

**МБОУ «Малокуликовская средняя общеобразовательная школа»**

**Номинация: «Парк развлечений»**

**Название игровой программы: «Фантастический зоопарк»**

**Возрастной адресат: 10-14 лет**

**Автор: Губина Маргарита Викторовна, учитель информатики**

## **Пояснительная записка**

Цели и задачи программы:

- организовать содержательный и эмоционально насыщенный досуг для детей 10-14 лет;
- создать игровое деятельностное пространство, обладающее условиями для выявления, развития, закрепления творческих наклонностей детей;
- посредством коллективной игры сформировать дружескую атмосферу и условия для взаимодействия друг с другом;
- пробудить творческую активность детей, стимулировать воображение, желание включаться в творческую деятельность;
- вырабатывать умение в любой игровой ситуации регулировать степень внимания, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу;
- способствовать воспитанию нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности;
- развитие фантазии.

Данная программа включает в себя конкурсы и игры для детей среднего возраста.

Подвижные игры вырабатывают у детей здоровое желание быть лучше других, развивают лидерские качества. Групповые учат сплоченности, товариществу, взаимовыручке. Игровой процесс включает в себя постоянное общение со сверстниками, создаются благоприятные условия для успешной социальной адаптации.

Представленные игры оказывают всесторонне развивающее воздействие на детей, увлекательны и разнообразны по содержанию, вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире.

Дети участвуют в конкурсах совместными группами и индивидуально. Для реализации программы необходима небольшая игровая площадка (сцена) и дополнительные материалы перечисленные в списке реквизитов.

**Методические рекомендации:** каждый конкурс выполняется под музыку. При выполнении заданий используется элемент костюма,

соответствующего образу ребенка. Перед началом программы детям в зале раздаются карточки разных цветов. Участники приглашаются на конкурс в соответствии с цветом карточки.

## **Сценарий игровой программы «Фантастический зоопарк»**

Перед началом игры детям в зале раздаются карточки разных цветов. На сцене появляется ведущий программы в образе героини Диснея – Мини Маус.

- Здравствуйте девочки, здравствуйте мальчики! Вы меня узнали? Правильно. Вы часто видите меня по телевизору в мультфильмах. Я Мини Маус, подружка Микки Мауса. А кто вы? Давайте знакомиться. ( в соответствии с действиями в словах Мини дети выполняют движения)

Сколько вас сегодня здесь?

Мне за день не перечсть.

Вы Димы, Сережи, Саши и Веры?

Ну что ж, давайте проверим.

Все Маши хлопают, Насти топают,

Саши и Сережи прыгают,

Кати и Леши ногами дрыгают,

Оли руки поднимают,

Во всю Жени приседают.

А остальные как можно громче

Имена свои называют.

Итак раз, два, три –

Имя свое назови.

- Вот и познакомились.

Ребята, вы когда-нибудь были в зоопарке? Я специально приехала издалека, чтобы пригласить вас в увлекательное путешествие в Фантастический зоопарк экзотических животных. А поедем мы в зоопарк на поезде.

### **«Паровозик»**

Чтобы разогнать наш паровозик, когда я поднимаю левую руку девочки хлопают в ладоши обычно (*показывает*). По взмаху правой руки мальчики хлопают в ладоши, сложив их лодочкой. (*Действия происходят поочередно, изображая стук колес поезда, постепенно убыстряя темп*). Когда я подниму вверх обе руки — все кричат: «Ту-ту!!!»

- Молодцы. Вот мы и прибыли в наш зоопарк. Я приглашаю на сцену тех, у кого в руках желтая карточка. Участвующие делятся на две команды (5-7 человек в команде)

Ребята (к залу), вы станете зрителями увлекательного зрелища: соревнования двух гусениц.

### **Конкурс Гусеница**

Две команды выстраиваются в две линии, между игроками зажимаются шарики, руки после этого выставляются в стороны. По команде ведущего игроки должны дойти до противоположной стены, и вернуться назад. Шары удерживать руками запрещено.

