**Конкурсы для детей**

**Добрая сказка**

Берется за основу сказка с грустным концом. (например, снегурочка, русалочка и т д) И дается задание детям подумать как эту сказку можно переделать, используя персонажей из других сказок, так, чтобы она счастливо закончилась. Выигрывает та команда, которая наиболее смешно и весело обыграет сказку в виде мини-спектакля.

**Чья команда ловчее**

Играющие стоят по кругу. Все рассчитываются на «первый» и «второй». Каждая команда выбирает себе капитана. Ведущий каждому капитану команды дает по мячу. По команде ведущего капитаны передают мячи—один вправо, другой влево игрокам своих команд. Игра проводится до трех раз; выигрывает та команда, которая быстрее обернет мяч по кругу три раза и возвратит его капитану.

В игре запрещается перекидывать мяч, можно только передавать из рук в руки игрокам команды.

**Медуза**

В данном конкурсе участники должны подбрасывать свой шелковый платок в воздух, не роняя его на пол. Побеждает участник, сумевший максимально долго удерживать платок в воздухе.

**Бильбоке**

Старинная французская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится в ложечку. Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 см. Один конец приклейте липкой лентой к шарику от настольного тенниса, а другой - к донышку пластмассового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки. Ваше бильбоке готово. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. За это начисляется одно очко. Ловить шарик по очереди до промаха. Промахнувшийся передает бильбоке следующему игроку. Победителем становится тот, кто первым наберет условленное количество очков.

**Накинь кольцо**

На землю кладут доску длиной 2,5 - 3 м. В ней через каждые 25 - 30 см высверливают отверстия (всего их 11). В центральное отверстие вставляют вырезанную из дерева фигурку (или камушек). Играющие становятся у противоположных концов доски на расстоянии 1 м от нее и по очереди бросают кольца, стараясь надеть их на фигурку. В случае попадания играющий переставляет фигурку на одно отделение ближе к себе. Выигрывает тот, кто сумеет раньше переставить фигурку в крайнее отверстие на своем конце доски.

**Конкурс лошадей**

Выбирают несколько "наездников" и "лошадей". "Наездники" рассаживаются на "лошадей" и начинают скачки от старта до финиша. Выигрывает пара, которая быстрее "доскачет" до финиша.

**Снайперы**

На торцевой стене дома или сарая заранее нужно изобразить "мишени", например пасти хищников, физиономии Бармалея или Кощея.

Предварительно разделившись на команды, участники сражаются со своими чудищами, стараясь сплошь залепить их снежками. Тем, кто стрелял особенно метко, предоставляется право снежками «нарисовать» на фанерном щите "автопортрет". Для этого на щитах уже нарисованы круги диаметром около метра. Осталось расставить по местам глаза, рот, нос, уши. Когда начнется соревнование, нос обязательно окажется сбоку, а рот ниже подбородка. Всем будет весело.

**Пронеси, не урони**

К торцу круглой полки или трубы прикрепляют крестовину из брусков. На концах брусков крепятся круглые подставки с небольшими углублениями, в которые кладут по мячу. Палка с крестовинами вставляется в отверстие на деревянной подставке. Играющий должен взять палку одной рукой, вынуть из подставки, повернуться вокруг своей оси 2 - 3 раза и снова вставить палку в отверстие подставки. Все это надо сделать осторожно, чтобы не уронить ни одного мяча.

**Пионербол**

Играющие делятся на 2 команды и строятся на 2 половинах волейбольной площадки в 2 -3 ряда. Каждая команда получает два волейбольных мяча. По сигналу играющие стараются как можно быстрее перебросить мячи через сетку на сторону соперника. Переброска мячей продолжается до тех пор, пока на одной стороне не окажутся все мячи одновременно. Игру останавливают, и команда, на стороне которой оказались мячи, проигрывает очко. Продолжается игра до тех пор, пока одна из команд не наберет установленного количества очков (допустим, 10 - 20). После этого команды меняются сторонами, и игра начинается снова. Выигрывает команда, победившая в двух партиях.

