Государственное учреждение образования

«Речицкий центр творчества детей и молодежи»

Сценарии

игровых программ, подвижных игр, конкурсов

для использования на свежем воздухе,

для создания виртуальной игротеки

**«Территория игры - открытая территория»**

Авторы-составители:

Захарченко Оксана Александровна,

культорганизатор первой квалификационной категории,

Еремчук Нина Михайловна,

педагог-организатор без категории

Речица

2020

**Цель:**

* создание условий для укрепления здоровья детей, организация отдыха и полезной занятости в летний период.

**Задачи:**

* развивать интерес к подвижным играм;
* формировать навыки совместной игровой деятельности;
* воспитывать стремление к здоровому образу жизни;
* укреплять здоровье посредством развития физических качеств;
* развивать природные задатки и способности детей;
* развивать доброжелательность, доверие, чувство коллективизма и взаимовыручки.

**Сценарий спортивной игровой программы**

**«KRAZY SPORT»**

**Ведущий:** На спортивную площадку приглашаем, дети вас!

Праздник спорта и здоровья начинается сейчас!

Мы приветствуем вас на самой весёлой из всех спортивных и самой спортивной из всех весёлых программ «KRAZY SPORT»!

Итак, я приглашаю команды на старт!

***Название команд, приветствие.***

***Объявление жюри.***

**Ведущий:** Пусть жюри весь ход сраженья без промашки проследит.

Кто окажется дружнее, тот в бою и победит.

Пора начинать!

**1.«ВЕСЁЛЫЙ ПРЫЖОК»**

Первый участник встает на линию старта и прыгает в длину. Чертой фиксируется место посадки. Следующий участник становится перед чертой и тоже прыгает. Так прыгает вся команда.

**2. «ЛОВЕЦ ШАРОВ»**

*Реквизит: ракетка-2, воздушный шар-2, корзины-2*

Первый участник забега ракеткой ведёт воздушный шар к финишу и улаживает его в корзину, возвращается, передает ракетку следующему. Второй участник бежит к корзине, достает шар и ведет его к команде.

**3. «ВЕДЬМИН САМОЛЁТ»**

*Реквизит: гимнастические палки-2*

Гимнастическую палку нужно оседлать сразу двум участникам. Удерживая её между ногами, предстоит «проехать» до финиша и обратно.

**4. «СИЛАЧИ»**

На земле чертится круг диаметром 1м, в него входят представители двух команд, встают друг к другу спиной, упираются в землю ногами и спинами пытаются вытолкнуть противника из круга.

**5. «ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА»**

*Реквизит:канат-1*

Канат перетягивается между командами, пропустив между ногами и стоя спиной друг к другу.

**6. «ИМЕННАЯ ПОДПИСЬ»**

*Реквизит:листы-2, карандаш-2*

На финише лежит лист с карандашом. Первые игроки бегут к листу с карандашом, пишут на листе свое имя и возвращаются к команде.

**7. «ЗАДОРНЫЙ МЯЧ»**

*Реквизит:**мяч-2*

Капитан становится напротив команды, бросает мяч первому игроку. Тот, поймав мяч, возвращает его капитану и приседает. И так вся команда.

**8. «СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ»**

*Реквизит:мяч-2*

Участники в парах зажимают животом мяч, добегают до финиша и обратно.

**9. «ПИНГВИНЫ»**

*Реквизит: мяч или пластиковые бутылки-2*

Бежать до финиша с мячом или пластиковой бутылкой между ног.

**10. «ОХОТА»**

*Реквизит: бутафорские «хвосты»-2*

Команды становятся в затылок друг другу, держась за пояс впереди стоящего участника. К спине последнего участника прикрепляется «хвост». Участнику команды, стоящему впереди, необходимо после сигнала начала конкурса поймать «хвост» команды соперников. Расцепливаться команда не должна.

**11. «СОРОКОНОЖКИ»**

Команда становится по росту (от большого к маленькому).Первый участник левую руку просовывает между своих ног. Тот, кто сзади, берет эту руку правой рукой, остальные продолжают эту цепочку. Побеждает та команда, которая первая приходит к финишу.

**12. «Я КРАСАВИЦА»**

*Реквизит:платок-2*

Каждый участник добегает до стула, надевает платок, кричит: «Я красавица», бежит к команде и передаёт платок следующему.

**13. «ИЗМЕРЕНИЕ ТЕМПЕРАТУРЫ»**

*Реквизит: «бутафорские градусники»-2*

Каждый участник с градусником под мышкой добегает до финиша кричит: «Температура 36 и 6» и бежит передать градусник следующему.

**14. «БОУЛИНГ»**

*Реквизит:мяч-2, кегли-2*

Каждый участник должен мячом сбить предмет.

**15. «КОЧКИ»**

*Реквизит:листы-4*

Перелаживая листы бумаги, надо добрать до финиша и бегом обратно.

**16. «ПЛАВНАЯ ПОХОДКА»**

*Реквизит: книга-2 шт.*

Без помощи рук пронести книгу на голове.

**17. «ПОГОНЫ»**

*Реквизит: спичечный коробок – 4 шт.*

Пронести на плечах спичечные коробки.

**Ведущий:** Ну, вот и пришла пора подвести итоги нашей развлекательной спортивной программы «KRAZY SPORT»

***Подведение итогов. Награждение.***

**Ведущий:** Молодцы, ребята! Ваша победа еще раз доказала, что с помощью друга, поддержки можно добиться многого! До свидания, до новых встреч!

**Сценарий игровой программы**

**«Тайна старого сундука»**

*Действующие лица:*

*Капитан Краб*

*Пират Медуза*

*Музыкальный фон*

*Имитация корабля. За штурвалом стоит Капитан Краб, внизу сидит Пират Медуза.*

***Капитан Краб и Пират Медуза****:*

Мы водные любители! Мы моря покорители!

Куда бы мы не приезжали - везде нас радостно встречали!

***Капитан Краб:*** Свистать всех наверх, отдать швартовый!

По правому борту земля!

Я – Капитан Краб - человек в своей профессии не новый!

Я - капитан корабля!

***Пират Медуза****:* А я - Пират Медуза! Но для Капитана совсем не обуза!

Чтобы вы не скучали, мы для вас игры в старый сундук собирали,

И прибыли в дивный ваш уголок, чтобы с нами вы поиграли!

***Капитан Краб:*** Здравствуйте, здравствуйте!

Наш корабль «Весельчак» пропустить этот остров не смог ну никак!

***Пират Медуза****:* Нам на месте совсем не сидится!

Давайте играть, шутить веселиться!

***Капитан Краб:*** Ребята, а вы запомнили название нашего корабля?

*Дети отвечают.*

***Пират Медуза****:*Скажем его хором! Приготовились !

Повернем и так, и сяк – к вам в гости прибыл «ВЕ-СЕЛЬ-ЧАК»!

*Дети повторяют.*

***Капитан Краб:*** Молодцы!Я попрошу вас запомнить это название и произносить его вместе всегда, когда я подниму правую руку вверх, ведь мы с вами одна команда.

Экипаж корабля … (*поднимает руку вверх, дети говорят «Весельчак»).* Свистать всех наверх! Равняйсь! Смирно!

***Пират Медуза****:* Ребята! Мы собрали игры и весёлые затеи вместе с подарками и заперли на семь замков в старом сундуке. Но пока мы до вас добирались, ключи от замков куда-то подевались…

***Капитан Краб:*** Я разговаривал со старым сундуком. Он отдаст нам ключи, если вы выполните задания! Согласны?

Тогда для вас игра «Компас»!

***Капитан Краб****:* Сейчас я закрываю глаза и медленно считаю до трех, а вы в это время делаете круг.

Раз…. Два… три…. *(Дети становятся в круг)*

Молодцы! Посмотрите, в центре круга оказался Пират Медуза.

Он и есть компас, его рука- стрелка укажет на кого-то из вас.

Мы с закрытыми глазами идем по кругу и говорим такие слова:

«К неопознанной земле поплывем на корабле,

Раз, два, три, ты в глаза мне посмотри».

Тот, на кого указал «компас» выходит в круг и становится к нему спиной. Мы считаем « Раз, два, три»! На счет три те, кто стоят в кругу поворачивают голову вправо или влево. Если сторона совпала, ребята смотрят в глаза друг другу, жмут руку, называют имена и компасом становится вышедший в круг. Если сторона не совпала, ребята машут друг другу «до свидания», компас остается на месте.

*Игра «Компас»*

*Игра повторятся несколько раз*

***Пират Медуза****:* Я думаю, ребята заработали ключ от первого замка!

***Капитан Краб:*** Команда корабля *(дети* *поднимает руку вверх и говорят «Весельчак»*), открыла первый замок!

*Достаёт ключ и снимает замок.*

***Пират Медуза****:* А мы переходит ко второму заданию!

На пути каждого корабля непременно встречается маяк, который указывает путь и помогает мореплавателям обойти рифы и подводные скалы.

И наша вторая игра так и называется «Маяк»!

***Капитан Краб:*** Сейчас мы будем повторять такие слова:

«Плывет по морю пароход, плывет, плывет вперед,

Везет улыбок хоровод и дружбу нам везет»!

Запоминаем, повторяем слова вместе. (*Репетируют с детьми слова)*

***Пират Медуза:*** Теперь вместе со словами выполняем такие движения.

*Показывает движения.*

Запомнили? Хорошо! У меня в руках желтый круг. Это и будет наш маяк. Если я поднимаю круг вверх, вы говорите слова и показываете движения, если же я убираю круг, вы показываете движения, а слова вслух не произносите.

*Игра «Маяк»*

***Капитан Краб:*** Молодцы! Вот и второй ключик тоже ваш!

*Снимают второй замок.*

***Пират Медуза:*** Капитан, проверь по карте, правильно ли мы держим путь. На горизонте девятый вал. Сейчас я попрошу вас занять свои места. Наша следующая игра так и называется«Девятый вал»!

***Капитан Краб:*** Представьте, что за бортом нашего корабля синее бескрайнее море. Вы будете изображать волны.

Первый ряд – первая волна, второй – вторая, третий – третья и т.д.

Когда вы слышите свой номер волны, необходимо поднять руки вверх и изобразить шум моря. А вот на слова *«девятый вал»* поднимают руки все. Попробуем.

За бортом нашего корабля синее, бескрайнее море. Оно волнуется. Первая волна, вторая волна, третья волна, а над морем кружатся чайки.

Все изображаем чаек. Вот так, попробуем.

А море волнуется. Первая волна, третья волна, четвертая волна. А вдалеке проплывают дельфины. Как нам изобразить дельфинов? Вот так. Хорошо.

Дельфины выпрыгивают из волн и вновь ныряют в их глубину

А море волнуется. Первая волна, вторая волна, третья волна.

И вдруг вдали появляется пароход.

Показываем его вот так и произносим: «Ту-ту».

Море волнуется. Первая волна, вторая волна, третья волна, а над морем кружатся чайки. А море все так же волнуется. Четвертая волна, пятая волна. А вдалеке проплывают дельфины. Они выпрыгивают из волн и вновь ныряют в их глубину. А море волнуется. Шестая волна, седьмая волна, а чайки кружатся, пароход гудит, дельфины выныривают, восьмая волна, а впереди девятый вал.

И так, роли распределили, репетиция прошла успешно, а сейчас пришло время поиграть. Поехали!

*Игра «Девятый вал».*

***Пират Медуза:*** Наш корабль *(рука вверх, все хором «Весельчак»),* держит курс на остров сокровищ. За бортом корабля синее бескрайнее море. Оно волнуется. Первая волна, вторая волна, третья волна, а над морем кружатся чайки.

А море волнуется. Первая волна, третья волна, четвертая волна. А вдалеке проплывают дельфины.

Дельфины выпрыгивают из волн и вновь ныряют в их глубину.

А море волнуется. Первая волна, вторая волна, третья волна.

И вдруг вдали появляется пароход. Ту-ту!

Море волнуется. Первая волна, вторая волна, третья волна, а над морем кружатся чайки. А море все так же волнуется. Четвертая волна, пятая волна. А вдалеке проплывают дельфины. Они выпрыгивают из волн и вновь ныряют в их глубину. А море волнуется. Шестая волна, седьмая волна, а чайки кружатся, пароход гудит, дельфины выныривают, восьмая волна, а впереди … девятый вал.

Но и девятый вал нам не помеха. Мы его преодолели. И третий замок сам по себе открылся.

*Снимают третий замок.*

***Пират Медуза:*** А мы и не заметили, как прибыли на остров, чтобы получить ключик от четвертого замка!

Но остров этот не простой – это остров Неулыбайка. Много лет стоит он один среди моря. Здесь никто не живёт, потому что здесь всегда грустно и мрачно. Ребята, давайте всколыхнём тишину и подарим острову хорошее настроение и позитив! Я думаю, тогда ключик будет наш!

***Капитан Краб:*** Внимание! Игра «Хорошее настроение»!

Мы сейчас принесём на остров позитив и веселье!

Для этого разбиваемся на две команды. Каждая команда берёт по детскому горшку. Сев на горшок надо доскакать до финиша и обратно, подарив тем самым хорошее настроение острову и нам с вами!

*Игра «Хорошее настроение».*

***Пират Медуза:*** Молодцы. Ребята! Но я не вижу ключика! Вы так понравились острову, что он не хочет вас отпускать!

***Капитан Краб:*** Я предлагаю ещё раз наполнить нашу территорию весельем. Все вставайте и движения за нами повторяйте!

*Игра-танец «Чуча-чача»*

***Пират Медуза:*** Ну, что ж, хорошо мы умеем танцевать-

Придется острову нам ключик четвертый отдать!

***Капитан Краб:*** Но мне дельфины сказали,

Что еще есть ключик пятый.

Его вы тоже получить сможете, ребята!

***Пират Медуза:*** На острове выросло много арбузов, их нужно погрузить в машину, порезать на кусочки и съесть.

***Капитан Краб:*** Ну, это дело нам под силу! Следующая игра так и называется «Арбузики».

Сейчас мы поделимся на четыре группы.

Первая группа – грузчики, грузят арбузы со словами «Ух ты!»,

вторая – повара, имитируют нарезку арбузов со словами «Чики-чики-чик», третья группа – обжоры, едят арбузы со словами «Ам – ням - ням»,

четвертая – к сожалению, это те, кому арбуза не досталось. Они вытирают слюну и вздыхают «Охо-хо».

***Пират Медуза:*** Потренируемся! *(Репетируют)*

Хорошо. Теперь будьте внимательны. Кого я называю, тот и показывает свои движения.

*Игра «Арбузики»*

***Пират Медуза:*** Молодцы, ничего не скажешь – и острову помогли, и ключик заработали! Теперь остров будет зваться Хохотайка! А мы открываем пятый замок и отправляемся дальше!

*Снимают пятый замок.*

***Капитан Краб:*** Наш корабль *(рука вверх, все хором «Весельчак»),* держит курс в открытое море.

Ой, ой! Посмотрите, ветер усиливается, непогода надвигается.

Скорее, скорее, играем в игру«На кого подует ветер»!

Сейчас будет звучать музыка, вы танцуете, а я примечаю какой-либо предмет одного из игроков и говорю: «Ветер дует на того, у кого, например красные пуговицы». Все должны дотронуться до игрока, у которого красные пуговицы и т.д.Давайте попробуем! Задание понятно? Вперёд!

*Игра «На кого подует ветер».*

*Капитан выносит шестой ключ.*

***Пират Медуза:*** Молодцы, ребята! И шестой замок мы открыли!

Смотрите, на сундуке остался один замок- последний.

***Капитан Краб:*** И последний ключ мы получим при помощи танца!

Все вставайте и движения повторяйте!

*Игра-танец « Топ и хлоп»*

***Пират Медуза***: И с последним заданием мы успешно справились!

Но для того, чтобы сундук открылся нужно произнести заклинание.

Слушаем внимательно!

Раз, два, три, четыре, пять, начинаем колдовать!

Раз, два, три, четыре, глазки открывай пошире!

Раз, два, три, друг на дружку посмотри!

Раз, два, повторяй за мной слова:

«Эни, бени, не зевай, сундучок наш открывай!

Эни, бени, не зевай, сундучок наш открывай!»

*Сундук открывается*

***Капитан Краб:*** Ура! Сундук наш открыт! А в нем сладости и наше хорошее настроение! Приятного аппетита!

***Пират Медуза***: А мы с вами прощаемся и уплываем к другим ребятам!

***Капитан Краб:*** До новых встреч! Веселья вам и хорошего настроения!

**Сценарий конкурсно-игровой программы**

**«Сказочные потеряшки»**

Действующие лица:

Гном Тоша

Гном Проша

*Музыкальный фон. Выход гномов.*

**Вместе:** Всем привет, привет, привет!

**Тоша:** Мой вопрос, а ваш ответ! Мы встречались с вами? *(Нет)*

Мы знакомы с вами? *(Нет)* Познакомимся тогда? *(Да)*

**Проша:** Но досадно мне, друзья, как вас звать не знаю я!

Как скажу я вам «замрите», вы не двигайтесь, молчите!

Лишь скажу я «отомрите», дружно своё имя назовите!

*Игра «Познакомимся»*

**Тоша:** Я – гномик Тоша! Я шалун, хохотун и веселун!

У меня смехачики прыгают, как мячики!

У меня смешинки ярки, как картинки!

А вот это- друг мой Проша! Он у нас в веселье- ас!

**Проша**: Так ты тоже высший класс!

**Тоша:** