**«[Искатели развлечений»](https://urok.1sept.ru/articles/413892" \t "_blank)**

Конкурсно-игровая программа для детей 11-14 лет.

**Цель:** создавать благоприятный эмоционально -психологический климат между детьми.

**Задачи:** воспитание доброжелательного отношения друг к другу;

содействовать развитию воображения, сообразительности, наблюдательности;

способствовать сплочению коллектива.

**Оформление зала:**

1. Плакат с названием мероприятия: **«[Искатели развлечений»](https://urok.1sept.ru/articles/413892" \t "_blank)**
2. Разноцветные воздушные шары.
3. Ноутбук.
4. **Ход мероприятия:**

**Ведущий:**Здравствуйте, дорогие, ребята! Сегодня мы с вами, проведем очень интересную и веселую конкурсно-игровую программу с веселым названием «Искатели развлечений»

Мы постараемся сделать так, чтобы все принимали участие в нашей программе, веселились от души, чтобы всем ребятам запомнились наши конкурсы. (После общего приветствия ведущий проводит игру-разминку).

**Ведущий:** Чтобы нам с вами, ребята, подготовиться к нашей программе, давайте проведем небольшую Игру-разминку, которая называется «**Может-нет, а может-да».**

(В этой игре участвуют все желающие.

Условия игры: ведущий называет утверждение, если участники игры согласны с утверждением, все хором произносят «ДА», если не согласны, произносят «НЕТ»).

**1.Может - нет, а может - да.**

У меня для вас игра:

«Может - нет, а может - да».

Подскажите мне ответ:

Может - «да», а может - «нет».

Рыбки спят на дне пруда,

Это правда, дети? (Да.)

Быстро дайте мне ответ,

Снег зимой бывает? (Да.)

Понедельник и среда-

Это дни недели? (Да.)

Солнце дарит людям свет?

Отвечаем вместе! (Да.)

«Вискас»- кошкина еда,

Что, вы, скажете мне? (Да.)

Я предвижу ваш ответ:

Мышь боится кошки? (Да.)

Крокодил живет сто лет-

Это правда, дети? (Нет.)

Может человек в 5 лет

Дедом стареньким быть? (Нет.)

А полынь и лебеда-

Это овощи ведь? (Нет.)

Каждый скажет без труда:

За зимою - лето? (Нет.)

Свет луны и солнца свет-

Виден ли он людям? (Да.)

Подскажите мне ответ:

Спят зимой лягушки? (Да.)

Верблюд способен, дай ответ,

Идти три дня без пищи? (Да.)

Дать мне можете ответ:

Волк меняет шубу? (Нет.)

Отвечайте, детвора:

Вам понравилась игра? (Да.)

**2.Ведущий:** Следующий наш конкурс называется **«Курица»**

Для этой игры, мне необходимо 2 человека. Необходимо написать слово «Юмор» как курица лапой. Участникам к ногам крепятся фломастеры: кто быстрее и понятнее написал заданное слово, тот победил в игре.

Команде, одержавшей победу, приклеиваем значки.

**3.Ведущий:**Ну, а теперь, ребята, давайте посоревнуемся в быстроте и ловкости. Я предлагаю поиграть в следующий конкурс **«Прищепочка».**

Для этой игры, мне необходимо 2 пары, каждую из которых составляют мальчик и девочка. (Смысл игры: на одного из партнеров цепляют как можно больше прищепок, а другому предлагается их собрать с завязанными глазами, и как можно быстрее, по крайней мере, раньше соперников. Победит, та пара, чей игрок вперед соберет прищепки со своего партнера.

Для игры необходимы: 20 прищепок и 2 платка.

**Ведущий:**Сейчас я предлагаю вам ребята, вспомнить знаменитые сказки, загадки, басни, узнать сказочных героев. А поможет, вам, в этом викторина. Ответив на вопросы викторины, мы и вспомним знаменитые всем сказки. Участвовать в викторине могут все желающие. (Ведущий зачитывает вопросы, на каждый вопрос предлагается несколько вариантов ответов, из которых нужно выбрать правильный ответ). Команде, одержавшей победу, приклеиваем значки.

**4.Викторина:**

1. Какой сказочный герой проткнул носом в котле дырку?

А. Железный Дровосек. **В. Буратино.**С. Баба-Яга. Д. Дюймовочка.

1. Каким словом заканчивается загадка: «Два конца, два кольца, а посередине…» **А. Гвоздик.**В. Болтик. С. Шуруп. Д. Хвостик.
2. Что зимой и летом одним цветом?

