

Классный час: *«Снимая шляпу перед словом «дружба»*
(конкурсно-игровая программа)

Цель:

- Воспитание духовно-нравственных качеств личности, чувства ответственности за коллектив и лидерских качеств.
- Активизация познавательной деятельности обучающихся и сплочение коллектива учебной группы.

Оборудование. Размноженный текст теста «Вы лидер?» на каждого обучающегося. Для конкурсной программы листы бумаги и фломастеры, набор кубиков; старые газеты, ножницы и клей; аудиозаписи песен о головных уборах.

Предварительная работа. В учебной группе формируются три команды: две команды игроков (возможно юноши и девушки), одна команда жюри. В команду жюри могут войти и оформители, помощники в проведении конкурсов. Конкурсную программу может провести классный руководитель (ведущий) или лидер учебной группы.

Ход классного часа.

Вступительное слово классного руководителя.

Каждый из вас хотел бы быть лидером в коллективе. Но давайте определим для себя, насколько каждый из вас оценивает в себе лидерские качества.

Я предлагаю вам ответить на вопросы теста.

Тест «Вы – лидер?»

Способны ли вы повести окружающих за собой или зависите от других? Этот тест поможет вам познать еще одну грань вашего характера. Главное честно отвечать на вопросы,

1. *Вы работаете в группе над решением проблемы. Как вы будете себя чувствовать, если чья-то идея оказалась явно лучше, чем ваша?*

- а) встревожитесь;
- б) смутитесь;
- в) заинтересуетесь.

2. *Вы работаете в группе над внедрением идеи. Как вы оцениваете свои идеи в сравнении с идеями других?*

- а) ваши хуже;

- б) ваши лучше;
- в) ваши не хуже, но и не обязательно лучше.

3. *Что происходит, когда вы пытаетесь внушить что-то важное другим?*

- а) вас не слушают;
- б) вас слушают, но им «слабо понять»;
- в) обычно вас слушают и понимают.

4. *Вы затратили на какое-то дело много времени. И вас никто до сих пор не похвалил, и вообще вы не получили никакой отдачи. Что вы станете делать?*

- а) будете обескуражены и все забросите;
- б) оставите это дело и перейдете к другому;
- в) закончите дело, потому что считаете его нужным.

5. *Вас пригласили обсудить внедрение какой-либо идеи в качестве рядового участника. Как вы к этому отнесетесь?*

- а) нормально, потому что в роли лидера в любом случае вы чувствуете себя неудобно;
- б) не станете участвовать, если вас не назначат главным;
- в) вы не против того, чтобы иной раз побыть рядовым участником.

6. *Что случается, когда вам не удается то, что вы пытаетесь сделать?*

- а) вы бросаете дело, потому что неудачи доказывают, что вы в нем никуда не годитесь;
- б) вы бросаете дело, потому что другие вас не понимают;
- в) вы извлекаете из неудачи урок, который помогает вам в будущем.

7. *Если вы отвечаете за выполнение группой какого-то дела, как вы будете вести его?*

- а) предоставите большую часть работы остальным;
- б) все сделаете сами, чтобы быть уверенным, что все сделано правильно;
- в) раздадите отдельные поручения всем в соответствии с интересами и навыками каждого.

8. *Что вы чувствуете при работе с людьми, чья подготовка отличается от вашей?*

- а) неловкость;
- б) чувство своего превосходства или неполноценности;
- в) интерес и уважение к другим подходам и точкам зрения.

9. *Честная критика в ваш адрес вызывает у вас:*

- а) недовольство собой;
- б) гнев;
- в) стремление поправить дело.

10. Как вы поступаете, если дела из-за разных помех идут не так, как вам хотелось бы?

- а) думаете о своих прошлых проблемах и о том, что было бы, если бы...
- б) обвиняете во всем других;
- в) ищете пути для продвижения дальше.

Посчитайте количество ответов «а», «б», «в».

- **7 или больше «а»** означают, что вам, прежде чем вы станете лидером, надо выработать уверенность в себе.
- **7 или больше «б»** показывают, что вам, прежде чем вы станете лидером, надо учиться больше доверять другим.
- **7 или больше «в»** говорят о том, что у вас, скорее всего здоровый взгляд на себя и на других. Ваше отношение к себе и к другим позволяет вам быть лидером.

Если вы честно ответили, то вам известен результат. Оставьте его себе и поразмышляйте над результатами теста на досуге.

А сейчас я предлагаю вам проверить ваши лидерские качества в коллективе. Частенько говорят: «Встречают по одежке, провожают по уму». А насколько головной убор может помочь нашей дружбе – вот в этом мы сейчас и убедимся. Итак...

