

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ИСПОЛНИТЕЛЬНОГО КОМИТЕТА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КАЗАНИ
ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ ПО АВИАСТРОИТЕЛЬНОМУ И НОВО-САВИНОВСКОМУ РАЙОНАМ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА» НОВО-САВИНОВСКОГО РАЙОНА г. КАЗАНИ**

«Утверждаю»
Директор МБУДО ЦДТ
_____ Медведева М.Н.
Приказ № ____ от «__» _____ 20__ г.

**ДОСУГОВАЯ ПРОГРАММА
«Страна детства»
(для пришкольных лагерей)**

**Возраст учащихся: 8-14 лет
Срок реализации: краткосрочная**

**Автор-составитель:
Пиядина Люция Николаевна,
педагог дополнительного образования**

Казань 2024

Содержание

1.	Пояснительная записка	Стр. 3
2.	Тематический план и содержание программы	Стр. 5
3.	Организационно-педагогические условия реализации программы	Стр. 8
4.	Рекомендуемая литература	Стр. 9
5.	Приложение № 1	Стр. 10
6.	Приложение № 2	Стр. 11
7.	Приложение № 3	Стр. 15
8.	Приложение № 4	Стр. 18
9.	Приложение № 5	Стр. 20
10.	Приложение № 6	Стр. 22
11.	Приложение № 7	Стр. 24
12.	Приложение № 8	Стр. 26

Пояснительная записка

Каникулы – это лучшее время для развития творческих способностей и совершенствования возможностей ребенка, вовлечения детей в новые социальные связи, удовлетворения индивидуальных интересов и потребностей. Это время обогащения духовного мира и интеллекта ребёнка, время творческих открытий, ярких эмоций, радости общения.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы. Как свидетельствуют исследования занятости детей в каникулярный период, не все имеют возможность выехать за пределы города. Большой процент детей остается не охваченным организованной деятельностью. Предоставленные сами себе, дети подвержены влиянию улицы, зачастую попадают в дорожно-транспортные и иные происшествия, в группы риска. Данные факторы и обуславливают актуальность реализации данной досуговой программы на базе МБУДО «Центр детского творчества».

Досуговая программа «Страна детства» призвана в свободной, доступной форме способствовать развитию воображения средствами игровой деятельности, позволит детям не только с интересом, но и с пользой провести каникулы. Психологами и педагогами установлено, что игра - это своего рода «вечный двигатель» творчества, активной деятельности и самовыражения. Дети, лишённые игр, недостаточно наблюдательны и неспособны к активному творчеству. Игровые ситуации часто заставляют действовать решительно, мобилизуют умственные способности, заставляют находить неожиданные решения, то есть способствуют развитию воображения. Дети любого возраста очень любят играть.

Игры, конкурсы, соревнования, мастер-классы – это не просто интересный досуг, это новые знания, опыт общения, развитие воображения, фантазии, способностей.

Цель программы - организация содержательного, интересного, полезного и активного досуга детей и подростков в период школьных каникул.

Задачи: Воспитательные:

- воспитывать чувства прекрасного,
- воспитывать гражданскую ответственность, уважение к истории, культуре своей страны;
- способствовать сплочению обучающихся через совместную досуговую деятельность;
- сформировать у учащихся стремление к здоровому образу жизни;
- воспитывать негативное отношение к вредным привычкам;
- воспитывать личностные качества: трудолюбие, доброжелательное отношение к окружающим, честность, смелость;
- воспитывать самостоятельность, сознательную дисциплину и культуру поведения.

Развивающие:

- способствовать развитию эстетического вкуса, художественного мышления, реализации творческих и индивидуальных способностей детей;

- развивать физические и умственные способности учащихся;
- способствовать формированию и развитию общекультурных ценностей;
- развивать организаторские, лидерские и коммуникативные способности детей через участие в совместных творческих делах;

Образовательные:

- вовлечь детей в мероприятия воспитательного и образовательно-познавательного характера;
- создать условия для самореализации интересов и способностей детей;
- способствовать овладению профильными знаниями и умениями в области искусств (театр, танцы, декоративно-прикладное, изобразительное искусство);
- обучить жизненно важным двигательным умениям и навыкам.

Данная программа краткосрочная, рассчитана на каникулярное время. Рассчитана на детей младшего и среднего школьного возраста 8 – 14 лет, оптимальная наполняемость группы не менее 15-20 человек.

Для решения задач досуговой программы используются различные формы и методы в работе по организации мероприятий:

Формы проведения досуговых мероприятий:

- конкурсно – познавательные программы, викторины;
- конкурсно-развлекательные программы;
- конкурсно-игровые программы;
- спортивно-развлекательные программы;
- мастер-классы

Методы и приёмы:

- творческие задания;
- конкурсы, соревнования;
- подвижные игры;

Планируемые результаты реализации программы:

- учащиеся будут вовлечены в активную интеллектуально-познавательную, творческую и спортивную деятельность;
- сформируется устойчивый познавательный интерес детей к самореализации; к разнообразной творческой деятельности, положительное отношение к занятиям;
- рост организаторских и коммуникативных способностей детей;
- сформируется сплоченный временный детский коллектив, способный к организации увлекательного досуга;
- сформируется у учащихся стремление к здоровому образу жизни;

Способы проверки ожидаемых результатов:

- анализ подготовки и проведения мероприятия;
- диагностика эмоционального фона в начале и в конце мероприятия (беседа, отзывы, наблюдение);
- количественные показатели (количество проведённых мероприятий, охват участников мероприятий);
- социальные показатели (заинтересованность учащихся);
- учёт запроса проводимых традиционных мероприятий.

Тематический план

№	Название мероприятия	Кол-во часов	Форма проведения
1	Сказочный марафон	1	Конкурсно-познавательная программа
2	Путешествие к Лукоморью	1	Игра-квест
3	Танцевальный баттл	1	Танцевально-конкурсная программа
4	Прыг-скок!	1	Спортивно-развлекательная программа
5	Рыцарский турнир	1	Конкурсно-развлекательная программа
6	Шоу мальчишек и девчонок	1	Конкурсно-юмористическая программа
7	Большие гонки	1	Спортивно-развлекательная программа
8	Веселая швабра	1	Конкурсно-развлекательная программа

Содержание программы.

Тема 1. Конкурсно-познавательная программа «Сказочный марафон».

Описание. Целью данной программы является приобщение школьников к ценностям художественной литературы на основе русских и зарубежных сказок.

В ходе мероприятия дети проходят несколько конкурсных этапов познавательного и спортивного характера, в процессе которых им предстоит вспомнить наиболее известные сказки. Спортивные этапы предполагают также знание содержания тех или иных сказок. Предварительно участники мероприятия делятся на команды, и по завершении программы жюри оценивают результаты и определяют победителя и призеров.

Оборудование: канцелярские принадлежности, спортивный инвентарь, музыкальная аппаратура. **Приложение №1.**

Тема 2. Спортивно-познавательная программа «Путешествие к Лукоморью».

