Структурное подразделение государственного бюджетного образовательного учреждения средней общеобразовательной школы №2 «Образовательный центр»

«Кинель-Черкасский Дом детского творчества»

# МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

**«ИГРА – ПУТЕШЕСТВИЕ**

**КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ НА ЛЕТНЕЙ ПЛОЩАДКЕ»**

**Автор: Подымова Наталья Владимировна**

**Должность: методист**

**с. Кинель-Черкассы**

**2013 г.**

**Оглавление.**

1. Аннотация.

2. Обоснование проблемы.

3. Игра-путешествие «Космическое путешествие».

4. Игра-путешествие «В гостях у природы».

5. Игра-путешествие «Сказочное путешествие».

6. Игра-путешествие «Веселые туристы».

7. Шуточная олимпиада «Малые олимпийские игры сорванцов».

8. Заключение.

9. Список литературы.

**Аннотация**

к методической разработке «Игра-путешествие как форма организации работы на летней площадке».

Данное методическое пособие предназначено для педагогов дополнительного образования, учителей общеобразовательных школ, организующих работу на летних площадках во время школьных каникул. Здесь собраны материалы по организации разных видов игр-путешествий, которые были разработаны в ходе организации работы по программе «Каникулы» в Кинель-Черкасском Доме детского творчества.

В данное методическое пособие включены наиболее полюбившиеся детям игры-путешествия. По данному образцу возможно самостоятельно или с участием детей и родителей придумать игры-путешествия на другие темы.

Программа «Каникулы», которая реализуется в ДДТ, имеет **цель:**

***- воспитание у детей и подростков культуры провождения свободного времени, пропаганды здорового образа жизни на основе игровой деятельности.***

**Задачи:**

***- создать условия для полноценной организации содержательного досуга детей во время каникул;***

***- разработать игровую базу для физического, духовного и нравственного оздоровления детей;***

***- помочь детям и подросткам в формировании здорового образа жизни.***

**1. Обоснование проблемы.**

Организация отдыха детей и подростков в настоящее время является одной из наиболее острых социальных проблем. Особенно эти проблемы проявляются во время каникул.

Школьные каникулы являются фактически неисчерпаемым резервом духовного, нравственного, физического совершенствования, фактором обогащения социального опыта и самореализации детей и подростков. Учитывая эти моменты, Домом детского творчества была разработана программа "Каникулы", в которой особое место занимает организация досуга детей во время летних каникул.

Период летнего отдыха детей – это время, открывающее новые возможности для личностного роста ребенка. Это, прежде всего изменение в деятельности ребенка, это активная пора социализации и образовании его личности. Именно поэтому важно создать адекватные педагогические условия формирования личности на летних детских площадках дневного пребывания, используя новые педагогические технологии работы с конкретным ребенком и временным детским коллективом.

Летняя площадка – прекрасное место для удовлетворения ведущих потребностей детской природы – игровой деятельности.

Учитывая опыт нескольких лет реализации программы "Каникулы" можно считать наиболее перспективным и современным вариантом работы летней детской площадки – организация сюжетно-ролевых игр, маршрутным играм, игр-путешествий.

Особенно полюбились детям игры-путешествия.

Игра-путешествие – это коллективное творческое дело, участники которого делятся друг с другом своими знаниями, впечатлениями, предложениями о той или иной стороне окружающей жизни.

**Назначение игры-путешествия,** то есть её "полезность":

- *социокультурное;*

* *саморегулирующее;*
* *коммуникативное;*
* *диагностическое;*
* *развлекательное.*

Игра-путешествие применима для детей любого возраста, так как, во-первых, присутствует интересный сюжет; во-вторых, ребята могут "путешествовать" на различных видах транспорта, с маршрутными картами и т.д.; в-третьих, в целом содержание станций расширяет кругозор, пополняет его знаниями из различных областей, обогащает знакомством с разнообразными видами деятельности.

Игра-путешествие даёт возможность объединить разные виды деятельности: познавательную, игровую, поисковую, трудовую, художественную, спортивную, деятельность общения и т.д.

