**ГКУ СО КК «Приморско-Ахтарский СРЦН»**

**Игровая программа**

**«Ура! Каникулы!**

 **Разработала воспитатель:**

**Бохан Ольга Михайловна**

**Игровая программа - «Ура! Каникулы!»**

**Цель:** организация досуга детей в дни каникул.

**Задачи:**

*Образовательные* – активизация познавательной деятельности.

*Развивающие -* развитие творческих и интеллектуальных способностей.

*Воспитательные -* воспитание чувства юмора, стремления к победе; создание положительной эмоциональной атмосферы в коллективе.

*Коррекционные -* формирование коммуникативных навыков.

**Оборудование:** 2 обруча больших, 2 обруча средних, 2 конуса больших, 2 конуса маленьких, пакет с фруктами и овощами, пакет с чупа-чупсами,

2 мяча средних размеров, смайлики 30 шт., надувные шарики по количеству детей; Танец *«Что такое доброта?»* (Детская группа *«Барбарики»*.); видеозапись песни *«Хочешь не хочешь»*. (Детская группа *«Непоседы»*.)

**Ход**

*1. Организационный момент.*

**Ведущий:** Вот и закончился учебный год. Впереди летние каникулы. Надеюсь, что вы с нетерпением ждали звонка на эту большую перемену. И вот он прозвенел. **Каникулы начались**. **Ура!** И сегодня для вас, ребята, новая игровая программа, которая так и называется ***«Ура! Каникулы!»*.**

 - Итак, начинаем нашу игровую программу. (*Назначаются капитаны,*

*которые набирайте в свою команду одинаковое количество человек.* *Команды придумывают название и приветствие. Прикрепляют эмблему.)*

II. Основная часть.

**Ведущий:** Команды готовы! Давайте поприветствуем друг друга. Я прошу вас, громко хором представить ваши команды!

*Приветствие.*

Команда *«Верные друзья»* - «**Девиз наш:** **дружба и успех!»**

Команда *«Улыбка»* **– «Жизнь без улыбки – ошибка, мы победим сегодня всех! Да здравствует смех и улыбка!»**

**1. Игра *«Обгонялки»*** *(Участвуют все.)*

**Ведущий:** Мы начинаем наши испытания. Давайте построимся друг за другом, сцепляемся руками и прыгаем все вместе до финиша и обратно. Посмотрим какая команда самая быстрая.

**2. Игра *«Пролезь в обруч»*** *(Участвуют все.)*

**Ведущий:** Следующее испытание покажет не только вашу быстроту, но и ловкость. Сейчас на одинаковом расстоянии от каждой команды лежат обручи. Каждому участнику команды нужно по очереди добежать до обруча, пролезть через него, положить на место и бежать в конец команды. Следующий участник проделывает то же самое. И так далее. Чья команда быстрее?

**3. Конкурс *«Вопросы на смекалку»*.**

**Ведущий:** А, сейчас я вам буду задавать каверзные вопросы. За каждый правильный ответ команда зарабатывает 1 балл. Разыграем, какая команда будет отвечать первой. *(Кубик.)*

• Домашняя показуха? *(телевизор)*

• Одно из последствий того, что по усам текло, а в рот не попало? *(пятно)*

• Загон для рыб в квартире? *(аквариум)*

• Окоп для медведя на зиму? *(берлога)*

• Жвачное животное с молоком? *(корова)*

• Родина Маугли? *(джунгли)*

• Враг камня? *(капля)*

• Домик, где живёт мыло? *(мыльница)*

• Сказка о пользе коллективного труда? *(репка)*

• Без чего хлеб не испечь? *(без корки)*

• Почему утка плавает? *(по воде)*

• Зачем во рту язык? *(за зубами)*

**Ведущий:** Ребята, а вы любите спорт? Какие виды спорта вы знаете? А я знаю ещё один вид спорта, он называется *«шаропрыг»*! Знаете, такой вид спорта? Это очень простой и весёлый спорт.

**4. Игра *«Шаропрыг»*. *(Участвуют все.)***

- Нужно просто зажать ногами шар и прыгать до финиша, потом прибежать обратно и передать шар другому участнику. Так вы покажете не только командную быстроту, но ещё и командную прыгучесть.