Описание. Цель мероприятия: прививать у детей интерес к книге и процессу чтения, а также развивать познавательную активность, умение размышлять и делать самостоятельные выводы.

Перед игрой предлагается перечитать сказки А.С. Пушкина. В мероприятии участвует несколько команд с равным количеством участников. Команды проходят одинаковые этапы, но в разной последовательности. Каждая команда выбирает капитана, который осуществляет связь с организатором. Затем командам присваивается название. Организатор озвучивает повод, по которому все здесь собрались, легенду и условия игры.

Итоговый результат - собрать ключевую фразу. Выигрывает та команда, которая сделала это первой. Командам перед прохождением этапов выдаются маршрутные листы, в которых фиксируются названия этапов, ставится отметка о его прохождении.

На каждом этапе находятся модераторы, которые следят за правильностью выполнения заданий и выдают участникам фрагмент ключевой фразы за правильное их выполнение, а также подсказку, где находится следующий этап. Если команда затрудняется в ответе или отвечает неправильно, то «фрагмент» ключевой фразы не выдаётся. Однако, подсказку на то, где находится следующее задание, команды получают в любом случае.

После того, как будут собраны все фрагменты, команды расходятся в разные помещения, собирают из конструктора ключевую фразу и показывают результат организатору. Капитаны команд отдают заполненные маршрутные листы организатору, который фиксирует время завершения всех заданий. Команды собираются для подведения итогов и оглашения команды-победителя.

Оборудование: маршрутные листы, карточки с заданиями, канцелярские принадлежности, спортивный инвентарь, музыкальная аппаратура.

Приложение №2.

Тема 3. Танцевально-развлекательная программа «Танцевальный баттл»

Описание. Целью данной программы является закрепление знаний детей об особенностях танцевального искусства, а также формирование умения раскрепощаться и проявлять творческую активность в составе команды.

На протяжении всего мероприятия две команды участвуют в различных конкурсных этапах, в которых им предлагается показать свои артистические и танцевальные способности. Из семи конкурсных заданий четыре задания предполагают наличие творческого подхода. Причем без предварительной подготовки. Некоторые этапы нацелены на импровизацию с различными предметами или создание определенного образа в танцевальной форме. Программа имеет исключительно развлекательный и позитивный характер. Но по завершении все равно подводятся итоги и определяется победитель.

Приложение №3.

Тема 4. Спортивно-развлекательная программа «Прыг-скок!»

Описание. Программа «Прыг-скок!» рассчитана для учащихся младшего и среднего школьного возраста и направлена на формирование здорового образа жизни, развитие внимания, ловкости, скорости мышления, дисциплинированности, сплоченности. Ее целью является пропаганда здорового образа жизни, организация активного отдыха детей.

На протяжении всего мероприятия поведятся подвижные спортивные эстафеты. Но между ними дети также выполняют познавательные задания на тему спорта и здорового образа жизни.

Оборудование: скакалки, мячи, кольцобросы, листы бумаги, фломастеры, жетоны, листы бумаги с надписью СПОРТ, ручки. **Приложение №4.**

Тема 5. Конкурсно-развлекательная программа «Рыцарский турнир».

Описание. Эта программа рассчитана на детей младшего и среднего школьного возраста. Целью ее является воспитание мальчиков и девочек в духе соответственной гендерности, а также формирования личной самооценки через конкурсно-игровой формат.

В ходе мероприятия несколько мальчиков при поддержке верных «оруженосцев» проходят различные испытания, которые направлены на то, чтобы каждый из конкурсантов показал свое личное достоинство, творческий подход при решении той или иной поставленной задачи, а также физическую закалку и подготовку. При этом девочки, которые выбираются «дамами сердца», также участвуют в ряде конкурсных этапов. В конечном итоге выбирается самая достойная пара, которая и становится победителем.

Оборудование. Аудиоаппаратура, мягкая игрушка, повязки на глаза, искусственные цветы, 2 стула. **Приложение №5.**

Тема 6. Конкурсно-юмористическая программа «Шоу мальчишек и девчонок».

Описание. Мероприятие рассчитано на средний и старший школьный возраст. Цель данной программы состоит в том, чтобы создать позитивное настроение у участников и зрителей, раскрепоститься и проявить максимум творческой инициативы. В ходе шоу-программы участники делятся на команды мальчиков и девочек. Каждая команда стремится доказать в ходе прохождения конкурсных этапов свое преимущество. При этом каждый раунд соответствует определенной эпохе, поэтому и приобретает юмористический характер.

Оборудование. Аудиоаппаратура, швабры по количеству участниц (девочек), футбольный мяч, куклы-пупсы (2 шт.) и 2 детские пеленки, туалетная бумага по количеству участников (мальчиков). **Приложение №6.**

Тема 7. Спортивно-развлекательная программа «Большие гонки».

Описание. Данная программа рассчитана на детей школьного возраста. Целью данной программы является формирование у детей интереса к спорту, желания вести здоровый образ жизни, а также развитие физических качеств через спортивную составляющую мероприятия.

В процессе программы участники соревнуются в различных спортивных эстафетах, а также демонстрируют собственные знания об истории спорта и его основных составляющих. Мероприятие проводится на командной основе. По завершении каждого этапа судейская комиссия подводит итоги. В конце мероприятия таким образом определяется победитель.

Оборудование. Длинные веревки по количеству команд, пластмассовые шарики и ведра, куски шпагата, карточки с названиями видов спорта, буквы на листах бумаги для составления «живых слов». **Приложение №7.**

Тема 8. Конкурсно-развлекательная программа «Веселая швабра».

Описание. Данная программа имеет сугубо развлекательный характер и предназначена для детей любого возраста. Целью ее является социализация несовершеннолетних средствами культурно - досуговой деятельности, а также вовлечение в разнообразную досуговую деятельность, способствование выявлению и развитию творческих способностей детей, развитию коммуникативных навыков и воспитанию здорового чувства соперничества. В ходе мероприятия дети на конкурсной основе выполняют различные шуточные задания с применением швабры. В конце судейская комиссия оценивает активность и творческий подход каждой из команд и определяет победителя.

Оборудование. Аудиоаппаратура, швабры по количеству команд, пластиковые бутылки, наполненные водой, конусы. **Приложение №8.**

Организационно-педагогические условия реализации программы

Занятия должны проходить в просторном, проветренном помещении, соответствующем санитарно-гигиеническим нормам (температурный режим, световой режим и т.д.). помещение должно быть приспособлено под проведение спортивных массовых эстафет.

Материальное обеспечение.

Для эффективной работы необходимо следующее оборудование:

- аудио и видеотехника (компьютер, принтер, копировальный аппарат, музыкальный проигрыватель, микрофоны, видеопроектор);
- аудиоматериалы для сопровождения конкурсных этапов;
- канцелярские принадлежности и мебель для судейской комиссии;
- наглядно-иллюстративный материал;
- материал для оформления площадки;
- призы;
- спортивный инвентарь: мячи волейбольные, обручи большие и малые, скакалки, спортивные палки, конусы или пирамидки, кегли большие, теннисные ракетки и шарики, мячики фетровые для метания;
- спортивные скамейки.

