**Сценарий проведения игровой, развлекательной программы «Веселые состязания»**

Участники: 2 команды

Цели проведения: выполнения требований Президента Р.К по здоровому образу жизни. Организация внеклассного досуга учащихся.

 Воспитание чувства коллективизма в командах при проведении мероприятия , выявления сильнейших участников состязаний.

 Воспитание волевых качеств участников. Повышение эмоционального положительного настроя учащихся.

Условия и порядок проведения состязаний:

В начале мероприятия учащихся класса делятся на 2 команды.

Учитель назначает капитанов команд . Каждый капитан выбирает поочередно из класса по одному игроку.

После составления команд учитель объясняет условия проведения состязаний.

Состязание проводится в несколько этапов, за каждый выигранный этап команда-победитель получает одно очко (жетон, вырезанный из цветного картона). Затем по окончанию состязаний подсчитывается количество жетонов для определения команды победителей.

Команды придумывают себе названия.

Этапы игры «Весёлые состязания»

1.этап «Дружные ребята».

Для проведения игры проводится стартовая линия и напротив финишная линия 5-6 метров.

Команды по одному становятся после стартовой линии. По свистку первые игроки команд должны добежать до финишной линии, заступить ее и вернуться к своей команде как можно быстрее. Взяв за руки второго участника они вдвоем бегут за финишную линию (полностью) и возвращаются за третьим игроком своей команды. Берут его за руки и бегут за финишную линию и.т.д.

Побеждают «Дружные ребята», которые первые оказались за стартовой линией. Во время стартового состязания нельзя разъединять руки – считается проигрышем. Зачет по последнему игроку пересекший стартовую линию.

Эстафета «Быстрый кубик»

По сигналу учителя первые игроки команд с кубиками в руке бегут к финишной линии, забегают за нее и возвращаются назад, передают кубик второму участнику , который старается как можно быстрее пересечь финишную линию и передать кубик третьему игроку и.т.д.

Выполнив забег, участники становятся в хвост команды. Выигрывает команда в этой эстафете, которая справилась с заданием первая.

3 этап «Строим городок»

У игроков в руках по кубику. По команде первый игрок бежит до финишной линии. Устанавливает кубик сразу за линией , возвращается назад и касается другого игрока, который бежит и кладет кубик на кубик первого игрока. Дальше игрок прибегает, касается третьего игрока, ставит кубик рядом с 1-ым домом, возвращается, касается четвертого игрока команды, который старается как можно быстрее добежать до финишной линии и поставить кубик третьего игрока и.т.д.

Побеждает та команда, которая построила городок из кубиков.

В случае нечетного количество игроков, последний домик будет без одного кубика. Победа засчитывается по последнему игроку, пересекшему стартовую линию.

4 этап «Снайперы».

На расстоянии 5 шагов проводится линия, устанавливается по кубику.

 Каждый участник по очереди своим кубиком старается попасть в кубик - мишень. Подсчитывается количество попаданий в кубик. Команда не участвующая в игре становится в поле за кубиком, чтобы вставить в случае не попадание на место и для сбора кубиков.

Попадание в кубик считается касание его кубика игрока. Игроки каждой команды кидают кубики поочередно в мишень. Победитель определяется по большому количеству попаданий в кубик - мишень.

В случае равенство очков делается переигровка из трех бросков от каждой команды.

5 этап «Сафари»

Первая команда стоит на линии спиной к игрокам.

Для игры требуется разметка волейбольной площадки спортзала. На одной лицевой линии площадки стоит команда «Охотников» (львы) они повернуты спиной к игрокам второй команды (антилопы) стоящих на противоположной лицевой линии волейбольной площадки. Это лицевая линия является домом для антилоп. Задача антилоп после свистка учителя убежать за линию дома.

Задача львов осалить антилоп бегущих по площадке за чертой дома уже не преследует антилоп.

Игра начинается с того, что антилопы в шеренге приближаются к охотникам, громко и дружно считая шаги. Учитель подпускает в шеренгу антилоп (приблизительно до трех метров на расстоянии от охотников). По свистку учителя антилопы стараются убежать за линию дома, а львы стараются догнать и осалить.

Итоги охоты количество осаленных антилоп. В «Сафари» каждая команда участвует три раза охотниками и три антилопами для другой команды.

В конце игры подсчитывается количество пойманных антилоп.

Команда показавшая лучший результат , является победителям этапа и зарабатывает одно очко.

По окончанию «Веселых состязаний» учитель выстраивает команды, объявляет счёт игры и называет команду- победительницу.