**Тяни - толкай**

В этом конкурсы соревнуются парами в беге на 15 - 20 м. Пары, взявшись за руки, бегут, прижавшись спиной один к другому. Прибежав к финишу, возвращаются на старт. Выходит, что в одну сторону игрок бежит нормально, а в другой - задним ходом. Выигрывает та пара, которая вернется на старт первой.

**Конкурсы для детей**

**Наряд для ёлки**

На одного игрока одевают зелёный гольф - это будет "ёлка". Два других игрока берут клей и бумажные игрушки, которые лежат на стуле и клеят на "ёлку".

Победит тот быстрее развесит игрушки.

**Рывок за мячом**

Дети делятся на 2 команды, каждая расчитывается по порядку и строится за линией старта. Руководитель с мячом в руках располагается напротив команд в 10 м от линии старта. Бросая мяч вперед, он называет какой - либо порядковый номер. Игроки названного номера бегут за мячом. Кто овладел мячом, приносит команде очко. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не сделает по 3 рывка. Побеждает команда, получившая большее количество очков.

**Исполни песню**

Игроки исполняют песню буквами алфавита или звуками «ни бе ни мэ…». Варианты песен:
— «Ой! Цветет калина в поле у ручья…»;
— «Катюша».

**Перемена мест**

2 команды выстраиваются в шеренги друг против друга на площадке. По команде руководителя игроки команды меняются местами. Побеждает команда, которая быстрее выстроится в шеренгу на противоположной стороне площадки.

**На болоте**

Участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через "болото" по "кочкам" - листам бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. И так, кто первый пройдет через комнату и вернется назад, тот и побеждает.

**Наряди елочку**

Делают несколько елочных игрушек из ваты (яблочки, груши, рыбки) с проволочными крючками и удочку с таким же крючком. Нужно с помощью удочки повесить на елку все игрушки, а потом той же удочкой снять их. Выигрывает тот, кто сумеет сделать это за установленное время, например за две минуты. Елочкой может служить укрепленная на подставке еловая ветка и даже какая-нибудь сухая ветка с сучками.

**Вокруг обруча**

Участники по очереди сильным движением рук направляют гимнастический обруч по ровной дорожке. Затем стараются догнать его и успеть проскочить через него туда и обратно. Кто сделает это большее число раз, тот победитель.

**Спортивная ходьба**

Делая каждый шаг, необходимо пятку одной ноги вплотную приставлять к носку другой. Дистанцию для такой ходьбы можно определить в 5 метров туда и обратно. Эстафета заканчивается, когда последний участник команды вернется на исходную позицию.

**Морской волк**

В игре участвуют две команды. Ведущий дает задание: "Если на море сильный ветер, моряки знают одну хитрость - они завязывают ленточки бескозырки под подбородком, плотно закрепляя их тем самым на голове. Бескозырка - одна на команду". Каждый игрок выполняет команду одной рукой.

**Сильная хватка**

Разбившись на пары, игроки становятся спинами друг к другу диаметром 1,5 м. и сцепляются согнутыми в локтях руками. Подавая туловище вперед, каждый старается заставить противника оторвать ноги от пола. Побеждает тот, кто большее количество раз выигрывает поединок.

Можно провести состязание иначе. Игроки, стоя спиной друг к другу, поднимая вверх палку, за которую крепко держатся руками. Задача: наклониться вперед и попытаться оторвать соперника от земли.

Проигрывает тот, кто окажется в воздухе или отпустит палку.

Еще вариант: играющие садятся друг против друга на землю (упираясь ступнями в ступни партнера) и берутся за гимнастическую палку. По сигналу каждый начинает тянуть палку в свою сторону. Побеждает тот, кто сумеет оторвать соперника от земли на 3-5 секунд.

**Конкурсы для детей**

**Автопортрет**

На ватмане сделаны две прорези для рук. Участники берут каждый свой лист, продев руки в прорези, рисуют кистью портрет, не глядя. У кого "шедевр" получился удачнее - забирает приз.