Побеждает та команда, которая не распадется, не потеряет и не лопнет ни одного шара. Действия сопровождаются музыкой.

Команда-победитель получает призы.

- А мы отправляемся дальше. Посмотрите ребята, чьи это следы (ведущий показывает след обезьяны). Кажется, это след обезьяны. Давайте посмотрим, чем же здесь занимаются эти животные. Я приглашаю на сцену тех, у кого в руках зеленые карточки.

### **Обезьянья эстафета**

Участники делятся на две команды ( по 5 человек). На полу натягиваются две веревки. Участникам потребуется пройти трассу по очереди, вперед и назад, наступая только на веревку, да еще и держаться за нее руками, после чего стартует следующий участник. Участники передают друг другу также и «обезьяньи уши», которые одевают на голову. Побеждает команда, справившаяся с заданием первой.

Победители получают призы.

- Какие ловкие у нас обезьянки.

Ну а нам пора дальше. На сцену приглашаются те, у кого в руках синие карточки.

Ребята, вы когда-нибудь видели, чтобы животные танцевали? Оказывается они могут устраивать настоящие дискотеки и даже давать представления. А как это бывает, сейчас увидим.

### **Дискотека в зоопарке.**

Ведущий разучивает с участниками движения некоторых животных, например обезьяны, птицы, цапли, змеи и др. Звучит музыка. Под музыку участники выполняют движения животных в соответствии с командой ведущего. Например, ведущий командует «Пингвин» все выполняют разученное движение пингвина, «обезьяна» - движение меняется на

соответствующее движение обезьяны и т.д. Таким образом, получается необычный танец животных.

- Хорошо повеселились.

Ребята кто из вас когда-нибудь встречал кенгуру? Чем же кенгуру так знаменит? Правильно, у него есть сумка и он передвигается прыжками. Я приглашаю на сцену семейство кенгуру-прыгунов, участников с красными карточками.

### **Конкурс Кенгуру**

На полу натягивается веревка. Все участники выстраиваются в линию по одну сторону от веревки (веревка перед ними). По команде ведущего «суша» участники прыгают вперед, перескакивая веревку. По команде «земля» - назад. Если команды повторяются, то «кенгуру» подпрыгивает на месте. Ведущий может заменять слова суша и земля родственными словами: море, океан, река, остров, берег. Прыгающие невпопад выбывают. Победитель, выполнивший все команды правильно, получает приз.

- Ой, а это чьи следы? Посмотрите, да это же следы слона. Ребята, вы когда-нибудь слышали, как слон чихает? Давайте вместе послушаем.

### **Слон**

Зал делится на три части. Правая часть говорит: "Хрящики!"; середина — "Ящики!"; левая часть — "Потащили!".

Ведущий поочередно взмахивает руками, указывая на ту или иную часть зала, а ребята произносят слова. Когда ведущий поднимает обе руки вверх, каждая часть зала кричит свое слово, и получается такой звук, словно чихает слон.

- Будь здоров. Ребята, мы с вами посмотрели на многих веселых животных в зоопарке. Но нам пора возвращаться. Ну что ж, паровозик трогается.

### **Игра «паровозик»**

Ребята, вот мы и вернулись. Вам понравился Фантастический зоопарк? Это было замечательное путешествие. А я с вами прощаюсь. До новых встреч.

Список литературы:

<http://vozhatiki.ru>

<http://vozhatim.org.ua>

<http://tmndetsady.ru>

## Приложение

Список реквизита:

- карточки четырех цветов (желтые, зеленые, синие, красные в количестве, необходимом на конкурс)
- две веревки (3-4 метра);
- 20 воздушных шаров;
- элементы костюмов для животных (маски для головы гусениц, ушки для кенгуру, ушки для обезьян);
- рисунки – следы зверей (обезьяны, слона);
- призы для участников ;

Для музыкального оформления:

Мелодии для конкурсов ( 4 )