Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования детей   
«Центр развития творчества детей и юношества «Досуг»»

Игровая программа

«СКАЗОЧНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ»

Составила: Смагловская С. П.

педагог дополнительного образования

2-й квалификационной категории

г. Нижний Новгород

2008 год

Введение,

Данная программа может быть проведена для любой аудитории: детской, взрослой или совместно для взрослых и детей. Команды для участия в игре могут комплектоваться произвольно, вне зависимости от возраста, но лучший эффект достигается, если соревнуются команда детей (в возрасте 8-10 лет) и команда родителей / количество участников в каждой команде одинаковое/. Игру можно проводить в помещении площадью не менее 40 кв.м. или на улице в хорошую погоду.

Для участия в конкурсах не требуется специальной подготовки, выполнение заданий доступно каждому участнику. Главное - хорошее настроение и желание весело и с пользой провести свой досуг.

Реквизит:

1. Воздушные шарики - 4 шт.
2. Резинки - 4 шт.
3. Повязки для глаз - 2 шт.
4. Сапоги большого размера - 2 пары.
5. Ведро - 2 шт.
6. Балласт: кегли, кубики - по количеству участников команд.
7. Швабра - 2 шт.
8. Кегли - по количеству участников команд.
9. Свисток - 1 шт. 10.Обручи - 2 шт.

Музыкальное оформление:

1. Быстрая, подвижная музыка во время проведения эстафет.
2. Фонограмма песни «Какое небо голубое...» из художественного фильма «Приключения Буратино».
3. Фонограмма песни «Бабки-ёжки» из мультфильма «Летучий корабль».

Цель:

Повышение уровня жизненной активности детей и родителей, укрепление отношений «взрослые и дети» в семье, организация семейного досуга, пропаганда здорового образа жизни.

Задачи:

1. Способствовать развитию коммуникативных навыков детей, умения работать в команде.
2. Проверить знание русских народных сказок.
3. Создать атмосферу здорового соперничества.

Ядро барона Мюнхаузена

Помните, барон Мюнхаузен передвигался однажды, оседлав пушечное ядро. Давайте и мы освоим этот необычный вид «транспорта». Ядром у нас будет обычный воздушный шарик, на котором сбоку яркой краской написано «ядро». Участники должны оседлать ядро, зажав его между коленками и придерживая руками. По сигналу в таком положении они должны проделать путь до поворотного флажка и обратно. Затем ядро передается следующему игроку и так далее, пока не выяснится, какая команда быстрее освоила «полеты на ядре».

Не забывайте, что при неосторожном обращении ядра имеют свойство взрываться. Если шарик-ядро лопнет, команда выбывает из игры и «оплакивает погибшего ядролетателя».

Кот в сапогах

С этим котом мы все знакомы, поэтому суть эстафеты становится ясна по названию. Для ее проведения требуются сапоги очень большого размера. Сапоги устанавливаются на линии старта. Первый участник по сигналу должен быстро надеть их и так же быстро добежать до финиша. Но это ему сделать будет трудно, и не только потому, что сапоги очень тяжелые и неудобные. Как вы помните, Кот в сапогах обладал очень хорошими манерами. Поэтому для усложнения эстафеты поставим на пути следования три кегли. Пробегая мимо них, каждый участник должен совершить поклон, красивый и оригинальный. Итак, добежав до финиша, сделав при этом три поклона, участник возвращается и отдает сапоги следующему. И так вся команда. Команда-победительница может выразить свою радость громким и мелодичным мяуканьем.

Лиса Алиса и кот Базилио.

Что отличает этих персонажей сказки А. Толстого «Приключения Буратино»? Они притворялись. Лиса притворялась, что она хромая, а кот, что он слепой. Участникам эстафеты придется изобразить этих мошенников. Эстафета парная, так как персонажи сказки тоже неразлучны. На старте команды делятся на пары. Один в каждой паре - лиса Алиса, другой - кот Базилио. Тот, кто изображает лису, сгибает в колене одну ногу и придерживает ее рукой. Оставаясь, таким образом, на одной ноге. Участнику, изображающему кота Базилио, завязываются глаза. «Лиса» кладет свободную руку на плечи «коту», и по сигналу эта «парочка» преодолевает эстафетное расстояние, возвращается и передает эстафету следующим участникам.

Змей Горыныч.