**Каждый против каждого**

В этой игре каждый игрок может померяться силами со всеми игроками. Площадка делится на 6 равных игровых полей, расположенных одна за другим. Перед началом игры все игроки занимают место все на одном игровом поле. По сигналу руководителя каждый игрок пытается вытеснить (плечом, туловищем, но не руками) других на другое игровое поле. Вскоре там оказываются все, кроме одного. Он уже в борьбе не участвует. Те, кто вытеснен во второй квадрат, пытаются оттеснить друг друга на третье игровое поле, а сами остаются на втором и т. д. К концу игры на каждом поле остается по одному игроку. Игрок, оставшийся на первом игровом поле, занимает первое место, на втором - второе место и т. д.

**Цепь**

За отведенное время изготовить цепь с помощью скрепок. Чья цепь окажется длиннее - побеждают в конкурсе.

**Перелей воду**

В иге участвуют 2 человека. Необходимо взять 4 одинаковых стакана и налить в 2 из них одинаковое количество воды. Воду можно подкрасить акварельной краской, чтобы она была хорошо видна. А 2 остальных стакана остаются пустыми. За сигналом ведущего каждый игрок должен перелить ложкой воду из полного стакана в пустой. Победителем станет тот , кто быстрее перелет воду.

**Ночные путешествия**

Ведущий говорит про то, что ехать водителю прийдется ночью без освещения, поэтому игроку завязывают глаза. Но для начала водителя знакомят с автострадой, приготовленной из спортивных кеглей. Вручив водителю руль, ведущий предлагает потренироваться и проехать так, чтобы ни один столбик не был сбит. Затем игроку завязывают глаза и подводят к рулю. Ведущий дает команду - подсказку куда поворачивать водителю, предупреждает про опастность. Когда путь пройденый, ведущий развязывает водителю глаза. Потом "едут" следующие участники игры. Выигрывает тот, кто меньше всего собьет кегль.

**Прилепи нос**

Нарисуйте на большом листке бумаги смешное лицо (без носа), отдельно вылепите из пластилина нос. Прикрепите лист на стену. Игроки отходят на несколько шагов. По очереди завязывают глаза, подходят к портрету и стараются прилепить нос на место. Выигрывает тот, кто прилепит нос точнее.

**Кривая дорожка**

На полу проводят мелом кривую, змеевидную черту - дорожку. Смотря все время под ноги сквозь перевернутый бинокль, нужно пройти дорожку с одного конца на другой и не споткнуться.

**Гонки на руках**

Дети делятся на несколько команд, по два человека в каждой. Один из членов команды берет другого за ноги, и они так передвигаются, направляясь к финишу, причем один из игроков идет на руках. Пройдя половину пути игроки меняются ролями и движутся дальше.

Побеждает тот, кто первым добрался до финиша.

**Упражнения на бревне**

Для этого упражнения каждой команде понадобится простое бревно длиной не более1 метра. Участник становится на бревно и, перебирая ногами, катит его вместе с собой от старта до финиша и обратно.

**Поймай яблоко**

Это традиционная английская игра, которую проводят во время праздника Хелуин. Для игры нужен таз с водой. В таз кидают несколько яблок. А потом игроки, держа руки за спиной, пытаются зубами поймать яблоко и вытащить его из воды. Кому это удается, тот и стает победителем.

**Конкурсы для детей**

**Скатай шар**

Играющие делятся на группы по 2 - 5 человек. Каждая из них получает задание: в течении установленного времени (8 - 10 мин.) скатать снежный ком как можно большей величины. Выигрывает группа, скатавшая к указанному времени самый большой снежный ком.

**Заставь обруч крутиться**

Обруч берут одной рукой и движением пальцев заставляют вращаться на месте. Судья засекает время вращения от начала до тех пор, пока обруч не упадет. Соревнуются поочередно, а если есть 2 обруча - парами. Тогда в финальном поединке встречаются 2 лучших игрока.

**Гвоздь в бутылке**

Для этого конкурса понадобится: 4 бутылки с тонким горлышком, столько же веревок и 4 гвоздя. На каждый конец веревки привязывается по гвоздю. Из желающих выбирается 4 человека. На пояс участникам привязываются веревки с гвоздями со стороны затылка. После этого участники становятся спиной заранее расставленным бутылкам. По команде руководителя игры участники должны без помощи рук попасть гвоздем в бутылку. Выигрывает тот, кто первым сумел попасть в цель.