Методическое обеспечение программы.

При разработке мероприятий предусматривается многообразная и разносторонняя деятельность учащихся (познавательная, интеллектуальная, экологическая, творческая, физическая), учитываются их возрастные и психофизические возможности. Заранее продумывается и предусматривается возможность внесения корректив в сценарии мероприятий.

В конце каждой программы проводится рефлексия: происходит обмен мнениями и впечатлениями между персонажами и воспитанниками, закрепляются новые знания. Атмосфера сотрудничества, сотворчества, которая преобладает на каждом мероприятии, позволяет активизировать творческие способности учащихся.

Для достижения цели досуговой программы необходимо опираться на следующие *основные принципы*:

- принцип гуманизации – построение всех отношений на основе уважения и доверия к человеку, на стремлении привести его к успеху;
- принцип сотрудничества – сотрудничество всех субъектов позволяет ребенку почувствовать себя творческой личностью, дает возможность поверить в собственные силы;
- принцип дифференциации – отбор содержания, форм и методов деятельности в соответствии с индивидуально-психологическими особенностями детей, возможность переключения с одного вида деятельности на другой;
- принцип открытости – все пространство площадки открыто для самореализации каждого ребенка, выявления его талантов, склонностей и возможностей;
- принцип творческой индивидуальности – каждый ребенок талантлив и индивидуален
- принцип здоровьесбережения – вся деятельность строится на основе создания и поддержания положительной эмоциональной атмосферы, достаточной физической активности, использования здоровьесберегающих технологий.

Список рекомендуемой литературы:

1. Ганичев, Ю.В. Подходы к классификации интеллектуальных игр/Ю.В. Ганичев//Сфера досуга - сфера социализации.- М.,2009.-С. 76-83
2. Зайцев, Г.К. Педагогика здоровья/Г.К. Зайцев, А.Г. Зайцев//Инновации в образовании. – 2004.-№4.-С.98-110.
3. Карелова , И.М. Праздник под созвездием игры. Вып.2/И.М. Карелова. – СПб.: Издательство «Специальная литература», 2004.
4. Кульпетдинова, М.Е. Подходы к разработке досуговых программ/М.Е. Кульпетдинова//Ключ к успеху: сборник №10.-М.,2002.-С.276 – 277.
5. Куприянов, Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками/ Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман.-М.: Владос, 2004.
6. Пономарев, В.Д. Педагогика игры в сфере досуга. Теория, технология, профессиональная культура/В.Д. Пономарев.-Междунар. ИД LAP (Германия), 2011.

Интернет – ресурсы:

1. Делай с нами, делай как мы, делай лучше нас! Выпуск второй: сб. методических материалов в помощь руководителям и лидерам детских общественных объединений и организаций//сост. С.В. Якунина. – Режим доступа: <http://ddt.kar.edu54.ru>
2. Козловская, Л.И. Моделирование культурно – досуговых программ в социокультурной деятельности. – Режим доступа: <http://www.knu-kim.edu.ua>
3. Курганский С.М. Организация досуговой деятельности учащихся. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru>
4. Тавстуха, О.Г. Особенности разработки культурно – досуговой программы в учреждении дополнительного образования детей. – Режим доступа: <http://www.orenipk.ru>

Приложение №1.
«Сказочный марафон»
(сценарная разработка)

Ведущий: Вы любите сказки? И я люблю. Все люди на свете любят сказки. И любовь эта начинается с детства. Волшебные, весёлые и даже страшные – сказки всегда интересны. Читаешь, слушаешь – дух захватывает.

«Сказка – ложь, да в ней намёк, добрым молодцам урок». В сказке всегда есть урок, но урок добрый, чаще всего это дружеский совет. Сказка учит отличать добро от зла, хорошее от плохого.

Сегодня в «Сказочном марафоне» участвуют команды.....

Приветствие команд.

Конкурс 1.Разминка.

Ведущий задаёт вопросы командам. Команды отвечают. За каждый правильный ответ – 1 балл.

1. Как звали мальчика, чье сердце чуть было не превратилось в лёд. (Кай)
2. Каким был утёнок, пока не стал лебедем? (Гадким)
3. Самый круглый сказочный герой? (Колобок)
4. Всех излечит, исцелит... (Айболит)
5. Как звали девочку, которая совершила далёкое путешествие? (Герда)
6. Нос – особенная отличительная черта этого героя. (Буратино)
7. Кто помог Дюймовочке попасть в тёплые края? (Ласточка)
8. В кого превратился гадкий утенок? (В Лебедя)
9. Девочка с нетрадиционным цветом волос (Мальвина)
10. Знаменитый мальчик из современной сказки (Гарри Поттер)
11. Транспортное средство старика Хоттабыча (Ковер-самолёт)
12. У какой героини русских народных сказок длинная коса? (Варвара)
13. Дискотека, на которую собиралась Золушка (Бал)
14. Первое чудо золотой рыбки (Корыто)
15. Кто исполнял все желания Емели? (Щука)
16. Главный враг доктора Айболита (Бармалей)
17. У кого из сказочных персонажей сила была в бороде? (У Черномора)
18. Верный друг лисы Алисы (Базиллио)
19. Что в голове у Винни-Пуха? (Опилки)
20. Имя девочки, спасшей брата Кая (Герда)

Конкурс 2. «Дополни имя сказочного героя»

Ведущий называет первую часть имени героя, а участники игры (по очереди) дополняют недостающее имя. За каждый правильный ответ – 1 балл.

1. Папа... Карло.
2. Домовенок... Кузя.

3. Доктор... Айболит.
4. Почтальон... Печкин.
5. Синьор... Помидор.
6. Карлик... Нос.
7. Царевна... Лебедь.
8. Железный... Дровосек.
9. Оле-... Лукойе.
10. Старик... Хоттабыч.

Конкурс 3. «Волшебные предметы». 1 вариант.

В кругу по 3 участника из команды, чередуясь с игроками из других команд.

Ведущий: Предметы волшебные в сказках бывают,

Героев желанья они исполняют:

Ковер-самолет - над миром подняться,

Чудесный горшок - сладкой кашей питаться.

А ну-ка попробуй и ты, мой дружок,

Волшебных предметов набрать кузовок.

Вспоминай, не зевай, Те предметы называй.

Участники конкурса по очереди называют известные им волшебные предметы из сказок. Если игрок не может назвать волшебный предмет или повторяется, то он выходит из игры. Побеждает команда, чей игрок остался последним.

Конкурс 4. «Театральный круг»

Ведущий читает рассказ, а участники, двигаясь по кругу, изображают всё, о чем говорится.

