**Игровая программа «Встреча друзей»**

ГУО «Октябрьский районный центр творчества детей и молодежи»

**Действующие лица**: Лиса Алиса, Атаманша, Маша и Медведь, Барон Мюнхгаузен, Кот Леопольд.

1. **Игра на знакомство ‹‹Дрозд››**

**Ход игры.**Игроки образуют два круга, равные по численности. Внутренний круг – мальчики, внешний – девочки. Внутренний круг поворачивается спиной в центр, а внешний – лицом к центру (образуются пары). Далее все вместе произносят следующие слова (при этом также выполняя определенные движения): «Я дрозд и ты дрозд (открытой ладонью показывают на себя и соседа). У меня нос и у тебя нос (прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа). У меня щечки аленькие и у тебя щечки аленькие (прикасаются к своим щечкам и к щечкам соседа). У меня губки сладенькие и у тебя губки сладенькие (прикасаются к своим губам и к губам соседа). Мы с тобой два друга, мы любим, друг друга (обнимаются или пожимают руки, называя при этом свои имена)». После этого внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары. Игра продолжается.

1. **Игра «Точно в цель»**

Играют командами.

**Инвентарь:** маленькие мячи из ткани, мишень – макет из фанеры в виде елки с отверстием внутри (2 шт).

**Ход игры.** Игроки становятся в очередь на расстоянии 4-5 м от мишени. Каждый получает по одному мячу. Один за другим они бросают мячи в цель. Попадание в центр мишени приносит одно очко.

1. **Танцевальный батл**

Две команды (соревнуются девочки и мальчики) становятся друг напротив друга. Ведущий говорит, что пришло время узнать какая же из сторон сегодня более активная, более жизнерадостная, более танцевальная. Звучат музыкальные композиции. И задача каждой стороны – максимально ярко продемонстрировать свои хореографические способности. Композиции могут быть разные: лезгинка, цыганочка, рэп, рок-н-ролл и др. По аплодисментам определяется команда-победительница.

1. **Игра «Водоносы»**

**Инвентарь:** для каждой команды необходимы небольшое ведро с водой, губка и стакан.

**Ход игры.** Каждый участник опускает губку в ведро с водой, бежит к финишной точке, выжимает воду из губки в стакан, бегом возвращается к команде и передает губку следующему игроку. Выигрывает команда, набравшая больше воды в стакан.

1. **Игра «Прыгуны»**

**Инвентарь:** 2 больших мяча-прыгуна с ушками

**Ход игры.** Игроки становятся в две команды. Первые участники получают по мячу-прыгуну. По сигналу ведущего игроки прыгают на мячах до условного места, передают мяч следующему участнику. Выигрывает та команда, игроки которой первыми справятся с заданием.

1. **Танцевальный флешмоб «Танцуем вместе»**

Ведущий разучивает движения с участниками под зажигательную музыку. Задача участников – повторять движения синхронно, без опозданий. С каждым разом темп музыки ускоряется.

1. **Игра «Проворные мотальщики»**

Участвуют 6 игроков.

**Инвентарь:** 6 палочек, посередине которых привязана тонкая бечевка. На конце бечевки закреплена игрушечная мышь.

**Задание:** по сигналу ведущего участники наматывают бечевку на палочку, тем самым приближая к себе мышку. Кто первый «словит» мышь, тот и победитель.

1. **Игра «Трудолюбивые муравьи»**

**Инвентарь:** гимнастические палки

**Ход игры.** Команды становятся в колонны. Первые игроки берут по одной гимнастической палке и по сигналу бегут до поворотной отметки, затем возвращаются в свои «муравейники», чтобы «попросить о помощи». Тогда за палки берутся следующие участники команд, и игроки парами преодолевают дистанцию. Затем втроем, вчетвером… В конце команды в полном составе должны ухватиться за «тяжелую ношу» и сообща донести ее до своего муравейника.

1. **Игра «Простынбол»**

**Инвентарь**: 2 простыни, 1 мяч

**Ход игры.** В игре участвует две команды. Команда состоит из 6-7 человек. Они являются «простынщиками», держат за уголки и стороны натянутую простынь. Их задача – ловить простынею мяч и перебрасывать ей же мяч на сторону соперника.

1. **Игра «Косыночки»**

Участвуют 4 игрока.

**Инвентарь**: косынки- 20 шт.

**Ход игры.** Каждой паре выдаются косынки (по 10 шт.). Один участник держит и подает второму по одной косынке. Второй участник бежит к ребятам и завязывает косынку. Возвращается, берет вторую косынку у напарника, бежит, завязывает и т.д. Побеждает пара, которая первая справится с заданием.