Конкурсно-игровая программа «Шляпное сражение, или Пойми меня»

Музыкальное оформление: «Упала шляпа» («На-на»), «Фуражка» (Т. Овсиенко), «Шаль» (Е. Шаврина), «Белый шарфик» (К. Салтыкова), «Белая панاما» (А. Пугачева, «На-на»), «Черный платочек» (Л. Кугина), «Парень в лиловом сомбреро» («Браво») и др.

Головные уборы: ток (женская шляпа без полей), кепи, шлем, берет, капор, каска, кепка, кивер (стар, военный), кичка (стар, праздничный замужней женщины), митра (церковный), тиара (вост., царский), треух, тулья (верхняя часть шляпы), феска (турецкий), чадра, чалма, чепец, шапка, шляпа, башлык, картуз и т. д.

Ведущий: С минуты на минуту начнется необычное сражение. Наверное, все вы любите играть и хоть раз в жизни пробовали себя в «морском бою», «крестиках-ноликах» и, признайтесь, просто «в дурака».

А сегодня вы станете участниками необычного сражения – шляпного!

Командовать сражением буду я! Чтобы чего-нибудь не прошляпить, назначаю себе помощников жюри, которое по совместительству будет выполнять функции вычислительной машины. А начинаем наше сражение с

парада головных уборов. (Участники представляют свои головные уборы, ведущий распределяет их жребием из шляпы в две команды.)

Ведущий: Ну что, команды, собрались с духом перед решающей атакой? Вперед!

Первый конкурс «Шляпная перестрелка».

Ведущий: Чья команда больше назовет головных уборов? Называть по очереди, повторяться нельзя.

(За каждый ответ – жетон в виде шляпы кладут в шапку отвечающей команде.)

Второй конкурс «Шляпный салон».

Ведущий: В одном городе жил мастер-шляпник. Он делал шляпы, кепки, фуражки и панамы. Однажды это ему надоело: каждый день одно и то же! И он решил изготовить такой головной убор, какого еще никогда не было. Сначала он придумал название головному убору, а потом взялся за работу.

Попробуйте нарисовать то, что изготовил мастер-шляпник. А назывался головной убор так: беретейка (для первой команды), цилилотка (для второй). Вы должны нарисовать и рассказать, кто его носит, для каких целей надевают и т. п. (Команды выполняют задание.)

Третий конкурс «Меткая шляпа».

Ведущий: Для этого конкурса нужно по одному человеку от команды – они держат шляпы, а все по очереди кидают мячи, которые надо поймать шляпой. Кто из них сумеет поймать больше мячей? А также в этом сражении победят самые меткие стрелки. (Команды выполняют задание.)

Четвертый конкурс «Шляпное ателье мод».

Ведущий: Сейчас команды должны применить всю свою смекалку и с помощью шляп загримировать героя, а соперники должны понять, что это за герой и зачем ему головной убор, так как у этих сказочных персонажей на самом деле их нет. Итак, придумайте головной убор для Колобка и Змея Горыныча. (Команды выполняют задание.)

Пятый конкурс «Перенеси в шляпе».

Ведущий: Здесь командам потребуется физическая подготовка. Вы должны эти предметы перенести в одной шляпе по очереди. (Эстафета, переносят мячи или кубики на расстоянии трех-четырех метров.)

Шестой конкурс «Сенокосная пора».

Ведущий: Вспомните жаркое лето, раскаленное солнце, пору сенокоса. Как защитить голову от солнечного удара? Из чего можно сделать шляпу или панаму? (Из газеты.)

Конкурс заключается в том, чья команда быстрее и практичнее изготовит головные уборы из газет. (Ведущий предлагает в них потанцевать.)

Седьмой конкурс «Изучение шляпной темы».

Ведущий: Пришло время проверить ваши шляпы на прочность. Я бросаю в эту шляпу тяжелые вопросы, с помощью которых мы и проведем изучение шляпной темы.

(Команды по очереди вытаскивают вопросы, 15 секунд на обдумывание.)

Вопросы:

Какой головной убор предпочитал носить...

