муниципальное казенное образовательное учреждение дополнительного образования детей «Дом детского творчества Называевского муниципального района Омской области»

**Сценарий игровой программы:**

 **«День рыбака».**

 Составитель:

 Чепова Анастасия Ивановна,

 педагог дополнительного образования

Называевск, 2011

Сценарий игровой программы «День рыбака».

**Цель:**

**РЕКВИЗИТ**

Два ведерка;

две удочки с крючками на конце;

два сачка;

шесть картонных рыбок с кольцами в голове;

две стойки, мел;

части рыбы, на которых написаны названия команд «Тюлька» и «Килька»;

карточки с буквами «Кашалот» (два экземпляра);

две маски для подводного плавания;

большая рыба «Налим».

*В центре сцены - репродукция картины художника В. Перова «Рыболов». Звучит музыка. Выходит ведущий.*

**Ведущий**. Здравствуйте, ребята! Скажите мне, пожалуйста, кто со своими родителями летом или зимой ходит на рыбалку? (Дети отвечают). Хорошо! А кто из вас знает, что желают друг другу рыбаки, когда идут на рыбалку? («Хорошего улова», «Ни пуха, ни пера», «Ни щучки, ни чешуйки»).

Представьте себе, что на берегу реки встретились два отряда туристов. И в их программе отдыха - состязание по рыбной ловле.

*Разделение на команды. Одна называется «Килька», другая - «Тюлька». Выбираются капитаны команд.*

**Ведущий.** Итак, начнем с того, что вы наловите нам рыбки на уху. Вот вам удочки, вот ведерки. А рыба плавает в «водоеме». Кто быстрее и больше наловит рыбы, у того и уха будет вкуснее.

*Картонных рыбок с кольцом в голове ведущий располагает на полу. Участники, подцепив их крючком удочки, складывают в ведра.*

**Ведущий.** Молодцы! Капитаны, внимательно осмотрите свой улов. Пусть ваша команда поможет вам теперь «разделать» каждую рыбу. Для этого надо отгадать загадки, которые написаны на рыбах.

**ЗАГАДКИ**

Домик маленький, окошек много, а кто войдет - обратно не выйдет. (Рыболовная сеть.)

У маленькой скотинки сто серебряных монет на спинке. (Рыба, рыбья чешуя.)

Есть голова, да нет волос, есть глаза, да нет бровей, есть крылья, да не летит. (Рыба)

Хвостом виляет, зубаста, а не лает. (Щука)

Когда рыбы спят, закрывают ли они глаза? (Рыбы спят с открытыми глазами.)

Черная собака висит, а рыжая на нее кидается. (Котелок над костром, в котором варится уха.)

**Ведущий.** Наша программа продолжается. Пока уха «варится», проведем разминку.

**Вопросы для разминки**

Назовите двух рыб, которые умели творить чудеса. (Щука из русской народной сказки «По щучьему велению», золотая рыбка из «Сказки о золотой рыбке» А. С. Пушкина.)

Вспомните пословицы о рыбной ловле. («Без труда не вынешь рыбку из пруда», «Любишь рыбу есть, люби и в воду лезть».)

Любимая одежда кота Матроскина. (Тельняшка)

Нечистая сила, которая живет в воде. (Водяной)

Ледяная гора в море. (Айсберг)

Световой ориентир для кораблей. (Маяк)

Механическое приспособление для переправы с одного берега на другой. (Паром)

**Музыкальная минутка.**

Ведущий (строит команды рыболовов). Сейчас мы с вами отправимся на зимнюю рыбалку и займемся подледным ловом.

**КОНКУРС «ПОДЛЕДНЫЙ ЛОВ»**

Команды строятся на линии старта (за стойками) в колонны по одному. Капитаны встают около стоек. В руках у первых игроков - удочки для зимнего лова (с короткими удилищами).

По сигналу ведущего первые номера бегут к первым «лункам» в своем ряду, ловят в них «рыбу» (т е. вытаскивают кусок пенопласта, подцепив его за кольцо удочкой), возвращаются на свое место и передают удочки вторым номерам, а «улов» - капитанам, которые подвешивают его на стойку.

На стойках из частей пенопласта постепенно собираются фигуры «Кильки» и «Тюльки».

**Ведущий** (показывая на стойки). Теперь вы можете прочитать названия своих команд. После зимней рыбалки хорошо отдохнуть и погреться в тепле. Садитесь, пожалуйста!

*Игроки садятся на свои места.*

Ведущий. В ожидании начала клева рыбаки обычно коротают досуг, рассказывая разные истории. Я приглашаю по одному участнику от каждой команды. Сейчас я расскажу одну историю, а вы должны проиллюстрировать ее пантомимой. Тот, кто лучше справится с заданием, принесет своей команде дополнительные очки.

**КОНКУРС «РАССКАЗ РЫБАКА»**

Однажды на рассвете я взял удочку, сложил припасы и снасти в сумку, сел на велосипед и поехал к реке. Выбрав подходящее место, расположился, наживил крючок, закинул удочку и только собрался съесть бутерброд, как начался клёв. Выждав, когда поплавок скроется под водой, я резко подсек и почувствовал, что попалась огромная рыбина. Она с такой силой рванулась в глубину, что я, не удержавшись, сам очутился в воде. Все попытки вытащить рыбу оказались напрасными. Пришлось бросить удочку и, не солоно хлебавши возвращаться домой.

**КОНКУРС «КАШАЛОТ»**

Участвуют по восемь человек от каждой команды. Ведущий задает вопросы, играющие отвечают на них в «письменном виде»: те, у кого в руках нужные буквы, делают шаг вперед, становясь в определенном порядке - так, чтобы из зала можно было прочесть ответ.

Домашнее животное - большой любитель рыбы. (Кошка)

Как называется приспособление, в котором содержат декоративных рыбок? (Аквариум)

Временное жилище рыбака. (Шалаш)

Приспособление для подводного плавания. (Акваланг)

Рыболовная снасть. (Леска) Водоем. (Озеро)

Морское млекопитающее животное. (Тюлень)

Самое крупное морское млекопитающее. (Кашалот)

**МУЗЫКАЛЬНАЯ МИНУТКА.**

**Ведущий**. Не следует забывать, что рыба плавает под водой, а под водой плохо видно. Поэтому наши рыболовы наденут маски. Болельщики (с места) могут подсказывать своим игрокам, в какую сторону им нужно двигаться. А выигрывает тот, кому болельщики лучше и дружнее будут подсказывать. Итак, игра «Налим»

**ИГРА «НАЛИМ»**

Играющие надевают маски для подводного плавания с закрытыми цветной бумагой стеклами, расходятся по сторонам. В это время ведущий с рыбой незаметно для них переходит на другое место. Игра начинается. Рыбаки движутся по залу, разыскивая рыбу. Болельщики кричат, стараясь помочь своим игрокам. Наконец, рыба поймана. Ведущий просит рыбаков снять маски, благодарит их, пожелав «Ни Щучки, ни чешуйки!»

**Ведущий.** Вот и закончилась наша рыбалка. Пока подводятся итоги, давайте танцевать.

*Танцевальная музыка*