«Мы отправляемся в сказочную страну «Лукоморье». Для этого вы надеваете на голову богатырский шлем, подвязываете на пояс меч-кладенец, запрягаете своего богатырского коня Сивку-Бурку. Конь запрокидывает голову, весело ржет и бьёт копытом. Вы вскочили в седло, свистнули, хлестнули коня плетью и галопом выехали со двора. Вы едете по темному непроходимому лесу. Вдруг с ветвей на вас капает огромная ...капля росы. Толстые колючие ветки преграждают вам путь, сквозь них очень трудно пробираться. Тогда вы громко кричите «Но»; конь прыгает и... благополучно приземляется на другой стороне оврага. Но вот лес, наконец-то, кончился. Перед вами – огромный дуб. И тут раздаётся оглушительный свист. Это свистит Соловей-Разбойник. Деревья склоняются к самой траве, пыль поднимается столбом, попадает вам в глаза. Ваш конь падает на колени. Сопrotивляясь ветру, вы с трудом раскручиваете над головой огромную палицу и бросаете её в Соловья-Разбойника, А сами падаете без чувств».

Аплодисменты!!!

Подведение итогов. Слово жюри. Награждение.

Приложение №2.

«Путешествие к Лукоморью»

(сценарная разработка)

Предварительная подготовка. Количество и состав команд.

В квесте участвует равное количество членов команд. Команды проходят одинаковые этапы, но в разной последовательности, чтобы не допустить их пересечения на маршруте. Команды выбирают капитана, который осуществляет связь с организатором. Затем командам присваивается название. Организатор озвучивает повод, по которому все здесь собрались, легенду и условия игры.

Итоговый результат квеста - собрать ключевую фразу. Выигрывает та команда, которая сделала это первой. Командам выдаются маршрутные листы (пустые), в которых фиксируются названия этапов, ставится отметка о его прохождении.

На каждом этапе находятся модераторы, которые следят за правильностью выполнения заданий и выдают участникам фрагмент ключевой фразы за правильное их выполнение, а также подсказку, где находится следующий этап. Если команда затрудняется в ответе или отвечает неправильно, то «фрагмент» ключевой фразы не выдаётся. Однако, подсказку на то, где находится следующее задание, команды получают в любом случае.

После того, как будут собраны все фрагменты, команды расходятся в разные помещения, собирают из конструктора всё высказывание и показывают результат организатору. Капитаны команд отдают заполненные маршрутные листы организатору, который фиксирует время завершения всех заданий. Команды собираются для подведения итогов и оглашения команды-победителя.

Ключевая фраза:

«Чтение - вот лучшее учение. Следовать за мыслями великого человека - есть наука самая занимательная» А. Пушкин.

Команды начинают прохождение маршрута согласно маршрутного листа.

Ведущий: Сегодня вас ждет увлекательное приключение: мы попытаемся найти мудрую мысль, которую сказал когда-то Александр Сергеевич Пушкин, а для этого мы с вами отправимся в удивительный мир его сказок. Я надеюсь, что вы хорошо знаете его сказки и те препятствия, которые ждут вас на пути к цели, будут для вас не слишком сложными. Но для начала нам нужно определить по какому маршруту вы пойдете. Для этого каждая команда получает маршрутный лист.

СТАНЦИЯ «Герои пушкинских сказок»

1-е задание

- О каких героях сказок А.С. Пушкина идет речь в этих отрывках? Назовите эти сказки.

1) «За морем царевна есть,
Что не можно глаз отвести.
Месяц под косою блестит,
А во лбу звезда горит.»

О ком это говорится? (Царевна-лебедь. «Сказка о царе Салтане»)

2) «Жил-был поп,
Толоконный лоб.

Пошел поп по базару
Посмотреть кой-какого товару.
Навстречу ему Балда
Идет, сам не зная куда.»
Из какой это сказки? («Сказка о попе и его работнике Балде»)
3) «Отпусти ты, старче, меня в море,
Дорогой за себя дам откуп,
Откуплюсь, чем только пожелаешь.»
Кто так говорил? (Золотая рыбка. «Сказка о рыбаке и рыбке»)
4) «Царь с царицею простился,
В путь-дорогу снарядился,
И царица у окна
Села ждать его одна.»
Какая сказка так начинается? («Сказка о мертвой царевне и семи богатырях»)
5) «Чуть опасность, где видна,
Верный сторож как со сна
Шевельнется, встрепенется,
К той сторонке обернется
И кричит: «Ки-ри-ку-ку!
Царствуй, лежа на боку!»
Про кого это говорится? (Золотой петушок. «Сказка о золотом петушке»)

2-е задание

«Музей сказочных предметов»

Называют предмет из сказок А.С. Пушкина, а дети отгадывают, из какой они сказки.

Яблоко - «Сказка о мертвой царевне...»

Дырявое корыто - «Сказка о рыбаке и рыбке»

Бочка - «Сказка о царе Салтане»

Веревка - «Сказка о попе и работнике его Балде»

Шатёр - «Сказка о золотом петушке»

За правильный ответ команда получает **1-й фрагмент ключевой фразы.**

СТАНЦИЯ «Пушкинский театр»

Здесь команда получает **3-е задание.**

Представьте себе, что герои сказок могли бы присылать вам телеграммы.

Узнайте героев, от которых пришли телеграммы, назвав героя и сказку.

1. «Приеду с подарками, так как на весь мир одна наткала я полотна».

Ответ: Вторая сестрица («Сказка о царе Салтане».)

2. «Ждите, ждите, очень спешу, и ветер весело шумит, судно весело бежит мимо острова Буяна».

Ответ: Корабельщики («Сказка о царе Салтане».)

3. «Не могу прибыть к вам, очень занят, так как веревкой хочу море морщить, да проклятое племя корчить!»

Ответ: Балда («Сказка о попе и работнике его Балде».)

4. «Очень жаль, приехать не могу: «Кири-ку-ку. Царствуй, лежа на боку!»»

Ответ: Царь Дадон («Сказка о золотом петушке».)

5. «Приехать никак не могу: «Пуще прежнего старуха вздурилась».

Ответ: Старик («Сказка о рыбаке и рыбке».)

4-е задание. Мир сказок (узнай сказку по словам)

1. Терем, прялка, солнышко, месяц, ветер, свадьба. («Сказка о мертвой царевне и семи богатырях»)

2. Откуп, дурачина, изба, терем, царица, корыто. («Сказка о рыбаке и рыбке»)

3. Базар, жадность, оброк, море, верёвка. («Сказка о попе и работнике его Балде»)

4. Рать, воевода, шатёр, шамаханская царица, петушок, звездочёт. («Сказка о золотом петушке»)

6-е задание.

Инсценировка пушкинских сказок.

За правильный ответ команда получает **2-й фрагмент ключевой фразы.**

СТАНЦИЯ «Веселые пушкинские сказки»

1). «Сказка о попе и о работнике его Балде».

1 эстафета «Бег»: «Кто скорее из нас обежит около моря, тот и берёт себе полный оброк, между тем там приготовят мешок».

2 эстафета «Ходьба с книгой на голове» (книга кладётся на голову и с ней участник быстро идет до пирамидки): «Нет, -говорит Балда, -теперь моя черед, условия сам назначу, задам тебе, враженку, задачу. Посмотрим, какова у тебя сила. Видишь: там сивая кобыла? Кобылу подыми-тка ты, да неси её полверсты; снесёшь кобылу, оброк уж твой; не снесёшь кобылы, ан будет он мой».