- А.С. Пушкин? (Цилиндр)
 - Чарли Чаплин? (Котелок)
 - Владимир Маяковский? (Широкополую шляпу)
 - Максим Горький? (Фуражку и шляпу)
 - Юрий Лужков? (Кепку)
 - Эльдар Рязанов? (Вязаную шапочку)
 - Из чего папа Карло сделал головной убор Буратино? (Из носка)
 - Какое государство можно носить на голове? (Панаму)
 - Какую шапку нельзя нарисовать? (Невидимку)
 - Хобби Валдиса Пельша? (Каски. Слово «каска» пришло к нам из Испании и обозначает «осколок», «череп», «черепок».)
 - Головной убор почтальона Печкина? (Шапка-ушанка)
 - Головной убор «Рассеянного с улицы Бассейной»? (Сковорода)
- (Команды выполняют задание.)

Восьмой конкурс «Угадай меня по шляпе».

Ведущий: Наше шуточное сражение продолжается. В бой вступают капитаны. Им предлагаем угадать героя по нарисованному головному убору:

- берет (Мурзилка);
- шляпа с пером (Кот в сапогах);
- голубая шляпа с кисточкой (Незнайка);
- колпачок (Буратино);
- красная шапочка (Красная Шапочка);
- шляпа с хвостом (Котенок из «Живой шляпы» Носова);

- треуголка (Барон Мюнхгаузен).

Отвечать надо не раздумывая. Кто быстрее, тому жетон в шляпу. (Капитаны команд выполняют задание.)

Девятый конкурс «Песенный аукцион».

Ведущий: Наконец-то нашлось дело и для ротных запевал. Кто кого перепоет? Кто вспомнит больше песен, где упоминается головной убор? (Команды выполняют задание.)

Десятый конкурс «Сломанный телефон».

Ведущий: Вспомните детскую игру «Сломанный телефон». Стоящий впереди выбирает карточку, по команде передает шепотом слово следующему. Чья команда быстрее передаст слово? Последний игрок называет то, что услышал.

Слова для команд:

1-й – учебник,

2-й – конспект.

(Команды выполняют задание.)

Одиннадцатый конкурс «Написать слово в воздухе».

Ведущий: Все игроки, кроме впереди стоящих, отворачиваются. Первые игроки команд выбирают карточку, прочитав слово, бегут до следующего игрока, разворачивают его и пишут по буквам слово в воздухе. Ни само слово, ни буквы произносить вслух нельзя.

Если игрок не понял, ему нужно помотать головой, если понял – кивнуть. Последний называет слово вслух. Кто быстрее?

Слова для команд: 1-й – подсказка, 2-й – шпаргалка. (Команды выполняют задание.)

Двенадцатый конкурс «Объясни слово».

Ведущий: Первые участники читают слово на выбранной карточке и пытаются объяснить команде слово, не употребляя однокоренных слов, чтобы те догадались, о чем идет речь. Объяснять поочередно, время засекается. Слова для команд: 1-й – директор колледжа, 2-й – экзаменационная сессия. (Команды выполняют задание.)

Тринадцатый конкурс «Расшифруй слово».

Ведущий: Загадку отгадывает только первый участник. Он должен, по очереди подойдя к каждому, назвать порядковый номер буквы в алфавите.

Например, А – цифра 1, Г – цифра 4 и т. д. Алфавит с цифрами и буквами висит на стене. Цифру называют шепотом. Тот участник, которому названа цифра, должен добежать до стола и записать букву, только после того, как он вернется на место, можно называть цифру следующему участнику.

Загадки для команд:

1-й команде. Время, когда можно, но не нужно носиться по коридорам колледжа (перемена).

2-й команде. Время, которое любят все студенты (каникулы).

(Команды выполняют задание.)

Четырнадцатый конкурс «Спой песню».

Ведущий: Первый участник, прочитав название песни, должен объяснить всем мимикой и жестами, не произнося ни одного слова, о чем говорится в этой песне. Чья команда быстрее запоет песню? Песни для команд: 1-й. «Маленькой елочке холодно зимой...» 2-й. «В траве сидел кузнечик...» (Команды выполняют задание.)

Пятнадцатый конкурс «Составь слова».

Ведущий: Из данных слов нужно образовать каждой команде по 20 новых слов, используя только те буквы, которые входят в это слово. Чья команда быстрее?

Слова для команд:

1-й – переэкзаменовка,

2-й – синхрофазотрон.

(Команды выполняют задание.)

Мини-итоги. Жюри подводит окончательные итоги и объявляет команду-победительницу.

Классный руководитель (куратор) отмечает наиболее отличившихся – лидеров игры-конкурса.

Ведущий: Побежденные! Снимите свои шляпы перед победителями! Победители! Бросайте шляпы в воздух!

Ну вот, наше сражение закончилось, а получилось все так, потому что «все дело в шляпе!».

(Звучит песня группы «На-на» «Упала шляпа».)