**Построй крепость**

Играющие распределяются группами, по 3 - 5 человек в каждой. Группы получают задание: в течении 5 - 6 мин. построить снежную крепость. Все группы по сигналу руководителя бегут в разные стороны площадки, где им легче выполнить задание. Выигрывает группа, которой выполняют задание к указанному сроку.

**Гонка обручей**

Играющие делятся на равные команды и строятся в шеренги вдоль боковых линий площадки. На правом фланге каждой команды стоит капитан; на него надето 10 гимнастических обручей. По сигналу капитан снимает с себя первый обруч и передает его через себя сверху вниз или наоборот и передает очередному игроку. В это же время капитан снимает с себя второй обруч и передает его соседу, который, выполнив задание, передает обруч дальше. Таким образом, каждый игрок, передав обруч соседу, тут же получает новый обруч. Замыкающий игрок в шеренге надевает все обручи на себя. Команда, игроки которой быстрее выполнят задание, получает выигрышное очко. Выигрывает команда, игроки которой дважды выигрывают.

**Конкурс поэтов**

За несколько дней до конкурса, детям раздаются по стихотворению. Дети должны его выучить наизусть. Побеждает тот, кто лучше всех расскажет стих.

**Меткие стрелки**

На стене крепится мишень. Можно использовать маленькие мячики или дротики.

У каждого игрока три попытки.

После игры ведущий награждает победителей и приободряет проигравших.

**Модница**

На двух столиках лежат по сумочке, бусам, клипсам, помаде и зеркальцу. Играющих двое. По сигналу нужно надеть бусы, клипсы, накрасить губы взять сумочку и добежать до противоположной стены зала. Выигрывает тот, кто быстрее справился с заданием.

**Игра с ложкой**

Для игры необходимы 2 ложки и 2 круглых предмета (раскрашенные деревянные яйца, мячики от настольного тенниса). В игре берут участие 2 ребенка. На расстоянии 7 - 8 м ставят флажок. Игрокам дают в руки по ложке, на которой лежит яйцо (или мячик). За сигналом ведущего игроки должны как можно быстрее добежать до флажка и вернуться назад. Если мячик упадет, участник конкурса должен быстро поднять его с пола, положить назад в ложку и продолжить свой путь. Мячик нельзя придерживать другой рукой. Тот, кто быстрее прийдет к финишу, считается победителем.

**Переноска раненого**

Участвуют трое. Двое “здоровых”, третий “раненый”, у него “сломана нога”. “Здоровые” игроки должны сплести руки так, чтобы из них получилось удобное сиденье. “Раненый” садится в это сиденье и удерживает равновесие, ухватившись удобнее за плечи или за шеи друзей.

**Конкурсы для детей**

**Смотайте шнур**

На середине шнура завязывают узелок, а к концам прикрепляют по простому карандашу. Нужно намотать свою часть шнура на карандаш. Кто быстрее дойдет до узелка - победитель. Вместо шнура можно взять толстую нитку.

**Шар в ворота**

В деревянном щите, облицованном с двух сторон фанерой, вырезаются полукруглые ворота разной ширины. Щит устанавливается на ровной площадке. Играющие становятся в 2-3 метрах от щита и по очереди закатывают малые резиновые мячи (тенисные, хоккейные) в ворота. За каждое попадание засчитывается то количество очков, которое обозначено на щите. Выигрывает тот, кто наберет больше очков. Чтобы мячи не укатывались далеко, желательно игровую площадку ограничить по бокам и за щитом.

**Нарисуй хвостик**

Для этой игры понадобится большой лист бумаги, карандаш, косынка для завязывания глаз. Сначала ведущий рисует карандашом на листе бумаги какое - то животное (кошку, собаку, поросенка). Рисует все, кроме хвоста. Одному из игроков завязывают глаза. Он должен попробовать нарисовать хвостик в слепую. Потом это пытаются сделать другие игроки. Выигрывает тот, чей рисунок оказался более точным.