2) «Сказка о царе Салтане...»

3 эстафета «Бег цепочкой» (начинает бег первый игрок, затем он подхватывает второго, бегут вместе, потом также третьего и т.д.): «Там ещё другое диво: море вздуется бурливо, закипит, подымет вой, хлынет на берег пустой, расплеснётся в скором беге, и очутятся на бреге, в чешуе, как жар горя, 33 богатыря, все красавцы удалые, великаны молодые, все равны, как на подбор – с ними дядька Черномор. И той стражи нет надежней, ни храбрее, ни прилежней».

4 эстафета «Кораблики» (дети накидывают себе на плечи ткань и бегут, расправив руки, имитируя движение парусника, потом передают другому): «Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет; он бежит себе в волнах на раздутых парусах». –

3) «Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях».

5 эстафета «Бег на четвереньках» (дети встают на четвереньки и в таком положении бегут) : «Братья в ту пору домой возвращались толпой с молодецкого разбоя. Им навстречу, грозно воя, пёс бежит и ко двору путь им кажет».

4) «Сказка о золотом петушке».

6 эстафета «Петушиный крик» (игрок бежит до стула, на него забирается, кричит «Кири-ку-ку. Царствуй лёжа на боку!» и бежит обратно):

«Петушок с высокой спицы стал стеречь его границы. Чуть опасность, где видна, верный сторож, как со сна, шевельнётся, встрепенётся, к той сторонке обернётся и кричит: «Кири-ку-ку. Царствуй лёжа на боку!»».

За правильный ответ команда получает **3-й фрагмент ключевой фразы.**

Заключительное слово ведущего.

Я поздравляю команды за активное участие в игре. Вы собрали высказывание великого русского писателя Александра Сергеевича Пушкина о чтении, и я надеюсь, что это путешествие по его сказкам стало для вас не только увлекательным, но и в чем-то поучительным. А эти слова: «**Чтение — вот лучшее учение. Следовать за мыслями великого человека - есть наука самая занимательная**»

Подведение итогов. Слово жюри. Награждение.

Приложение №3.

Танцевальный батл.

(сценарная разработка)

Ведущий.

Проходит время, за веком век ...

Рожден веселым был человек.

Менялись моды и ритмы тоже,

Но мы без танца прожить не можем

Здравствуйте гости и участники нашей программы "Танцевальный марафон"!

Я рада вас приветствовать в этом зале. Ваши аплодисменты! Хочу поздороваться со всеми и с каждым в отдельности. В этом нам поможет такая рифмованная игра. Я начну, а вы продолжайте.

Когда встречаем мы рассвет

Мы говорим ему...

Привет!

С улыбкой солнце дарит свет,

Нам посылая свой...

Привет!

При встрече через много лет

Вы крикнете друзьям...

Привет!

И улыбнутся вам в ответ

От слова доброго...

Привет!

И вы запомните совет:

Дарите всем друзьям...

Привет!

Давайте дружно все в ответ

Друг другу скажем мы...

Привет!

Ведущий. А сейчас я вам представляю наше уважаемой жюри. Наш «танцевальный баттл» будет оценивать судейская комиссия. Хочу узнать названия ваших команд. Они должны быть в тему нашего марафона ("Хип-хоп", "Дискомафия", "Танцевастер" и др.) У вас есть время придумать название, пока играет музыка. Как только музыка останавливается, команды громко выкрикивают свое название. Побеждает та команда, название которой будет самым громким.

Проводится конкурс "Самая громкая команда". Судьи определяют победителя.

Ведущий. А теперь следующий конкурс «Будем танцевать!» Это ритмичный танец, дайте музыку. А чем мы будем танцевать, я вам буду говорить.

1. глазами
2. языком
3. лицом
4. только головой
5. только пальцами рук
6. кистями рук
7. руками до локтей
8. только руками
9. только руками и головой
10. только выше пояса
11. всем телом, но ступни "приклеились к полу"
12. как можно выше поднимая ноги
13. подпрыгивая как можно выше *Судьи определяют победителя.*

Ведущий. Следующее задание тоже для всех, но жюри будет следить за артистизмом и активностью наших участников. Ваша задача изобразить то, о чем я буду читать. В каждой команде задания будут выполнять поочередно: или девочки, или мальчики.

Конкурс "Высший класс"

Ведущий.

Эй, мальчишки, эй, девчонки.

Что стоите вы в сторонке?

Проведу игру для вас.

Покажите высший класс!

1-я кричалка.

Мальчики за руль садитесь.

И покрепче пристегнитесь.

Надавите-ка на газ!

Покажите высший класс! *(Под музыку выполняется задание)*

2-я кричалка.

Вам, девчонки, не слабо

Дружно прыгнуть высоко?

Прямо здесь, прямо сейчас!

Покажите высший класс! *(Под музыку выполняется задание)*

3-я кричалка.

Ну, мальчишки, молодцы!
Вы теперь у нас пловцы,
Вы плывете в стиле брасс.
Покажите высший класс! *(Под музыку выполняется задание)*

4-я кричалка.

Наши милые девчата -

Симпатичные котята.

Есть артисты среди вас?

Покажите высший класс! *(Под музыку выполняется задание)*

5-я кричалка.

Вы, мальчишки, не зевайте!

В цель снежки скорей кидайте.

У кого здесь меткий глаз?

Покажите высший класс! *(Под музыку выполняется задание)*

6-я кричалка.

Платье, туфли, сумка, грим...

Видеть модниц мы хотим.

Подиум заждался вас.

Покажите высший класс! *(Под музыку выполняется задание)*

7-я кричалка.

Нас, мальчишки, рассмешите,

Клоунов изобразите,

Чтоб смеялись целый час.

Покажите высший класс! *(Под музыку выполняется задание)*

8-я кричалка.

Кто из мальчишек музыкант?

Кто скрывает свой талант?

Ваш инструмент – гитара - бас.

Покажите высший класс! *(Под музыку выполняется задание)*

9-я кричалка.

Девочки у нас танцоры.

И у вас гастроли скоро.

Вы пустились в дружный пляс.

Покажите высший класс! *Судьи определяют победителя.*

Ведущий. А знаете ли вы, что у некоторых индейских племен принято при виде незнакомого человека сидеть на корточках до тех пор, пока он не приблизится к вам. В некоторых племенах для приветствия снимают обувь. Австралийские аборигены, увидев друг друга, в знак приветствия начинают танцевать. Ваша задача изобразить танец - приветствие. Мы сейчас заедем на один из островов Тихого океана, где живут необычные племена, у которых есть свои жесты приветствий, но мы пока их не знаем. Изобразите танец следующих племен:

1 команда: воинственного племени Йохо-хо;

2 команда: богатого племени Шуко-ту;

Конкурс "Танцующий привет". Судьи определяют победителя.

Ведущий.

Проходит время, за веком век ...

Всегда в заботах жил человек.