А. Негр. **В. Елка.**С. Деньги. Д. Нос Деда Мороза.

1. Кто не тащил воз в знаменитой басне И. А. Крылова?

А. Щука. В. Лебедь. С. Рак. **Д. Вол.**

1. С кем разговаривал К. И. Чуковский в своем стихотворении «Телефон»?

А. Бабушка. В. Жена. **С. Слон.**Д. Снегурочка.

1. Что осталось от серенького козлика после прогулки в лесу?

**А. Рожки да ножки.**В. Шерсти клок. С. Уши да хвост. Д. Блохи.

1. Кого на своем пути не встретил Колобок?

А. Медведя. В. Лису. **С. Льва.**Д. Волка.

1. Кто может съесть маленьких детей в Африке, если они пойдут туда гулять?

А. Крокодил. **В. Бармалей.**С. Акула. Д. Горилла.

1. Какое любимое блюдо Сороки-воровки?

**А. Кашка.** В. сушка. С. Галушка. Д. Букашка.

1. Какую грушу нельзя скушать?

А. Зеленую. В. Боксерскую. **С. Лампочку.** Д. Тетю Грушу.

Команде, одержавшей победу, приклеиваем значки.

**5.Ведущий:**Сейчас мы только что убедились, что все, вы, очень хорошо знаете и любите сказки, загадки, стихи. Но, а сейчас, мы проверим, насколько быстро и ловко вы справитесь со следующим заданием.

**Наш следующий конкурс называется «Воздушный шарик».**

Для игры, необходимо 2 команды по 4 человека в каждой. Задание заключается в следующем:

1)Надуть 2 воздушных шара.

2)Попробуйте наперегонки пронести воздушные шарики в столовых ложках через всю комнату. Побеждает та команда, все игроки которой ни разу не уронили шарика из ложки.

(Для игры потребуются: 2 воздушных шара, 2 столовые ложки). Конкурс выполняется под музыку). Команде, одержавшей победу, приклеиваем значки.

**6. Ведущий:**Но, а теперь настало время проявить свои музыкальные способности, сейчас, мы проверим, насколько хорошо вы знаете, любите и помните детские песни. Сейчас, мы проведем музыкальную викторину по детским песням. Главное условие для участников викторины - нужно не просто вспомнить правильный ответ, а спеть строчки из песни. Команде, одержавшей победу, приклеиваем значки.

**Музыкальная викторина по детским песням:**

1. Какие слова «приписал в уголке» мальчик на своем рисунке? (Пусть всегда будет солнце, пусть всегда будет небо, пусть всегда будет мама, пусть всегда буду я).
2. Что делали гуси в луже у канавки? (Мыли гуси лапки в луже у канавки. Один серый другой белый….)
3. С кем дружил кузнечик? (Не трогал и козявку и с мухами дружил.)
4. Что в голове у Винни-Пуха? (В голове моей опилки, да, да, да!)
5. С чего начинается дружба? (Ну а дружба начинается с улыбки.)
6. Висит на заборе, колышется ветром бумажный листок. Что на нем написано? (Пропала собака по кличке Дружок.)
7. От чего собака бывает кусачей? (Только от жизни собачьей собака бывает кусачей.)
8. Бременские музыканты считают, что ничего на свете лучше нет, чем…? (Чем бродить друзьям по белу свету.)
9. Раз иголка, два иголка - что будет? (Будет елочка.)

Команде, одержавшей победу, приклеиваем значки.

1. **Ведущий:** Наш седьмой конкурс называется **«Рвачи».** В этом конкурсе соревнуются 2 человека. ( Игрокам вручается газетный лист и предлагается за 8 секунд, разорвать его на как можно большее количество клочков.

После выполнения задания объявляется, что победителем станет тот, кто с помощью скотча быстро склеит обратно свой газетный лист).

Для игры необходимо иметь: 2 газетных листа, 2 рулона скотча.

**Команде, одержавшей победу, приклеиваем значки.**

**Ведущий:** Восьмой конкур называется **«Игра в слова»,** рассчитана на тех, кто желает проявить свое логическое мышление, раскрыть свои интеллектуальные способности.

(Участвуют 2 команды из 4-х человек. Каждой команде выдается одно и то же слово **«Администрация»,** каждая команда должна составить как можно больше слов. Побеждает та команда, которая составила больше слов.)

**Варианты слов:**

1. Министр
2. Рация
3. Динамит
4. Станция
5. Страница
6. Страна
7. Астра
8. Админ
9. Традиция и др.

