автограф», «Спичка»

ВОДА, ВОДА

Что в гору не вкатишь? (*Воду.*)
Иван бежит, сам кричит и всех на себе носит. (*Река.*)
День и ночь кричит, а голос не устает? (*Водопад.*)
Бежит бычок – золотой рожок. (*Ручей.*)
Кругом вода, а с питьем беда. (*Море.*)
Ни море, ни земля, корабли не плавают, а ходить нельзя. (*Болото.*)
Закончи пословицу: «Апрель с водой, а май с...» (*Травой.*)
Вода и камень... (*Точит.*)
Волга всем рекам ... (*Мать.*)
Назови животное – индикатор чистой воды. (*Рак.*)
Назовите агрегатное состояние воды. (*Жидкое, твердое, газообразное.*)
Как называется водная оболочка Земли? (*Гидросфера.*)
Как происходит круговорот воды в природе?
Где Волга берет начало? (*На Валдайской возвышенности.*)
Перечислите все океаны. (*Тихий, Атлантический, Индийский, Северный Ледовитый.*)
Как называется вода под землей? (*Подземная, межпластовая.*)
Назовите самое соленое море. (*Красное.*)
Назовите самую длинную реку в мире. (*Нил.*)
Назовите самое глубокое озеро в мире. (*Байкал, 1622 м.*)
Назовите самое большое озеро в мире. (*Каспийское.*)
Какой материк не имеет рек? (*Антарктида.*)
Назовите самый мелкий океан. (*Северный Ледовитый океан.*)
Назовите реку, море и озеро в России, носящие название одного цвета. (*Белые.*)
Какие водные растения вы знаете? (*Кувшинка, кубышка, камыш...*)
Как называют людей, купающихся зимой? (*Морж.*)

ПОЖАРНАЯ УГАДАЙ-КА!

Т е с т о в ы е з а д а н и я «Пожарная азбука»:

«П» – закончи пословицу.

1. Из искры пожар рождается
2. Без дыма нет огня
3. Москва от копеечной свечи сгорела
4. Огонь хороший слуга, но плохой хозяин
5. Правда в огне не горит и в воде не тонет
6. Огонь – друг и враг человека
7. Спичка – невеличка, огонь – великан

«О» – отгадай загадку.

Спят смирно дочки в коробке-домике,
У сонь, у тихонь в голове огонь. (*Спички.*)

На привале нам помог:

Суп варил, картошку пек.

Для похода он хорош,

Да с собой не понесешь. *(Костер.)*

Его просят, его ждут,
А придет – прятаться начнут. *(Дождь.)*

В степи ударили шашкой,
А конец за горами сверкнул. *(Молния.)*

Красный теленок черную корову лижет. *(Огонь, котел.)*

Через поле и лесок
Подает он голосок,
Он бежит по проводам,
Скажешь здесь, а слышно – там. *(Телефон.)*

По деревне прошел – ничего не оставил. *(Огонь.)*

«Ж» – живопись. Конкурс живых картин « Огонь – не забава!»

«А» – автора! Кто автор строк?

«Р» – рисунок.

«Осторожно – огонь!»