Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования детей

дом детского творчества станицы Калининской

Конкурсно – игровая программа: «Снежинка» в объединениях «Волшебный бисер», «Мастерица».

Педагог дополнительного образования

Оленюк Елена Анатольевна

ст. Калининская

2014 год

**Конкурсно-игровая программа «Снежинка».**

1. **Организационный момент.**

1. Разделить детей на две команды.

2. Выбрать капитанов команд.

3. Придумать название и девиз.

1. **Проведение конкурсов и игр.**

**Первый конкурс: “Собиратели снежков ”**

**Подготовка:** Для конкурса понадобятся пластмассовые ведерки (либо корзинки, либо пакеты). Количество ведерок равно количеству команд. Также понадобится много-много снежков. Снежки можно сделать из ваты, белой ткани, ниток или бумаги.

**Проведение конкурса**: Командам раздаются ведерки. Затем ведущий вываливает все снежки на пол и объясняет игрокам задачу: собрать в свои ведерки как можно больше снежков. Игра продолжается до тех пор, пока все снежки не будут собраны. Победителем становится та, команда которая набрала в свое ведерко больше всех снежков.

**Второй конкурс: “Закончи сказку”.**

Этот конкурс подойдет для детей, которые знают сказки. Ведущий усаживает детей полукругом и начинает задавать вопросы. Дети отвечают либо хором (тогда никто приз не получает), либо каждый по отдельности (тогда запланируйте раздачу призов, это могут быть простые конфеты).   
Вопросы будут относиться к сказочным героям. Дети должны продолжить имя героя:  
“Красная …”, “Снежная …”, “Крокодил …”, “Баба …”, “Кощей …”, «Карлик…», «Марья …», «Крошечка…», «Иванушка…», «Мальчик…», «Курочка…», «Лиса…», «Гуси…», «Коза…», «Царевна…», «Сивка…», «Золотая…», «Емеля…», «Жар…», «Летучий…», «Василиса…», «Серая…», «Золотой…», «Чук и…», «Три…», «Два…», «Елена…».

**Третий конкурс: «Сороконожки».**

В этой игре - чем больше игроков, тем лучше. Сформируйте из всех участников будущей игры две команды. Команды становятся параллельно друг другу, каждая формирует свою линию-очередь. На расстоянии 30-40 шагов от каждой команды ставится стул или флаг. Игроки в команде должны держать игроков, стоящих впереди, за талию. Задача: по свистку ведущего, каждая команда должна как можно быстрее обежать стул или флаг, вернувшись на стартовую позицию. Однако движение должно происходить осторожно - если кто-то из игроков снимет руки или руку с талии другого игрока, команда считается проигравшей.

**Четвертый конкурс «Пантомима».**

Это простая игра, в которой может участвовать какое угодно число людей, но чем больше - тем лучше. К примеру, игра будет проходить с участием шести игроков. Пять игроков выходят из помещения. Оставшийся игрок должен изобразить какую-либо пантомиму (по запросу ведущего). Затем в комнату пускается один игрок, который должен отгадать, что изображает человек. У него есть три попытки. Если он не отгадывает - то становится тем, кто будет изображать пантомимы, а предыдущий игрок уходит из комнаты к остальным. Если отгадывает - остается в комнате в качестве наблюдателя. Таким образом, игра проходит до тех пор, пока все не переберутся в комнату. Здесь нет ни победителей, ни проигравших, но каждый игрок должен будет стремиться не остаться "последним в другой комнате".

**Пятый конкурс: «Забавные истории».**

Многие знают такую забаву, как составление историй поочередно из предложений. Один игрок придумывает предложение, озвучивает его, и другой игрок продолжает историю, озвучивая свое предложение. И так далее. Этот вариант игры более интересен. Для игры понадобится всего одна тетрадь и ручка. Для начала рассадите всех игроков в круг, так удобнее играть. Затем выдайте тетрадку с ручкой первому игроку. Пусть он напишет на первой странице 2-3 предложения - начало истории. Затем на обратной стороне этой страницы - еще одно предложение. Далее тетрадь передается второму игроку, и она проделывает то же самое (пишет 2-3 предложения на новой странице, а на обратной стороне только одно). При этом он не должен знать или подсматривать, что написано на первой странице. Все, что он знает и видит - это одно предложение, написанное предыдущим игроком. И так далее, по кругу. В конце может получиться весьма интересная история!

1. **Подведение итогов.**

1. Награждение победившей команды.

2. Сладкий стол.