Игра-путешествие – комплексная форма организации деятельности детей, так как решает целый ряд педагогических задач: образовательных, воспитательных, общеразвивающих. Она может познакомить детей друг с другом, с разнообразными видами деятельности или с формами подведения итогов чего-либо (проверить знания, умения, навыки …).

Игра-путешествие – не просто созерцание какого-либо действа со сцены, а передвижение, чередование различных видов деятельности. Именно эта "подвижность" игры нравится детям.

Таким образом, можно говорить о больших педагогических возможностях и доступной организации данной формы работы с детьми.

**Темы игр – путешествий, включенных в данное методическое пособие:**

«Малые олимпийские игры сорванцов",

"Сказочное путешествие",

"Веселые туристы",

"Кладоискатели",

"В гостях у природы",

"Космическое путешествие".

***«*В ГОСТЯХ У ПРИРОДЫ»**

**(игра-путешествие)**

Педагогические возможности. Игра позволяет проверить и расширить знания о природе, развить коммуникативные способности, учит коллективно действовать, думать, побеждать.

Возраст участников: разновозрастные группы детей 7 – 12 лет.

Игра проводится на поляне, опушке леса и т.п.

Участники делятся на команды-«экспедиции» в зависимости от количества этапов, выбирают начальников «экспедиций», придумывают названия, эмблемы, получают маршрутные карты экспедиции.

Время нахождения на каждом этапе 8 – 10 минут.

Ведущий объясняет правила игры, делая акцент на бережное отношение к природе, её значение.

Каждый этап оценивается по 5-балльной системе.

Этапы игры:

* «Будем знакомы».
* «Цветочная лесенка».
* «Умники и умницы».
* «Кто как поёт?»
* «Продолжи поговорку…»
* «Природная цепочка».

1. **«Будем знакомы».**

«Экспедиция» получает рисунки трёх животных и птиц .

Задача: Как можно точнее изобразить их с помощью жестов и мимики. Рассказать о повадках, среде обитания и др.

1. **«Цветочная лесенка».**

# «Экспедиция» получает кроссворд – лесенку (3 х 6), которую нужно заполнить названиями цветов. Рассказать о цветах, их полезных свойствах, вспомнить легенды о цветах.

1. **«Умники и умницы».**

«Экспедиция» получает карточки с вопросами и вариантами ответов (тема: растительный и животный мир).

Оценивается правильность ответов, поощрительные баллы даются за дополнения.

1. **«Кто как поёт».**

«Экспедиция», отвечая на поставленный вопрос, голосом изображают, кто как поёт. Например:

* голубь – воркует;
* глухарь – токует;
* лиса – лает;
* медведь – ревёт;
* утка – крякает;
* филин – ухает;
* коза – блеет;
* гусь – гогочет;
* свинья – хрюкает.

Оценивается правильность ответов, артистичность исполнения.

1. **«Продолжи поговорку…».**

Наблюдательность и мудрость народа, касаемо природных явлений, находит отражение в пословицах и поговорках.

Предлагается продолжить пословицу или поговорку. Принимается и своя оригинальная версия.

* Январь – году начало, а … (зиме середина).
* Год декабрём кончается, а … (зима – начинается).
* Солнце – на лето, … (зима - на мороз).
* Вьюги да метели … (под февраль полетели).
* В зимний холод - … (всякий молод).
* Мороз не велик, … (да стоять не велит).

1. **«Природная цепочка».**

«Экспедиция» выбирает тему (растения, животные, птицы), на которую будет составлять словесную цепочку, в которой каждое последующее слово должно начинаться с последней буквы предыдущего слова.

После прохождения всех этапов «экспедиции» собираются на поляне. Проводятся игры со всеми участниками «Летает - не летает», «Клювы, крылья, хвосты» и др.

Подведение итогов. Награждение.

**«КОСМИЧЕСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»**

**(игра – путешествие)**

**Мы отправляемся в путь,**

**Приключений искать.**

**Чтоб веселье вернуть,**

**Чтобы дружными стать.**

**А во Вселенной простор!**

**Куда хочешь, лети.**

**Можно кое – кого**

**Повстречать на пути.**

# Педагогические возможности игры: развивает сноровку, внимание, ловкость, находчивость, расширяет знания учащихся в области космонавтики, астрономии, Развивает коммуникативные способности, учит взаимодействию в коллективе.