**Надуй шарик**

Для данного конкурса понадобится 8 воздушных шаров. Из зала выбирается 8 человек. Им раздаются воздушные шары. По команде ведущего участники начинают надувать шарики,но так, чтобы шарик при надувании не лопнул. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.

**Достань приз**

Ведущий подвешивает небольшой приз на уровне глаз. Игрокам необходимо подойти и с расстояния 3 - 5 м с завязанными глазами сорвать приз. Выигрывает тот, кто сделает это первым.

**Пожарные**

Выверните рукава двух курток и повесьте их на спинки стульев. Стулья поставьте на расстоянии одного метра спинками друг к другу. Под стульями положите веревочку длиной в два метра. Оба участника стоят у своих стульев. По сигналу они должны взять куртки, вывернуть рукава, надеть, застегнуть все пуговицы. Потом обежать вокруг стула соперника, сесть на свой стул и дернуть за веревочку.

**Посади и собери урожай**

Количество игроков: 2 команды по 4 человека

Дополнительно: 8 обручей, 2 ведра, 4-5 картофелин, 2 лейки.

1-й участник «пашет землю» (кладет обручи).

2-й участник «сажает картошку» (кладет картошку в обруч).

3-й участник «поливает картошку» (обегает каждый обруч с лейкой).

4-й участник «убирает урожай» (собирает картофель в ведро).

Побеждает более быстрая команда.

**По ниточке**

На земле проводят острой палочкой несколько (по числу участников игры) параллельных прямых линий, отмечающих дистанцию (метров 50—60). Старт!

Все бегут наперегонки — важно не только прийти первым, но и пробежать дистанцию «как по ниточке» — так, чтобы следы обязательно попадали на прочерченную прямую.

Кстати, легче это удастся тем, кто бежит, высоко поднимая колени, а не волоча ноги.

**Кто дальше дунет**

Дуем на пробки от бутылок так, чтобы они отлетели как можно дальше.

**Арбузный шлем**

Выберите несколько волонтеров. Выдайте каждому волонтеру по половине арбуза. Их задача, как можно быстрее съесть всю мякоть арбуза, выковыривая ее руками. Очищенный «арбузный шлем» нужно надеть себе на голову.
Победителем становится тот, кто сделает это быстрее и чей шлем будет белее изнутри.

**Конкурсы для детей**

**Поиски звонка**

На каждом из стульев, стоящих на расстоянии 8-10 шагов друг от друга, лежит колокольчик. Два игрока с завязанными глазами встают каждый у своего стула. По сигналу им нужно обойти справа стул товарища, возвратиться на свое место и позвонить в колокольчик.

Побеждает тот, кто быстрее это сделает.

**Носок**

В конкурсе участвует пять человек. Им предлагается быстро надеть длинный носок, помогая пальцами другой ноги.

**Потяг**

Участники игры делятся на две равные группы. Игроки каждой группы держатся друг за друга и образуют одну цепь при помощи согнутых в локтях рук.

Впереди цепи становятся более сильные и ловкие участники – «заводные». Став друг против друга, «заводные» также берут друг друга за согнутые в локтях руки и тянут каждый в свою сторону, стараясь или разорвать цепь противника, или перетянуть её за намеченную линию.

Правило: тянуть начинают точно по сигналу.

**Веревочка**

Каждой команде дается веревка. По сигналу каждая команда как можно быстрее должна протянуть ее через свою одежду (рукава).

**Стрельба из лука**

Мишенью будет обыкновенное ведро, а луком — обычный репчатый лук. Ведро-мишень нужно установить на 5 метров дальше финиша. Луковицы уложить на финишной черте, их число должно соответствовать количеству участников. Участник № 1 по сигналу начинает движение от старта к финишу. Прибежав к финишной черте, он берет луковицу и бросает ее, стараясь попасть в ведро. После броска он бежит к своей команде, чтобы передать эстафету следующему участнику. Побеждает та команда, которая быстрее и точнее забросит луковицы в ведро (для удобства определения результата за каждое точное попадание можно давать команде дополнительное очко).