Но в каждый праздник и в час досуга

Веселый танец был лучшим другом.

А теперь конкурс "Веселые перебежки". Все игроки делятся на пары. Когда останавливается музыка, то надо быстро поменяться местами с участниками другой пары, продолжить танец так, как я вам скажу.

Конкурс «Весёлые перебежки».

Танцуем спиной к друг другу

Держась за плечи

Держась за руки

Держась за ноги

Зацепившись локтями

Зацепившись коленками

Зацепившись мизинцами

Танцуем «лодочкой».

Судьи определяют победителя.

Конкурс "Клипомания".

Ведущий. А сейчас вам надо будет проинсценировать известные детские песенки. Названия песен записаны на карточках, вы выбираете любую и готовитесь в течении 5 минут.

1 – песня «Жили у бабуси два весёлых гуся»

2 – песня «В лесу родилась ёлочка» *Судьи определяют победителя.*

Танцевальная импровизация "Танцуем с..."

1. букетом роз

2. автоматом в руках

3. зубной щеткой во рту

4. лыжами на ногах

5. рюкзаком на спине

6. с собакой на поводке

7. с тяжелым мешком в руках. *Судьи определяют победителя.*

Ведущий.

Итак, наш заключительный конкурс "Турецкий флешмоб"

Судьи определяют победителя.

Ведущий.

Проходит время, за веком век.

Пусть между нами растает снег.

И пусть на нашей большой планете

Танцуют люди и солнце светит.

Финал "Рукопожатие".

Ведущий. Встаём в один большой круг. Пожимаем руки соседям справа и слева. Потом то же самое, но через одного. Ну вот, все пожали друг другу руки. Теперь жюри объявит результаты.

Жюри объявляет результаты и подводит итоги.

Приложение №4.

Спортивно- развлекательная программа «Прыг- скок!»

(сценарная разработка)

Формируются команды, которые придумывают название и девиз. Представление команд. Первый этап - прохождение станций

Ведущий.

Дружненько надо вам всем постараться.

Оценим мы время и результат.

Всех приглашаем спортсменов на старт.

Эстафета 1. «Зажги солнце!»

По команде первый участник добегают до стула, на котором лежит чистый лист бумаги, рисует круг и возвращается назад, следующие участники – каждый по одному лучу. Лучики- по количеству членов команды.

Эстафета 2. «Три прыжка»

Ведущий.

Для друзей не жалко

Прыгалки- скакалки.

Для выполнения этой эстафеты необходимо на расстоянии 4-5 метров от линии старта положить скакалку. После сигнала первый участник, добежав до скакалки, берет ее в руки, делает на месте три прыжка, кладет скакалку и устремляется назад передать эстафету следующему. Побеждает команда, быстрее всех прошедшая эстафету.

Конкурс «Спортзнайка».

Командам раздаются листы бумаги и карандаш.

Задание: нужно написать как можно больше названий спортивных состязаний с мячом. Затем команды называют по очереди слова. Побеждает команда, которая скажет последнее слово.

Эстафета 3. «Игольное ушко».

Вдоль линии эстафеты на земле лежат два или три обруча. Стартуя, первый участник должен добежать до первого обруча, поднять его и продеть через себя (как нитка проходит через игольное ушко). Затем, добежав до следующего обруча проделать с ним то же самое упражнение. И так со всеми обручами на прямом и обратном пути. Побеждает та команда, участники которой быстрее проденут «нитку», т.е. проделают все манипуляции с обручами.

Конкурс «Спортсмен – какой он?»

Каждой команде выдается лист бумаги и ручка. За 5 мин. нужно перечислить качества, которые характеризуют наших спортсменов и начинаются с букв С, П, О, Р, Т. Например: сильный, подвижный, одержимый, резвый, терпеливый. Оценивается находчивость, оригинальность и количество.

Эстафета 4. «Зоркий глаз»

На расстоянии 5 метров устанавливаются кольцобросы. Члены команды по очереди выполняют бросок колец. Каждому участнику – 3 попытки.

Побеждает команда, которая результативнее всех справилась с заданием.

Ведущий.

Мячик - всем давно известный,
Он веселый и полезный!

Эстафета 5. «Кто быстрее?»

Прыгая до черты, мяч нужно удержать между ногами. Затем обратно. И так все участники команды по очереди.

Эстафета 5. «Испытание на меткость»

На расстоянии 3 метров кладётся обруч. Члены команды по очереди в течение 30 сек. забрасывают мяч в обруч. Каждое попадание – 1 очко.

Ведущий.

Вы не зря, друзья, старались,
И немного запыхались,
Но зато здоровый вид
И чудесный аппетит! Подводятся итоги соревнований. Награждение команд.

**Приложение №5.
Рыцарский турнир
(сценарная разработка)**

Ведущий.

Когда-то в средние века
Повсюду жили рыцари.
И жизнь была их нелегка
В железной амуниции.

Гордились рыцари собой,
Мечами и доспехами.
Играли рыцари судьбой
И на турниры ехали.

Но вот полтыщи лет назад
Не стало их на свете.
Но так лишь только говорят –
Мы не согласны с этим.

Дорогие друзья! Мы начинаем рыцарский турнир. Я думаю, что среди вас, конечно же, есть настоящие рыцари: сильные, ловкие, смелые, великодушные. Сегодня мы узнаем, кто же из них будет удостоен звания «Благородный рыцарь». Итак, прошу рыцарей подняться на сцену. *(Вызываются пять мальчиков.)* Но у каждого рыцаря должен быть верный оруженосец. Приглашаем и их сюда. *(Выходят оруженосцы.)*

Ведущий. Дорогие друзья! Судить турнир должны милые, очаровательные дамы, из которых мы организуем Совет строгих дам. Итак, кто же войдёт в этот Совет? *(Зрители называют кандидатуры, Ведущий приглашает их на сцену.)* Итак, мы начинаем наш турнир.

Конкурс № 1.

Участники турнира должны изобразить жестами и движениями в паре с оруженосцем:

- выезд на боевом рыцарском коне

Конкурс № 2

Наши рыцари должны будут быстро сделать то, что им будут диктовать оруженосцы.

1. Присядь 2 раза.
2. Подпрыгни на левой ноге 5 раз.
3. Подними вверх обе руки 2 раза.
4. Громко крикни свое имя.
5. Два раза громко мякни.
6. Обними любых 3-х человек.
7. Повернись вокруг себя 3 раза.
8. Громко посмейся над диджеем.
9. Коснись рукой любых 3-х человек.
10. Подпрыгни на правой ноге 5 раз.
11. Присядь на корточки.
12. Возьми у меня лист и положи его перед собой на пол.

Ведущий. Среди рыцарей был распространён культ дамы. Рыцари поклонялись идеалу женщин, у них был обязательный долг повиновения и уважения к даме, служение даме сердца. Наверняка, у наших рыцарей тоже есть дамы сердца. Попросим пригласить этих прекрасных дам на сцену. (*Участники конкурса выбирают из зрительниц своих дам.*) Милые дамы, пожалуйста, представьтесь.