Возраст участников: 7 – 12 лет.

Все участники делятся на команды – экипажи. Ведущий объясняет правила игры, выдает каждому экипажу маршрутные карты следования.

Побеждает тот экипаж, который получит максимальное количество баллов, заработанных на каждом этапе маршрута.

Примечание. Команды-экипажи по маршруту передвигаются в «корабле»-обруче.

Оценка. Каждый этап оценивается по 3-х балльной системе.

Пред отправкой в полет со всеми экипажами проводятся игры, конкурсы на внимание, слаженность действий:

* игра на внимание «Летает – не летает»;
* Игра на слаженность действий «Срочно прибыть к месту старта!»;
* Игра «К старту готов!»

Этапы путешествия.

* Подготовка к полету.
* Полет.
* Работа в «невесомости».
* Расшифровка послания инопланетян.
* Спасение инопланетян.
* Легенда спасения инопланетян.

1. **Подготовка к полету.**

Эстафета. Надеть на космонавта (на фанерном щите изображена фигура) скафандр, состоящий из отдельных нарисованных деталей.

**2.Полет**.

Экипажу выдаются таблички, на которых написаны 6 самых ярких звезд и 6 созвездий. Педагог кратко рассказывает о них.

Нужно определить созвездие, в котором находится самая яркая звезда.

3**. Работа в «невесомости».**

Вся команда держит горизонтально одного участника, который рисует свой космический корабль.

Реквизит: ватман, фломастеры.

4**. Расшифровка послания инопланетян.**

Экипажу необходимо расшифровать «послание» с другой планеты («Спасите! Терпим экологическую катастрофу. Братья по разуму»).

Реквизит: шифр, карточка с зашифрованным «посланием», бумага, ручка.

**5. Спасение инопланетян.**

Экипаж получает лист с ориентирами, по которым нужно отыскать 5 изображений инопланетян, спрятанных в разных местах.

Реквизит: карточки с ориентирами, 5 рисунков инопланетян.

**6. Легенда спасения инопланетян.**

Весь экипаж сочиняет легенду спасения инопланетян. Каждый говорит одно предложение, добиваясь логичности и связанности текста.

На исходный этап игры экипажи возвращаются в космических «кораблях» – обручах.

Подведение итогов. Награждение победителей.

**«ВЕСЕЛЫЕ ТУРИСТЫ»**

**(игра – путешествие)**

**Солнце светит ярким светом**

**Любо, зелено в лесах!**

**Почему же**

**Люди летом**

**Прокисают в городах?**

# Педагогические возможности. Игра учит действовать сообща в экстремальных ситуациях, расширяет знания и совершенствует практические навыки туризма. Развивает волю, находчивость, творчество.

Возраст участников: разновозрастные группы детей 7-12 лет.

Игра – путешествие проводится на поляне.

Этапы маршрута обозначены табличками.

На каждом этапе педагоги проводят конкурсы, оценивают их. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

Перед началом игры все участники делятся на 8 команд (по количеству этапов). Ведущий объясняет правила игры. Каждая команда получает задание: по схеме отыскать свою маршрутную карту и отправиться в туристическое путешествие согласно найденным картам.

Время нахождения на каждом этапе – 10 минут.

Этапы:

* Болото.
* Зелёная аптека.
* Рюкзачная эстафета.
* Заморочки Лешего.
* Костер.
* Песенный привал.
* Советы бывалого туриста.
* Метеорологическая станция.

1. **Болото.**

Игра проводится со всей командой.

Представьте себе, что впереди - топкое болото, преодолеть которое можно, прыгая с одной «болотной кочки» на другую (Заранее обозначить болотные кочки).

Каждому участнику даётся возможность с помощью трех дощечек перебраться через «болото».

Условие: на одной дощечке нельзя стоять двумя ногами.

Оценка: высшее количество баллов – 10. за каждую ошибку снимается по 1 баллу.