В конце игры, ведущий подводит итоги, проверяет слова и выводит команду-победителя. Команде, одержавшей победу, приклеиваем значки.

**8. Ведущий:**Для следующего конкурса, мне нужны очень ловкие, активные, дружные ребята. Называется конкурс **«Команда».** (В игре принимают участие 2 команды, каждая команда состоит из 3-х человек, команды получают задание: украсить зал. Для этого первый игрок – надувает шарик, второй – завязывает, а третий приклеивает надутый шарик к ленте скотча.)

Для задания отводится время 5 мин. По окончании времени, ведущий просит команды показать свою ленту, побеждает команда, поднявшая над головой ленту скотча с большим количеством шаров. Для игры понадобятся: воздушные шары- 10 штук для каждой команды, нитки, ножницы, скотч. Команде, одержавшей победу, приклеиваем значки.

**9. Ведущий:**Для девятого конкурса, я приглашаю 2-х самых сильных игроков. Игра называется **«Читатели».** Условие игры: перед каждым игроком на столе лежит книга, раскрытая на странице с одним и тем же номером. По команде ведущего, игроки начинают дуть на книгу, стараясь за определенное время перелистнуть как можно больше страниц. Победит тот игрок, который оказался на странице с большим номером. Команде, одержавшей победу, приклеиваем значки.

**10. Ведущий:**Наша конкурсно-игровая программа продолжается.

**Следующий конкурс называется «Заморочки из бочки»**

В этом конкурсе участвуют команды. Каждая команда должна ответить на 8 вопросов. Неправильный ответ добавляет бал сопернику.

1. Без чего хлеб не испечешь? (Без корки)
2. В каком году люди едят больше обыкновенного? (В високосном)
3. На что больше походит половина апельсина? (На другую половину)
4. Сколько минут нужно варить крутое яйцо – две, три, пять? (Нисколько, оно уже сварено).
5. Какой болезнью на суше никто не болеет? (Морской)
6. По чему ходят, но никогда не ездят? (По шахматной доске)
7. Что можно смотреть с закрытыми глазами? (Сон)
8. Сколько яиц можно съесть натощак? (Одно)
9. Растет на огороде; кладут в винегрет; бывает на платье. (Горошек)
10. Её любят кушать; шофер ее крутит; это жена барана. (Баранка)
11. Иногда туда садятся; сейчас ими пользоваться не модно: раньше их все надевали в дождь. (Галоши)
12. Это есть у девочек; бывает у песка; в деревне она нужна в июле. (Коса)
13. Он бегает по лесу; так называется прическа у мальчиков; вкусно приготовленное мясо. (Ежик)
14. Она растет в поле; есть такая игра; когда на нее похож нос. (Картошка)
15. Это проходит в школе; там выступает директор; там что-нибудь решают и кого-нибудь ругают. (Педсовет)
16. Ее любят все ученики; туда все спешат; после нее тяжело бегать. (Столовая)
17. **Ведущий:**Закончить нашу игровую программу, я предлагаю игрой **«СМС»**

Отгадать, кому могут принадлежать смс-ки, пришедшие на мобильный телефон:

* Хвост нашли, плакать перестал. (Ослик Иа)
* Помни, все исчезнет после 12 ночи. (Фея из «Золушки»)
* Ушел от волка, зайца и медведя. (Колобок)
* Купила самовар, приглашаю на чай. (Муха-Цокотуха)
* Ключ достал, скоро буду. (Буратино)
* В гости не прилечу. Мотор забарахлил. (Карлсон)

**Ведущий:**Вот и подошла к концу наша программа. Вы замечательно сегодня играли, отвечали на вопросы, веселились, поддерживали друг друга. До новых встреч, ребята!

(Подведение итогов, награждение.)

**Список литературы:**

1. Вся наша жизнь – игра! Играйте сами, играйте с детьми// Чем развлечь гостей. – 2002. - № 5. – C. 4-6
2. Осипова Т. А. Музыкальная викторина по детским песням// Чем развлечь гостей. – 2002. - № 6. – C. 8-9
3. Репонина Т. Г. Хороший вопрос: «Кто хочет стать отличником?»// Чем развлечь гостей. – 2003. - № 3. – C. 8-9
4. Супермодница// Чем развлечь гостей. – 2004. - № 6. – С. 4
5. Шатских Л. В. «Может – нет, а может – да.»// Чем развлечь гостей. – 2004. - № 3.- С. 6