Конкурс № 3.

Ведущий. В средние века рыцарь должен был выполнять любую прихоть, любой каприз дамы сердца, быть щедрым, не скупиться на подарки. При этом он должен был уметь исполнять серенады для своей прекрасной дамы. А наши рыцарям помогут в этом звезды российской эстрады.

Конкурс № 4.

Ведущий. А теперь дамы продемонстрируют свою ловкость.

Игра «Схвати игрушку».

Конкурс № 5.

Ведущий. А сейчас рыцари должны подарить своим дамам цветы.

Участники конкурса с завязанными глазами находят свою даму и вручают ей цветы.

Конкурс № 6.

Ведущий. В жизни каждого рыцаря могут быть ситуации, когда ему приходится что-то доказывать или оправдываться. Сейчас каждой паре рыцаря и дамы достаются такие ситуации:

- жена ругает мужа за то, что он поздно пришел домой с работы; (собака – кошка)
- девушка уговаривает своего друга пойти на дискотеку, а он не хочет; (курица – гусь)

- мама отчитывает сына за оценку «2», полученную им в школе; (ворона – воробей)
- покупатель требует у продавца вернуть ему деньги за просроченный товар, а продавец отказывается; (свинья – корова)
- сын просит маму купить ему крутой айфон; (баран и коза)

Конкурс № 7.

Ведущий. И завершает наш турнир «Танцевальный марафон». Каждый из рыцарей набирает свою группу поддержки, и по моей команде они начинают танцевать. Но только по тематике музыки. Какая команда зажигательнее всех станцует, та и получит максимальное количество баллов.

По окончании конкурса Совет строгих дам подводит итоги и объявляет победителя.

Приложение №6.

«Шоу мальчиков и девочек»

(сценарная разработка)

Ведущий: Добрый вечер! Мы приветствуем вас на очередной шоу-программе. Шоу – это всегда праздник, это игра. Но у всякой игры есть правила. Так что же можно, а чего нельзя делать на нашем шоу? Я буду называть правила, а вы их показывать. В течение шоу-программы можно:

- Топать и хлопать
- Кричать и улюлюкать
- Танцевать и подпевать
- Мальчишки приветствуют девчонок свистом
- Девчонки приветствуют мальчишек визгом
- Можно отправлять воздушные поцелуи и сердечки
- Махать руками
- И просто приветствовать друг друга обнимашками.

Ведущий: А теперь я представляю вам наше многоуважаемое жюри (*представление жюри*). А теперь о нашей программе: на всем протяжении существования человечества идет спор, у кого преимуществ больше, у мужчин или женщин. Кто-то считает, что лучше быть девчонкой, а кто-то, что лучше быть мальчишкой. Поэтому мы с вами отправляемся на поиски истины. И для этого мы сейчас делимся на две большие группы: справа садятся одни девочки, а слева одни мальчики. И вожатые в том числе. На всем протяжении программы вы будете соперниками. А в конце игры жюри вынесет вердикт. Кто же имеет больше достоинств? Представители сильного пола или представительницы прекрасного пола? *Пересадка.* Где же мы начнем искать истину? Так как это проблема древняя, то и искать мы ее начнем в эпохе зарождения человечества. В каком веке? *Дети отвечают.* Правильно. В каменном веке. И мы переносимся туда. Все закрыли глаза, и мы мчимся на машине времени. (*Космическая музыка*) И вот уже сейчас наши судьбы начинают смотреть, кому и сколько баллов начислить: девочкам или мальчикам? Потому

что я рассказываю об эпохе первобытных людей, а вы показываете те действия, которые я называю. У кого лучше получится, судит жюри.

- ✓ Мужчины охотились на зверей, бросали камни и метали копья...
- ✓ Женщины раздували огонь и собирали корешки...
- ✓ Мужчины стреляли из лука и криками гоняли зверей...
- ✓ Женщины шлепали непослушных детей и скалили зубы...
- ✓ А все вместе они прыгали вокруг костра, думая, что они все на дискотеке...

А теперь о том, как будут проводиться наши конкурсы. В каждом конкурсе будут участвовать 2 команды: одна от девочек, другая от мальчиков. И таких раундов у нас будет три. Соответственно, к концу программы счет будет 2:1. Но вот в чью пользу? Об этом мы узнаем через некоторое время.

Конкурс 1 (для мальчиков) «Охота на мамонта»: отфутболить мяч на свою половину и удержать его там как можно дольше. Команды по 5 человек.

Конкурс 2 (для девочек) «Сшей из шкур одежду»: за 2 минуты связать между собой различные детали одежды, чтобы получилась длинная веревка.

Жюри оглашает победителя.

Ведущий: Итак! В каменном веке победили... Теперь давайте перенесемся на машине времени в средние века. (*Космическая музыка*). И вновь уважаемые судьи оценивают активность обеих команд. Что же делали мужчины и женщины в средние века?

- ✓ Мужчины сражались на мечах и шпагах...
- ✓ Женщины махали им платочками и делали вид, что очень их боятся...
- ✓ Мужчины под окнами пели дамам сердца серенады...
- ✓ А девушки стыдливо отворачивались и краснели...
- ✓ Мужчины скакали на лошадях...
- ✓ А дамы тряслись в каретах и падали в обмороки...

Ведущий: И я приглашаю сюда 2 команды по 5 девочек. Мальчики, приветствуйте своих будущих соперниц. Посмотрите, какие прекрасные участницы перед нами. И они даже не подозревают, что же им сейчас предстоит. А ведь любимым занятием мужчин в средние века были крестовые походы. И поэтому, девочкам предстоит показать свою готовность к отправке в далекий опасный поход.

Конкурс 1 (для девочек) «Крестовый поход»: выполнение команд на швабрах.

Команды: - войско, по коням!

- в 2 шеренги стройся!

- в 1 шеренгу стройся!

- направо! Налево!

- кругом!

- по кругу рысью, марш!

Конкурс 2 (для мальчиков) «Одень подружку на бал». Мальчики, используя туалетную бумагу, наряжают девочек. *Жюри подводит итоги.*

Ведущий: А теперь проводится игра для всех зрителей. Мальчики вспоминают песни с именами девочек, а девочки с именами мальчиков. Готовы? *Проводится конкурс.*

Ведущий: А теперь нас ожидает век 21! Что же делают современные мужчины и женщины?

- ✓ Мужчины летают на самолетах
- ✓ Женщины гоняют на иномарках
- ✓ Мужчины болеют на футболе
- ✓ Женщины постоянно болтают по телефону

Ведущий: А все вместе круто отрываются на дискотеке. И сейчас я приглашаю сюда 2 команды по 5 мальчиков.

Конкурс 1 (для мальчиков): «Запеленый пупса». Мальчики на скорость пеленают куклу-пупса.

Конкурс 2 (для 10 девочек в каждой команде): «Наш интерьер». Девочки, используя мальчиков в качестве предметов мебели, создают интерьеры комнат. При этом мальчики принимают соответствующие позы. *Жюри подводит итоги.*

Ведущий: И последняя битва! Вновь сходятся в борьбе команды девочек и мальчиков. Проводится конкурс «Танцевальный», но с изменениями движений мальчиков на девочек, а девочек на мальчиков.