1. **Зеленя аптека.**

В течение 5 мин педагог рассказывает и показывает травы, кустарники, деревья, знакомит детей с основными лекарственными травами, растущими в данной местности, их свойствами. За следующие 5 мин ребята должны найти на поляне лекарственные травы.

* подорожник;
* мать –и- мачеха;
* лапчатка;
* одуванчик;
* окопник;
* клевер, др.

Реквизиты: книга «Лекарственные растения Среднего Поволжья», гербарий лекарственных растений.

Оценка: каждое правильно определенное растение – 1 балл.

1. **Рюкзачная эстафета.**

Сбор рюкзака в дорогу проводится эстафетно.

Эстафета.

Первый участник команды надевает рюкзак, пробегает дистанцию, выбирает из карточек одну с необходимой для похода принадлежностью, кладет её в рюкзак, возвращается в команду, передает рюкзак другому и т.д.

По окончании эстафеты проверяется правильность выбранных принадлежностей и задаются вопросы.

* Верен ли следующий вывод: чем дальше отодвинут от спины груз в рюкзаке, тем труднее нести рюкзак? (ДА)
* Какие вещи лучше всего класть на дно рюкзака ? (Мягкие вещи: одеяло, теплая одежда, полотенце и т.д.)
* Где в рюкзаке должны находиться самые тяжелые вещи? (Под лямками в самом верху)
* Как с рюкзаком легче идти ? (Слегка наклонившись вперед)
* Почему в рюкзаке для хлеба определяется место сверху? (Чтобы хлеб не крошился)
* Определите в рюкзаке место расположения сыпучих продуктов? (сыпучие продукты укладываются в середине рюкзака)

Оценка: за правильно выполненное задание по сбору рюкзака – 1 балл, за каждый правильный ответ – 1 балл.

Реквизит: Рюкзак, карточки с наименованием продуктов, аптечки, нужных и ненужных принадлежностей для похода.

1. **Костер.**

На данном этапе ребята должны сложить и зажечь костер с помощью 5 спичек.

Для розжига нельзя использовать бумагу и легковоспламеняющиеся жидкости. Используется только природный материал.

Оценка: если костер разгорится от 1 спички, то команда получает – 10 баллов. Каждая последующая спичка уменьшает количество баллов на 2.

Реквизит: по 5 спичек каждой команде, вода (для тушения огня).

1. **Песенный привал.**

Вспомнить и спеть строчки из песен, начинающиеся на каждую последующую букву алфавита.

Оценка: одна песня – 1 балл.

1. **Советы бывалого туриста.**

Придумать второе применение уже ненужных в походе вещей.

* пустая пластиковая бутылка (умывальник, уровень. стаканчик и др);
* дырявый носок (прихватка, для розжига костра и др.)
* пустая консервная банка (для мусора, для спичек и др.)
* колпачок из-под «Киндер-сюрприза» (соль, перец, игольница и др.)

Оценка: 1 балл – за каждое новое применение.

1. **Метеорологическая**

Чаще всего, идя в поход, туристы не берут с собой радиоприемник. Поэтому им приходится определять погоду по народным приметам.

Знание этих примет определяется на данной станции.

Называется народная примета, по которой дети должны определить погоду на ближайшее время.

* Утром сильная роса и туман. (К хорошей погоде)
* Серый вечер и красная утренняя заря. (К дождю)
* С черешков листьев клена и конского каштана стекают слезы. (Вскоре наступит ненастье)
* Лягушки «турчат» (Будет дождь), молчат (Установится хорошая погода), громко кричат (К вёдру).
* Высокая и крутая радуга (к хорошей погоде), низкая и пологая (к плохой).
* Глухой гром (к тихому дождю), гулкий (к ливню).
* Птицы хохлятся (к непогоде).
* Воробьи дружно чирикают (к теплу).
* Бледное солнце с утра (быть дождю к вечеру).
* Если ночью и утром тихо (сохранится хорошая погода).
* Если дым костра клубится, ест глаза, стелется по земле, угли в костре тлеют ярко (погода переменится).
* Луна в кругу (к пасмурной погоде).
* Солнце за тучи зашло вечером (быть ненастью).
* Если дождь идет при солнце (скоро прекратится).

По окончании игры все собираются вокруг импровизированного костра. Исполняется песня «Вместе весело шагать». Объявляются и награждаются победители.

**«СКАЗОЧНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»**

**(игра-путешествие по станциям)**

**Я ищу дорогу в сказку,**

**Я хочу устроить чудо,**

**Ну, хоть что-нибудь такое,**

**Что вовек я не забуду.**

Педагогические возможности: развитие творческих и художественных способностей, формирование коммуникативных качеств, создание ситуации сопереживания за успехи товарищей.

Участники игры – разновозрастные группы (7 – 12 лет).

Все участники делятся на 8 команд (по количеству маршрутов). Каждой команде дается маршрутная карта с очередностью прохождения всех этапов «Сказочного путешествия».

В каждой команде выбирается командир, придумывается название команды. Командиру, помимо маршрутной карты, вручается зачетная книжка, в которой будут проставляться зачетные баллы, по мере прохождения этапов. На каждом этапе – педагог, отвечающий за этот этап, и оценивающий выполнение заданий.

Этапы:

- «Терем Василисы Премудрой».

* «Музыкальный ручеек».
* «Сказочная поляна».
* «Замок фантазеров».
* «Застава мудрецов».
* «Озеро чудес».
* «Разноцветная опушка».
* «Волшебная тропинка».

Реквизит: 8 табличек с названиями станций, 8 маршрутных карт, 8 зачетных книжек, 2 маркера, бумага, карточки, костюмы сказочных героев.

Победитель определяется по общему количеству баллов после прохождения всего маршрута.

На каждом этапе команда занята 10 минут.

**Ход игровой программы.**

Выстраиваются все команды. Объясняются правила игры. Проводится общая игра «Собираемся в путешествие», которая и становится началом игры.

1. **«Терем Василисы Премудрой».**

«В русских народных сказках Василиса Премудрая считается самой умной, хитрой, сообразительной. Всегда находит ответы на самые мудреные вопросы. Такими же мудреными вопросами она решила испытать и вас». Нужно отгадать героя и назвать сказку.

* Четыре персонажа этой сказки пытались съесть главного героя, но его съел пятый персонаж. Кто он и откуда? (Колобок. Р.н.с. «Колобок»)
* Этот персонаж не умел разговаривать, но своим примером показал, как умерла царевна? (Собака. А.С.Пушкин «Сказка о мертвой царевне»)
* Всех удивил цвет его бороды, но ещё больше удивились, где же его 6 жен? (Синяя борода. Ш. Перро «Синяя борода»)
* Этот персонаж съел всех героев, но в конце и сам нашел свою смерть? (Волк. Ш.Перро «Красная шапочка)
* За что и каких героев, из какой сказки приговорили к смерти в бочке и пустили в океан? («Родила царица в ночь не то сына, не то дочь, не мышонка, не лягушку, а неведому зверушку». А.С. Пушкин «Сказка о царе Салтане»)
* Два персонажа этой сказки перевели часы, чем вызвали смерть героя. Кто это сделал и что это за сказка? (Сестры. Аксаков «Аленький цветочек»)
* Кто выгнал зайца из собственной избушки? (Лиса. Р.н.с. «Лиса и заяц»)
* Героиня этой сказки погибла от рук ведьмы, но её спасли брат и муж. Что же это за сказка? (Алёнушка. Р.н.с. «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»)
* Злодей из какой сказки покушался на жизнь «самой именинницы»? (Паук. К.И. Чуковский «Муха – цокотуха»)

Оценка: Правильный ответ = 1 баллу.

1. **«Музыкальный ручеёк».**

Участникам команд предлагается вспомнить и спеть по одному куплету песен из сказок и мультфильмов.

Варианты песен:

* «Чунга – чанга».
* «В траве сидел кузнечик».
* «Облака».
* «Голубой вагон».
* «Пусть бегут неуклюже».
* «Улыбка».
* «Я был когда-то странной…»
* «Жили у бабуси…»
* «Антошка».
* «Песенка охраны» (Ох, рано встает охрана…)

Оценка: количество баллов соответствует количеству песен, которые спела команда.

1. **«Сказочная поляна».**

На этом этапе вся команда разыгрывает сказку.