На расстоянии 10 метров от старта устанавливается табуретка, и первым участникам завязываются глаза. По сигналу они должны дойти или добежать до табурета, обойти его и, вернувшись к команде, передать эстафету следующим участникам, которые уже стоят с завязанными глазами! И так вся команда. Во время движения команда может помогать своим участникам возгласами: «правее», «левее», «вперед», «назад». А поскольку кричат одновременно все команды, игрок должен разобрать, какие призывы относятся именно к нему. Когда на линию старта возвращается последний игрок, для всей команды наступает «день». Для кого «день» наступит раньше, те и победили.

**Перетягивание**

2 команды выстраиваются в шеренгу одна напротив другой, между ними проводят линию. Игроки, стоящие напротив, подают друг другу правую руку и ставят на линию свою правую ногу. По сигналу руководителя каждый игрок пытается перетащить другого через ограничительную линию. Как только игрок окажется левой ногой за ограничительной линией, он проигрывает, а его соперник получает очко. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

**Отгадай последнее слово**

Дети разбиваются на две команды. Ведущий зачитывает предложения, а игроки должны отгадать последнее слово. Выигрывает та команда, которая даст больше правильных ответов.
1. Все маленькие серенькие мышки убегают проч от ... (кошки)
2. Ела картошку мышка и не думала про ... (кошку)
3. Всех я уму учу, а сама всегда ... (молчу)
4. Эта трава очень злая ... (кропива)
5. На зеленом лугу повстречались ... (друзья)
6. Умывали свои личка возле речки две ... (лисички)
7. Звери за лапы взялися и начались танцы в ... (лесу)
8. Подъезжай до поворота, вот дворец а там ... (ворота)
9. В нашем городе ни один, для покупок ... (магазин)

**Мотальщики**

Концы веревки закрепляются на одинаковых карандашах маленькими крепкими узелками. Узел не должен проскальзывать, можно его даже подклеить ПВА. По команде игроки начинают крутить свой карандаш и постепенно подходить друг к другу, чтобы веревка не провисала. Побеждает тот, кто первым дойдет до узелка посередине.

**Обруч**

2 обруча кладут в тех шагах один от другого. Двое соревнующихся стремятся в течение минуты большее число раз пролезть сквозь обруч, надевая его сверху вниз. 2 самых быстрых игрока в финале состязаются между собой.

**Танец с предметом**

Все игроки танцуют и одновременно передают друг другу небольшой предмет (игрушку, апельсин). Ведущий время от времени выключает музыку. Тот, у кого в этот момент оказался в руках предмет, выбывает.

Выигрывает последний оставшийся на танцевальной площадке игрок.

**Конкурсы для детей**

**Баба-Яга**

Игра эстафетная. В качестве ступы используется простое ведро, в качестве метлы - швабра. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке - швабру. В таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать ступу и метлу следующему.

**Стульчики**

Для игры понадобятся две крышки от кастрюли или бубен и стулья. Стулья нужно поставить в круг сидениями в центр. Их должно быть на один меньше, чем участников игры. Дети встают рядом со стульями снаружи. В руках у ведущего бубен или крышки. За сигналом ведущего, который обьявляет про начало игры, дети начинают ходить во круг стульев по кругу. Неожиданно ведущий ударяет в бубен. За этим сигналом все участники бросаются к стульям и садятся. Каждый раз один из игроков остается без места. Он выбывает из игры. Когда начинается второй тур, один стул убирают. Так длится до тех пор, пока не останется всего один игрок. Он и стает победителем.