**Ведущий:** Все вы помните детскую сказку про репку. Сейчас мы поиграем в игру *«Вытяни репку»*.

**5. Игра *«Вытяни репку»*. *(Участвуют все.)***

- Вам необходимо встать друг за другом. По сигналу первые участники бегут до финиша, где стоит кегля (репка, огибают её и возвращаются к своей команде, берут за руку **2-го** **игрока** и обегают кеглю вдвоём. И т. д. Последний играющий (мышка, обегая кеглю, должен успеть схватить её. Выигрывает команда. Которая быстрее и правильно справилась с заданием.

**Ведущий:** А, сейчас мы узнаем, какая из команд более эрудированная.

**6. Викторина *«Белое – чёрное»*.**

Проведём викторину *«Белое – чёрное»*. Вам надо будет выбрать ответ из двух вариантов - белое или чёрное. Каждой команде даётся 6 вопросов. При правильном ответе команда получает балл. *(Разыгрывается очерёдность ответа.)*

• А, нефть?

• Соль - какое золото?

• На какой танец дамы приглашают кавалеров?

• Какой цвет зрительно уменьшает?

• Вороная масть лошади – какая?

• Служащие ассоциируются с белыми или чёрными воротничками?

• Шахматная фигура какого цвета делает первый ход?

• На какой день делается заначка?

• Сбор хлопка – чёрная или белая жатва?

• О людях в каких халатах поётся в песне?

• Флаг какого цвета является символом капитуляции?

• Подскажите другое название гриба боровика?

**Ведущий:** И с этим заданием вы справились достойно. А теперь конкурс для девочек.

**7. Конкурс *«Фрукт или овощ?»*.**

Каждая команда должна выбрать одну девочку для участия в этом конкурсе. Задание заключается в том, что девочки с завязанными глазами по очереди должны будут взять из корзины один предмет *(фрукт или овощ)* и по запаху и форме определить, что это? Команда заработает столько баллов, сколько будет правильно угаданных овощей или фруктов.

(Участвуют по одному человеку от команды. По желанию можно сыграть ещё.)

**Ведущий:** А, теперь задание для мальчиков.

**8. Конкурс *«Надуй шарик!»*.***(Участвует равное количество мальчиков от каждой команды.)*

- У кого самые сильные лёгкие? Надо будет надуть шарик как можно больше, но чтобы, он не лопнул. Количество баллов каждой команде присуждается по количеству больших шариков.

**Ведущий:** Продолжаем нашу **программу**.

**9. Игра *«Цветочная поляна»*.***(Участвуют по 5 человек от каждой команды.)*

Сейчас мы будем играть в *«Цветочную поляну»*. По залу разложены цветы, их на один меньше, чем участников игры. Задача **игроков танцевать**, пока звучит музыка, а когда она окончится занять один из цветков. Участник не занявший цветок выбывает. И так до победы одного из участников. За победу 3 балла.

**Ведущий:** Петь и танцевать вы любите. А теперь проверим как вы умеете отгадывать загадки. За каждую отгаданную загадку команда получает 1 балл.

**10. Загадки.**

• Гуляют у речки рога и колечки. *(Овца.)*

• Известно с давних нам времён, что эта птица почтальон. (Голубь. 0

• Без неё не будет моря, океана и реки, даже лужицы в которой бултыхаются щенки. *(Вода.)*

• Стоят два дуба, на дубах бочка, на ней кочка, а ней лес. *(Человек.)*

• Много рук, нога одна. *(Дерево.)*

• Сидит на ложке, свесив ножки. *(Лапша.)*

**Ведущий:** А, теперь угадайте, сколько шишек в мешке? Поиграем. Чья команда наберёт больше шишек и быстрее справиться с этим заданием.

**11. Игра *«Сбор шишек»*.**

**Ведущий:** А, теперь нас ждёт очень сложное испытание

**12. Игра *«Переправа»*.**

– представьте, что перед вами раскинулась река и вам нужно перебраться через неё. Для этого у нас есть паром *(обруч, который лежит на расстоянии от команд)*. Первый участник бежит до него, берёт и надевает на себя, затем бежит к команде, берёт в обруч одного участника. Они бегут до финиша, возвращаются, берут следующего участника и т. д.

**Ведущий:** Вот и подошла к концу наша **игровая программа**. А пока жюри подводит итоги и определяет победителей, вы можете потанцевать.

Танец *«Что такое доброта?»* (Детская группа *«Барбарики»*.)

**III. Итог занятия.**

**Слово жюри.** Награждение победителей. Вручение грамот.

Песня *«Хочешь не хочешь»*. (Детская группа *«Непоседы»*.)