Все дети получают карточки с названием той роли, которую они должны будут играть. Ведущий рассказывает сказку, а дети изображают действие (без слов, но со звуковым сопровождением).

Условие: все должны постоянно двигаться, фантазировать, импровизировать (главное – задействовать всех).

Оценка: учитывается артистичность участников, максимальный балл –3.

1. **«Замок фантазеров».**

Дети должны ввести в известную сказку ещё одного персонажа и рассказать её с действиями нового героя.

Варианты сказок:

* «Колобок».
* «Курочка – ряба».
* «Репка».
* «Золотой ключик».
* «Волк и лиса».
* «Лиса и заяц».

Оценка: максимальная оценка – 5 баллов. Учитывается оригинальность сюжета, действия персонажей в новых условиях.

1. **«Застава мудрецов».**

Придя на станцию, команда делится на 3 подгруппы. Каждая подгруппа получает на карточках шифр и 2 зашифрованных слова.

Каждая подгруппа, расшифровав слова из сказок, придумывает аналог из современности.

1. клубок ниток – компас;
2. ступа – ракета;
3. гусли - самогуды – магнитофон;
4. чудо-зеркальце – телевизор;
5. сапоги-скороходы – автомобиль;
6. перо Жар-птицы – осветительные приборы.

Изобразить пантомимой каждое из расшифрованных слов.

Оценка: за каждое расшифрованное слово – 1 балл. За пантомиму – 1

балл. Конечный итог – суммируются баллы, заработанные подгруппами.

**6. «Озеро чудес».**

Команда делится на две подгруппы. Предлагается при помощи сказочных атрибутов и одежды перевоплотиться в героя сказки (на выбор). Изобразить характер этого героя, показать небольшую сценку – диалог между двумя персонажами.

Предлагаемый реквизит.

Костюмы: Красной Шапочки,

* Бабы Яги,
* Водяного,
* Ивана Царевича,
* Василисы Прекрасной.

Оценка: максимальное количество баллов – 3.

1. **«Разноцветная опушка».**

Нарисовать сюжет сказки (по выбору). Группа обговаривает сюжет, который будет рисовать. Каждый участник группы рисует одну деталь(маркер для рисования привязан к палке и передается эстафетно). Затем нужно рассказать сказку, каждый из участников говорит по одному предложению (по кругу).

Темы сюжетов из сказок:

* «Колобок»;
* «Гуси – лебеди»;
* «Репка»
* Свой вариант сказки.

Оценка: 5 баллов – максимальная оценка.

1. **«Волшебная тропинка».**

Участникам группы предлагается найти спрятанный конверт (по ориентирам), в котором находится карточка с написанным на ней словом (например, «ЧЕБУРАШКА»). Из букв этого слова необходимо составить как можно больше слов.

Оценка: каждое составленное слово – 1 балл.

По окончании игры все команды собираются вместе. Подводятся итоги. Награждаются победители.

**МАЛЫЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ СОРВАНЦОВ.**

(МОИС - шуточная олимпиада)

**По плечу победа смелым,**

**Ждет того большой успех,**

**Кто, не дрогнув, если нужно,**

**Вступит в бой один за всех.**

Форма. Игра-путешествие по станциям.

Педагогические возможности. Игра учит преодолевать трудности, реагировать быстро, весело, коллективно действовать, побеждать, способствует развитию межвозрастного общения.

Участники игры - разновозрастные группы (7 – 12 лет).

Игра проводится на стадионе.

Перед началом все участники делятся на 8 команд (по количеству этапов), придумывают название команды, эмблему.

Ведущий объясняет правила игры, подчеркивая, что МОИС предполагает шуточные, веселые состязания. Капитаны получают карточки с последовательностью прохождения всех этапов игры.

Время нахождения на каждом этапе -10 минут.

Этапы МОИС:

1. Букет победы.
2. Турнир СЛАБОков.
3. Коробочные встречи.
4. Водные баталии.
5. Турнир водоносов.
6. ПЯТИболье.
7. Мыльная феерия.
8. Чарли – дэй.

Оценка. Выполнение заданий на этапе оцениваются медалями («золотая» «серебряная», «бронзовая»).

