**Министерство образования Нижегородской области**

**Государственное бюджетное образовательное**

**Учреждение дополнительного образования детей**

**«Детский санаторно-оздоровительный**

**образовательный центр»Лазурный»**

**(круглогодичного действия)**

**Игры-аттракционы**

**«Весёлая карусель»**

 **Автор:**

**педагог-организатор Шоронова М.В.**

**Стаж работы: 9,5 лет**

**2014 год**

**Цель:** создание условий для развития творческих способностей детей.

**Задачи:** Обучение навыкам совместнойдеятельности;

 развитие коммуникативных способностей у детей;

 вовлечение детей в игровую деятельность.

**Место проведения:** главная площадь.

**Возраст участников:** с 10 до 15 лет.

**Необходимая подготовка:**  написание сценария; обучение детей и педагогов-организаторов методике проведения игр; музыкальное оформление.

**Реквизит:** костюмы для ведущих; жетоны за победу на площадке; грамоты за победу на площадке; сладкий приз.

1 площадка: стол.

2 площадка: мел.

3 площадка: музыкальное оформление.

4 площадка: дартс.

5 площадка: 2 сковорды,2 блина.

6 площадка: картинки (рисунки),бумажные кружки с цифрами.

7 площадка: мел.

8 площадка: метр.

9 площадка: мешок с предметами (ручки, игрушки, статуэтки, ножницы и т.д.),повязка для глаз.

10 площадка: 2 игрушечные машинки,2 веревки,2 карандаша, 2 стакана с водой.

11 площадка: плакат с изображение с изображением инопланетянина, ном инопланетянина.

12 площадка: 2 стула, костюмы ( 2 кофты, 2 юбки, 2 плаката).

13 площадка: скакалка, обруч.

15 площадка: 2 стула, 2 мяча, 2 скакалки.

**ХОД ПРОГРАММЫ**

**Ведущий** игры собирает отряды около выхода в столовую (места отрядов отмеченный заранее).

 Звучит быстрая - энергичная музыка.

Выбегают дети – скоморохи.

**1 скоморох:** Собирайся, детвора!

 Начинается игра!

 Да ладошки не жалей!

 Бей в ладоши веселей!

**2 скоморох: Эй, мальчишки удалые,**

 Эй, девчонки озорные,

 Поиграть хотите?

 ТАК скорее торопитесь!

Ведущий: Сегодня мы с вами собрались, чтобы поиграть, посостязаться и помериться силами между отрядами.

Каждый из вас может заработать жетоны на игровых площадках, и положить их в копилку отряда. А в конце игры, мы узнаем, чей отряд заработал больше жетонов и стал победителем. Но самое главное, отряд победителей ждет сладкий приз. Всем желаю удачи! В путь друзья! ( Отправляет ребят на площадь, они же выбирают любую из площадок).

**1 Площадка: <<**Армрестлинг>>.

 Ребята мерятся силами при помощи рук, перетягивают друг друга. Выиграть тот, кто перетянул всех. ( На площадке стоит ответственный педагог – организатор, следит, чтобы правила не нарушались).

**2 площадка:** <<Крестики-нолики>>

 На асфальте дети черт мелом таблицу и играют. Кто выигрывает, получает жетон. Дети могут играть парами.

(На площадке стоит ответственный педагог – организатор, ему помогает ребёнок).

**3 площадка:** <<Частушки>>.

 Дети поют частушку, которую знают, а потом получают жетон. Для красоты исполнения Ди –джей ставит <<минусовку>> для исполнения частушки.

( Ответственный педагог – организатор проводит площадку).

 **4 площадка: <<**Дартс>>

 Два участника соревнуются в меткости, имея три попытки. Кто попадает в седину – получает жетон.

(Ответственный педагог – организатор проводит площадку, и следит правильностью выполнения).

**5 площадка: <<**Блины>>

 На сковороде лежит блин, кто его с первого раза подкинет и перевернёт и его, получает жетон ( за игрой сидит педагог – организатор проводит игру, ему помогает ребенок).

 **6 площадка: <<**Что там за спиной!>>

 Двум игрокам на спины вешаются чёткие картинки (рисунки), и бумажные кружки с цифрами. Игроки поднимают одну ногу, задача каждого игрока, подглядеть, что изображено на картине противник, и какой у него номер. Кто первый поглядит, получает жетон. ( Ответственный педагог – организатор проводит игру, ему помогает ребёнок).

**7 площадка:** <<Бой петухов>>

 На альте чертится круг, выбираются 2 соперника, задача каждого, подпрыгивая и ударяя (слегка) соперника в по, вытолкнув его из круга. Кто с этим справится быстрее, получает жетон (ответственный педагог – организатор проводит игру и следит, чтобы правила не нарушались).

**8 площадка**: <<Прыжки назад, в строну>>

 Детям предоставляется возможность по парам перепрыгнуть с места сначала назад, потом в сторону. Расстояние прыжка измеряется метром, кто дальше прыгнул, тот выдаётся жетон ( педагог – организатор контролирует и проводит игру).

**9 площадка**: <<Кот в мешке >>

 Игру завязывают глаза, и он из мешка достаёт предмет, ощупывает его и угадывает. Если угадывает получает жетон ( за игрой следит педагог – организатор, помощник ребёнок проводит игру).

**10 площадка**: <<Лихи водители>>

 На детские машинки ставятся стаканы с водой, налитой с водой. К машинкам привязывают верёвки, 2 соперника, по команде ведущего, быстро наматывают веревку. Побеждает тот кто быстрее подтянул машинку к себе и не расплескал воду ( ответственный педагог – организатор проводит и контролирует игру).

**11 площадка**: <<Инопланетянин >>

 Игрок завязывает глаза, и он, держа в руке нос инопланетянина, должен правильно приставить его на плакат с изображением инопланетянина. Если ребёнок справился с этим заданием ему вручается жетон ( весь процесс игры контролирует и проводит ответственный педагог – организатор).

 **12** **площадка**: <<Христофоровна и Никаноровна >>

 Собираются 2 команды по 5 человек, перед ними на определённом расстоянии стоят 2 стула, на котором лежат: юбка, кофта, платок. Каждый участник по очереди добегает до стула, одевается, садится на стул: одна команда кричит - <<Христофоровна>>, другая <<Никоровна>>, после чего снимает эти элементы одежды и бежит к другому игроку, передовая ему эстафету. Команда, справившаяся с этим заданием быстрее, получает жетон ( Проводит игру педагог – организатор).

**13 площадка**: <<Кто больше >>

 Детям даётся на выбор скакалка, обруч. Они разбиваются на пары, кто дольше пропрыгает в скакалку, или прокрутит обруч получает жетон ( на площадке стоит ответственный педагог – организатор и ему помогают проводить игры 2 помощника – дети ).

**14 площадка**: <<Художественный свист >>

 Детям предлагается красиво просвистеть, кто справляется с этим заданием, тот и получает жетон ( за игрой наблюдает и проводит ребенок ).

**15 площадка**: <<Эстафета>>

 Собираются 2 команды по 7 человек. Заранее отмечается начало и конец эстафеты. Ведущий даёт начало игры. Первый участник бежит с мячом, оббегает стул и добегает до 2 участника, который начинает бежать, но при этом перепрыгивать через скакалку, Дальше эстафета чередуется в том же порядке , Последний 7-й участник бежит с мячом. Команда победителей награждается жетон ( игру проводит педагог – организатор, ему помогают помощники, которые контролируют правильность выполнения задания ).

**По истечении 1,5 часа, ребята подчитывают количество заработанный жетонов, Тот отряд, который набрал наибольше количество жетонов, награждается вечерней дискотеке сладким призом.**

 **ЛИТЕРАТУРА.**

**Бесова М.А. Весёлые игры для дружного отряда.**

**Ярославль, 2006 год.**

**Капустина Ю.Е. Детям до шестнадцати вход разрешён.**

**Ярославль, 2002 год.**

**Новиков С. Ю. Весёлые сценарии ко всем праздникам.**

**Москва, 2005 год.**