**Конкурс за народными сказками**

Дети делятся на две команды. Ведущий говорит первые слова из названия народных сказок, участники должны сказать это название целиком. Выигрывает та команда, которая даст больше правильных ответов.
1. Иван Царевич и серый ... (волк)
2. Сестрица Аленушка и братец ... (Иван)
3. Финист - Ясный ... (сокол)
4. Царевна - ... (Жаба)
5. Гуси - ... (Лебеди)
6. По щучьему ... (велению)
7. Мороз ... (Иванович)
8. Белоснежка и семь ... (гномов)
9. Конек - ... (Горбунок)

**Золотой ключик**

Участникам игры придется изобразить мошенников из сказки "Золотой ключик". Вызываются две пары. Один в каждой паре - лиса Алиса, другой - кот Базилио. Тот, кто Лиса - сгибает в колене одну ногу и, придерживая ее рукой, вместе с Котом, у которого завязаны глаза, обнявшись, преодолевают заданную дистанцию. Пара "доковылявшая" первая получает "золотой ключик" - приз.

**Два вола**

На участников конкурса надевается упряжка, длинная веревка, и каждый из двух участников старается "утянуть" соперника за собой, в свою сторону. При этом каждый старается дотянуться до приза, который расположен в полуметре от каждого игрока.

**Морской волк**

Игрокам предлагается на толстой веревочке завязать по пять узлов как можно туже. Когда задание выполнено, предлагается развязать узлы. Кому это удалось сделать быстрее, тот и получает призовое очко.

**Исполнить танец**

Исполнить танец.
Под «рэп» со словами:
В бане веники моченые,
Веретена не толченые,
А мочала не сушеные.
Барыня, барыня,
Барыня - сударыня!

**Снайпер**

На высоте 1 - 1, 5 м от пола подвешен мяч (цель). Участники, расположившись на расстоянии 3 - 5 м от него, должны теннисным Резиновым) мячом попасть в него. Каждому участнику дается по 3 - 5 попыток. Побеждает самый меткий.

**Борьба в квадратах**

На площадке чертят 3 квадрата 3x3, 2x2, 1x1 м. В большой квадрат встают 4 игрока, близкие по росту и силе, и, приняв положение, по сигналу начинают выталкивать плечом друг друга. 3 выбывших из большого квадрата переходят в средний, а победитель остается в большом квадрате. Борьба продолжается в среднем квадрате. 2 выбывших идут в малый квадрат, победитель остается в среднем. Борьба заканчивается в малом квадрате, когда один выйдет из квадрата, а другой останется победителем. Первый победитель (в большом квадрате) получает 4 очка, второй (в среднем) - 3, третий - 2, а выбывший из малого квадрата - 1. Затем в борьбу вступает следующая четверка.

**Кто быстрее**

Дети со скакалками в руках встают в шеренгу с одной стороны площадки так, чтобы не мешать друг другу. В 15 - 20 шагах чертится грань или ложится шнур с флажками. За обговоренным сигналом все дети одновременно прыгают в напрвлении положенного шнура. Выигрывает тот, кто окажется возле нее первым.

**Конкурсы для детей**

**Знаете ли вы друг друга?**

Несколько пар (мама и ребенок) стоят спиной один к другому. Ведущий задает вопросы. Сначала отвечает ребенок кивком головы, а мама вслух.
Вопросы:
1. Любит ли ваш ребенок манную кашу?
2. Моет ли ваш ребенок посуду?
3. Любит ли ваш ребенок чистить зубы?
4. Ложится ли спать ваш ребенок в 9 часов?
5. Застилает ли ваш ребенок постель по утрам?
6. Любит ли читать книжки?
7. Нравиться ли вашему ребенку учиться в школе?
Побеждает та пара, которая ответит правильно на все вопросы.

**Клюнь приз**

На двух стойках растягивается марля, на ней навешены призы - фрукты, конфеты, печенье и т. д. Играющему надевают петушиную маску с длинным клювом. Глаза прикрываются специальной занавесочкой. Задача играющего - подойти к стойке и «клюнуть» приз. Для ориентировки перед стойкой, на полу, чертится мелом черта.

**Быстрые тройки**

Игроки стоят по кругу в тройках - один за другим. Первые номера каждой тройки берутся за руки и образуется внутренний круг. Вторые и третьи номера, держась за руки, образуют большой внешний круг. По сигналу ребята, стоящие во внутреннем круге, бегут вправо приставными шагами, а стоящие во внешнем круге - влево. По второму сигналу игроки отпускают руки и становятся в свои тройки. Каждый раз круги перемещаются в другую сторону. Игроки тройки, которые быстрее соберутся, получают выигрышное очко. Игра проводится 4 - 5 мин. Выигрывает тройка, игроки которой наберут больше очков.