Подведение итогов. По количеству полученных на этапах медалей, командам присуждаются соответственно I, II, III места.

1. **«Мыльная феерия».**

Французское слово «феерия» обозначает «зрелище, сопровождаемое яркими, красочными эффектами».

А что может быть более красочным, ярким, чем мыльный пузырь? Только мыльные пузыри в большом количестве!

«Мыльная феерия» - это соревнования «выдувальщиков» пузырей через трубочку.

Номинации «Мыльной феерии»:

* «Самый большой пузырь» (Выдуть максимально большой пузырь).
* «Самый долго живущий пузырь» (Выдуть пузырь, который «проживет» максимально длительное время).
* «Самый далеко летящий пузырь» (Выдуть пузырь, который пролетит максимальное расстояние от места выдувания до места «приземления»).
* «Самый точный пузырь» (Выдуть пузырь, который приземлится максимально близко к обручу).

Реквизит: бутылочки с мыльным раствором, трубочки для коктейля, обруч.

1. **«Коробочные встречи».**

Это весёлые спортивные соревнования. Они проводятся как встречная эстафета. Во всех эстафетах используется только один предмет – обыкновенный спичечный коробок (без спичек).

В коробочной эстафете первая половина команды находится по одну черту игровой дистанции, а вторая – по другую. Задача игроков проста: пронести коробок в одну сторону и передать товарищу по команде, чтобы он доставил его обратно. Когда последний участник команды доставит коробок в то место, с которого началось движение, этап завершен.

Этапы.

* Пронести коробок, положив его на макушку головы.
* Пронести коробок, положив его на плечо как погон.
* Пронести коробок, поставив его торцом на сжатый кулак.
* Пронести коробок, положив его на спину.
* Пронести коробок, положив его на подъём стопы.

Если коробок во время движения упадет, участник эстафеты должен остановиться, водрузить его на место и только после этого продолжить путь.

Реквизит: спичечные коробки.

1. **«Турнир водоносов».**

Игра проводится в форме эстафеты.

Команда делится на две подгруппы.

В двух чашках налита вода разного цвета (подкрашена гуашью или акварельными красками). Держа ложку во рту, нужно наносить воду в стаканчик. Кто быстрее наполнит стаканчик водой, меньше разлив воды во время движения.

Реквизит: 2 чашки с цветной водой, 2 ложки, 2 стакана.

1. **«Водные баталии».**

Каждой команде дается «оружие» - 1,5 литровая пластиковая бутылка с водой. На расстоянии двух шагов устанавливаются «мишени», которые нужно сбить струёй воды из бутылки. Каждый участник игры должен попытаться сбить все мишени.

Реквизит: 2 пластиковые бутылки (1,5 л) с водой с отверстиями в крышечках, вода, «мишени» - кегли (5 – 6 шт).

1. **«Турнир СЛАБОков».**

«А тебе СЛАБО такое сделать?»

Каждый участник команды должен пройти несколько проверок – испытаний. На каждое испытание отводится 3 попытки. Если в течение хотя бы 10 сек удерживают что-то на чем-либо, - считается, что каждый участник справился с заданием, за что получает жетон. По количеству полученных жетонов присуждается соответствующая медаль.

Испытания:

* Удержать спичку на реснице.
* Удержать карандаш на верхней губе.
* Удержать мячик на плече.
* Удержать книгу на пальце.
* Удержать теннисный шарик на пальцах ноги.
* Удержать кеглю на сгибе стопы.

(Пошевелить ушами, ноздрями и т.д.)

Реквизит: спичка, мяч, теннисный шарик, книга, кегля.

1. **«ПЯТИболье».**

Это спортивно-развлекательная эстафета, в которой все по пять: 5 эстафетных заданий, 5 метров длина дистанции.

Задания:

* Провести мяч руками.
* Провести мяч с помощью палки.
* Провести мяч с помощью обруча.
* Продвижение прыжками, зажав мяч между колен.
* Пронести мяч между лопаток.

Каждый участник должен выполнить задание. За правильное выполнение присуждается «золотая» медаль, при получении штрафных очков «серебряная» и «бронзовая».

Реквизит: мяч, обруч, палка,

1. **«Букет победителя».**

На этом этапе команды, узнав название цветочной композиции (тянут билетики – ромашки), приступают к составлению букета.

Медаль (золотая, серебряная, бронзовая) присуждают за наиболее точное соответствие названию.

Из всех составленных букетов выбираются самые лучшие (3), которые и будут вручены тем командам, которые займут соответственно 1, 2, 3 место по итогам всех состязаний.

Примерные темы цветочных композиций:

* «Желто – белая фантазия».
* «Фиолетовое чудо».
* «Белоснежная грация».
* «Серо – бело – малиновое ассорти».
* «Розовая заря».

8. **«Чарли – дэй».**

Участники команды получают карточки, на которых написаны темы – задания. Актёрам – конкурсантам предстоит продемонстрировать задания без слов (пантомимой). Выполнение заданий должно быть обязательно смешными, артистичными.

Задания:

* «Штангист на помосте».
* «Прогулка по крыше».
* «Первый раз за рулем».
* «Охота на мух».
* «Виртуоз настольного тенниса».
* «Дрессировка собак».
* «Посещение ресторана».
* «Первый раз на коньках».
* «Замена перегоревшей лампочки».
* «Футбольный голкипер».

Реквизит: карточки с заданиями.

По окончании прохождения всех этапов команды собираются на линии «финиш». Подводятся итоги, объявляются команды, занявшие 1, 2, 3, места. Под звуки марша победившие команды проходят круг почета.

Все приветствуют победителей.

Всем спасибо за вниманье,

За задор и звонкий смех,

За огонь соревнованья,

Обеспечивший успех.

**Заключение.**

Успех путешествия во многом зависит от того, насколько творчески, с фантазией и выдумкой организовано оно педагогами.

Каждая станция должна быть непохожа на другую: на них должны присутствовать разные виды заданий, предлагаться разные способы их выполнения – коллективная деятельность, индивидуальные задания, игры, танцы, песни и др.

Организация игры-путешествия должны включать следующие этапы:

***1 Этап – подготовительный.***

а). Определение задач.

б). Текущая организация.

1 Общий сбор. Тему и маршрут путешествия выбирают, уточняют, конкретизируют на общем сборе организаторов путешествия, На этом сборе определяются команды, маршруты, определяются участники.

2. Выбор видов транспорта. Например, автомобиль, самолет, ракета, самокат, воздушный шар, пароход и др.

3. Разработка маршрутных листов для каждой команды.

4. Выбор места, времени, оформление станций.

5. Разработка сценария игры.

6. Подготовка подарков (грамот, призов ).

***П Этап. – проведение игры-путешествия.***

***Ш Этап. – подведение итогов.***

А) Как и каждая игра, игра-путешествие предполагает завершение –финал. Таким завершением может быть сбор-привал, на котором члены экипажей рассказывают о своем путешествии, показывают то, чему научились.

Б).Педагогический анализ дела, где организаторы и участники (педагоги) отвечают на вопросы:

- в чем вы видите главный результат праздника для детей?

- Что, на ваш взгляд, получилось наиболее удачно?

- Как сработала (содержательно и организационно) творческая группа (штаб) по подготовке и проведению праздника?

-Какие есть замечания и предложения на будущее?

**Список литературы.**

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой.- М.: Новая школа, 1993.

2. Болховитинов В.Н. Твое свободное время. – М.: Педагогика,1986 г.

3. Водченко Н.Л. Проверь свои знания: энциклопедия в 10 томах. – М.: Сталкер, 1996 г.

4. Волков И.П. Учим творчеству. – М.: Педагогика, 1989.

5. Гусинский Э.Н. Алиса в стране вопросов. – М.: Новая школа, 1993.

6. Иванов И.П. Энциклопедия коллективно-творческих дел. –М.: Просвещение, 1989.

7. Никитин Б.П. Развивающие игры. = М.: Просвещение, 1989.

8. Рассел Кен, Картер Ф. Ребусы в картинках. – Минск, 1997.

9. Самоукина Н.В. Игры, в которые играют…- Дубна, 1999.