Окончательное подведение итогов.

Ведущий: А я не могу завершить эту программу, глядя на эти две несчастные разделенные половинки. Давайте сделаем так: я считаю до 10 с закрытыми глазами, все взрослые отворачиваются, а вы пересаживаетесь так, чтобы между девочками сидели мальчики. Начали! Молодцы!

Приложение №7.

«Большие гонки»

(сценарная разработка)

1. Приветствие.

Ведущая: Приветствую вас, дорогие друзья! Сначала потренируемся аплодировать: вяло, восхищенно, возмущенно, бурно, равнодушно.

Эээ! Да кто же так хлопает?!

Сейчас я вас как следует научу.

Если я показываю правую руку – кричите: «Ай-яй-яй!»

Если левую – «Ой, ей, ей!»

А подниму обе – кричите: «Ух ты!»

Понятно! Начали!

2. «Построй фигуру!»

Ведущая: Сейчас каждая команда должна как можно быстрее выстроиться в определенную фигуру. Итак, начали:

- круг
- квадрат
- треугольник
- прямоугольник
- в прямую линейку
- пунктиром
- кавычками

- всмятку
- блинчиком

3. «Спортивная ходьба»

Ведущая: Друзья, вы должны сейчас побыть в роли спортсменов-мастеров по спортивной ходьбе. Делается это так! (*показ*) Таким образом вы идете до конуса, а обратно возвращаетесь бегом и передаете эстафету следующему участнику.

4. «Зоркий сокол»

Ведущая: Сейчас каждый участник берет по 1 пластмассовому шарик и, добежав до ограничительного знака, метнуть его в ведро. У вас будет только по 1 попытке. Постарайтесь ее реализовать!

5. «Беговое ралли»

Ведущая: Дорогие друзья! Все люди признают, что «бег» - это хороший оздоровительный вид физической нагрузки. Но бегать можно по-разному. Главное, чтобы ваша команда справилась с заданием верно и быстрее соперников. Начали:

- обычный
- спиной
- левым боком
- правым боком
- на четвереньках
- галопом
- бег со скакалкой
- бег на корточках

6. «Завяжи парный узел»

Ведущая: Друзья, сейчас вам необходимо разделить на пары. Каждая пара добежит до конуса и с помощью только одной руки попытается завязать «бантик» из шпагата. После она возвращается обратно и передает эстафету следующей паре из своей команды. Начали!

7. «Конкурс капитанов»

Ведущая: Я приглашаю сюда капитанов команд. Вы должны будете с помощью мимики и жестов показать своей команде тот вид спорта, который вам достанется. Для этого вы должны будете вытянуть карточку. Если команда отгадывает вид спорта, то капитан зарабатывает для нее балл. Если нет, балл не зачисляется. Вытягиваем карточку:

Команда №1

- спортивная ходьба
- биатлон
- гребля на байдарках
- толкание ядра
- штанга

Команда №2

- стрельба из лука
- мотоспорт

- бильярд
- метание диска
- лыжный спорт

8. Живое слово

Ведущая: В завершающем конкурсе каждая команда должна быстро и правильно составить спортивное слово из букв, которые будут держать сами участники команды. Итак, начали:

КОМАНДА №1

БАСКЕТБОЛ

КОМАНДА №2

ТЕННИСИСТ

Подведение итогов. Завершение мероприятия.

Приложение №8.

«Веселая швабра»

(сценарная разработка)

Ведущая: Добрый день, друзья! Предлагаю вам отгадать загадку:

Ею сподручнее пол протирать

Там, где под ней нависает кровать.

Подумайте, что это? Даю три варианта ответа: метла, веник, швабра. Правы те, кто сказал «швабра». И наша программа так и называется «Веселая швабра».

Но для начала мы разобьемся на 2 команды. Придумайте названия для своих команд, связанные с весной, теплом, солнцем. *Команды придумывают названия.*

А участие команд будет оценивать наша судейская комиссия.

Итак, мы объявляем первое конкурсное задание.

Аукцион "Родственники швабры"

Ведущая: Сейчас надо назвать, предметы, которые являются «родственниками» швабры, так сказать - представителями «клана чистоты». Побеждает та команда, которая назовет последний вариант. В ожидании ответа команды я буду считать до 3. *Проводится конкурс.*

Эстафета "Керлинг"

Ведущая: Швабра не только помощник в борьбе за чистоту, но и значимый предмет в спорте. вспомните, как называется вид спорта, где участники соревнований натирают дорожку шваброй, а потом ею толкают специальный камень для того, чтобы он проскользил по полу, как можно дальше. *Команды называют.* Совершенно верно, этот олимпийский вид спорта называется «кёрлинг». Только вместо специального спортивного камня у нас будут пластиковые бутылки, наполненные водой. И сейчас я объявляю эстафету-керлинг. *Проводится конкурс.*

Конкурс «Танцевальная швабра»

Ведущая: Открою Вам секрет: при изготовлении швабр применяется определенная технология. Существуют швабры семейного класса, спортивные, гоночные, игрушечные и танцевальные.

У семейных швабр на первом плане удобство и безопасность.

У спортивных - манёвренность и скорость.

У игрушечных – размер.

У танцевальных - щетка. Чем более она устойчивая, тем дольше швабра не падает, если ее отпустить. Приглашается от каждой команды по 1 участнику, который более-менее может делать простые танцевальные движения под музыку. Условия конкурса просты. Каждый участник ставит швабру рядом с собой. По моей команде они оба отпускают швабру и начинают танцевать. При этом, если швабра будет падать, они должны ее возвращать обратно в вертикальное положение. Но ни в коем случае они не должны прекращать танцевать. А команды поддерживают своих игроков веселыми танцами. Если швабра все-таки упадет, значит команда проиграла. *Проводится конкурс.*

Эстафета «Сивка-бурка»

Ведущая: Начинаем эстафету «Сивка-бурка». Кто знает, что означает это прозвище? *Дети отвечают.* Так Иванушка-дурачок из русской народной сказки называл своего верного коня. Каждая команда становится в колонну. Первый участник, оседлав швабру, бежит до конуса, оббегает его и передает следующему участнику. Начали! *Проводится конкурс.*

Конкурс "Превращение швабры"

Ведущая: Я восхваляю сей предмет, в мире вещей ей равных нет! Она такая важная, название ей ... швабра! А еще нашу швабру можно превратить в гитару. *(Изображает игру на гитаре. Фоном звучит гитара).* А сейчас участники каждой команды по очереди будут превращать швабру во что-то и показывать это движениями. Угадывать, что это, будут соперники. Итак, команды становятся лицом друг к другу, первые участники берут швабры, и начинаются превращения. *Проводится конкурс.*

Ведущая: Вот и закончилась наша конкурсная программа «Веселая швабра». Наш судья сейчас подведет итог. *Награждение победителя.*