**В образе**

Прочтите какой-нибудь маленький рассказик, эпизод или вовсе абзац. И предложите подумать: кто и кому мог бы эту историю рассказывать? Дети наверняка обогатят вас множеством версий.

Теперь предложите "рассказать" эту историю от имени предположительного героя-рассказчика, то есть прочитать текст не своим голосом. Голосом старика или годовалого ребенка, карлика или великана, разбойника или ветра... В зависимости от выбранных версий. Обычно читать в образе ребенку легче: вроде бы и не он читает, а тот, другой. А спотыкается и пыхтит, потому что так нужно по роли. Оправдано и легализовано. Поэтому не страшно. И слушатели не скучают: им предстоит оценить работу - похоже или нет?

**Из пустого в порожнее**

Двое играющих становятся на ножные качалки (бруски) друг против друга. В каждой руке у них по кружке: одна пустая, другая с водой. В этом положении каждый старается из своей полной кружки перелить воду в кружку товарища. Выигрывает тот, кто прольет меньше воды.

**Прыжки в длину**

Первый участник команды встает на линию старта и совершает прыжок с места в длину. После приземления он не двигается с места, пока место посадки не будет зафиксировано судьями (с помощью черты, проведенной по носкам обуви прыгуна). Следующий участник ставит ноги прямо перед чертой, не заступая за нее, и тоже совершает прыжок. Таким образом, вся команда совершает один коллективный прыжок в длину. Прыгать надо аккуратно и при посадке не падать — иначе аннулируется результат прыжка. Самый длинный командный прыжок и становится победным.

**Конкурс скороговорок**

Шла Саша по шоссе и сосала сушку.
Карл у Клары украл кораллы, а Клара у Карла украла кларнет.
Корабли лавировали, лавировали, да не вылавировали.
Рапортовал, да недорапортовал, а стал дорапортовывать — зарапортовался.

**Ощущай и считай**

Вызываются по три человека от каждой команды. Для каждого игрока стоят стулья. Игрокам завязывают глаза. На стулья кладут пакетики с конфетами. Игроки без помощи рук должны сесть на стул и посчитать, сколько конфет в пакетике.

**Матрешки**

На стуле лежат два сарафана и две косынки. Кто быстрее наденет сарафан и повяжет косынку, тот победитель.

**Конкурс рисунков на асфальте**

Каждому участнику конкурса выделяются мелки и место на асфальте. Участники могут делиться на команды по 2-3 человека, вместе рисующие общий рисунок. Выигрывает та команда, чей рисунок, по общему мнению детей, будет выглядеть красивее.

**Конкурсы для детей**

**На трех ногах**

Ведущий определяет место старта и финиша. Затем все игроки делятся на пары. В каждой паре правую ногу одного игрока и левую ногу другого связывают веревкой. За сигналом ведущего пары бегут на перегонки. Побеждает та пара, которая первой пришла к финишу.

**Бег «сороконожек»**

Играющие делятся на две-три команды по 10-20 человек и выстраиваются в затылок друг другу. Каждая команда получает толстую веревку (канат), за которую все игроки берутся правой или левой рукой, равномерно распределяясь по обе стороны веревки. По сигналу организатора «сороконожки» бегут вперед 40-50 метров до «финиша», все время держась за веревку.

Победа присуждается команде, которая первой прибежала к финишу, при условии, что ни один из ее участников не отцепился от веревки во время бега.

**Наклони мяч**

Мяч с петлей надевают на веревку так, чтобы он свободно передвигался по ней. Двое берутся за концы веревки и движением рук стараются придать веревке такой наклон, чтобы мяч сполз в сторону «противника» и коснулся его. Кому это удастся, тот победитель.

Пары нужно подбирать примерно одинакового роста.

**Градусник**

Без помощи рук обе команды на скорость передают бутафорский градусник так, чтобы он обязательно находился под левой рукой.