Кому незнакомо это сказочное существо, у которого три головы, четыре лапы и два крыла! Давайте тоже сделаем Змея Горыныча, это несложно. Трое участников встают рядом, кладут руки на пояс или на плечи друг другу, ноги участника, стоящего в середине, связываются с ногами партнеров, стоящих по бокам. Получается как бы четыре ноги в общей сложности. По сигналу «Змей Горыныч» начинает движение, причем участники, стоящие по бокам, должны выполнять движения руками, напоминающие взмахи крыльев. Добежав (доскакав, долетев) до финиша, тройка разворачивается, возвращается и передает эстафету следующим участникам. Ноги всем тройкам соединяются до начала эстафеты. После этой эстафеты участники, наверное, подумают: «Хорошо, что «Змеи-Горынычы» только в сказках».

Незнайка на воздушном шаре.

Вы помните героя Николая Носова Незнайку, который летал со своими друзьями в Цветочный город на воздушном шаре? А как устроен воздушный шар, вы, наверное, знаете. По мере охлаждения воздуха в шаре из гондолы (корзины под шаром) выбрасывается балласт. У нас в эстафете корзиной послужит обыкновенное ведро. В него положим балласт: мячи, кегли, кубики и т. д., количество предметов должно быть равно количеству участников эстафеты. На роль воздушного шара подойдет воздушный шарик. Первый участник берет в одну руку ведро, в другой руке у него воздушный шарик. Старт. С ведром и шариком игрок бежит к линии финиша, где находится заранее положенный обруч. Игрок, добежав, выкладывает в обруч один предмет из ведра, т.е. «облегчает корзину». Вернувшись к команде, он передает ведро и шар следующему участнику. Тот в свою очередь проделывает то же самое. Таким образом к концу эстафеты все предметы должны быть выложены в обруч. А последний участник должен снова их собрать в ведро и вернуть команде.

Баба Яга.

Непременными атрибутами Бабы Яги были ступа и метла. В эстафете в качестве ступы можно использовать простое ведро, а в качестве метлы - швабру. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке держит швабру. А теперь в таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать «ступу» и «метлу» следующему участнику. Вперед, «Бабы Яги».

Доктор Айболит.

Что делал в сказке Айболит? Правильно, лечил. И первое, с чего он начал,- это ставил градусники пациентам. Вот и в этой эстафете участникам придется ставить друг другу градусники. Но не настоящие, их заменят обычные кегли. Перед началом эстафеты команда выстраивается в колонну на линии старта. Первый участник стоит с ведром или сумкой, наполненной кеглями. Количество кеглей на две меньше, чем участников. По сигналу первый «Айболит» бежит с ведром до определенной отметки и возвращается. Это он проделал путь в Африку. По возвращении он достает из ведра кегли по одной и по очереди ставит их всем участникам, как градусники, т.е. подмышку каждому участнику. Кроме последнего. Последнему он отдает ведро, сам же уходит в сторону, выбывает из игры. Не надо ронять кегли на землю, помните, что градусники - дефицит, а уж если уронили, тут же поднимите.

По итогам проведения эстафет подсчитываются баллы каждой команды. Команде, пришедшей к финишу первой, присуждается 1 балл. Баллы суммируются. Подводится итог. Проводится награждение.

Ведущий:

Праздник наш уже кончаем, Что же вам еще сказать? Разрешите на прощанье

Вам здоровья пожелать!   
Не болейте, не старейте,   
Не сердитесь никогда.   
Вот такими молодыми

Оставайтесь навсегда!

Рефлексия:

В процессе игры создается атмосфера здорового соперничества, каждая команда стремится к победе. Чаще всего побеждает команда детей / родители сами предоставляют им такой шанс/. Эта победа дает детям возможность почувствовать себя хоть в чем-то сильнее и ловчее своих любимых и любящих родителей, что способствует формированию в детях уверенности в своих силах, их самоутверждению в жизни.

Библиография:

Афанасьев, С.А. Сказочные эстафеты - Кострома. Методический центр «Вариант». Серия «Педагогическая азбука», выпуск 4.

Коваленко, Н.М. Сказочный калейдоскоп // Читаем, учимся, играем.-2004.-№ 2.

Титов, СВ. Добро пожаловать, игра! - М., ООО «ТЦ Сфера». - 2004.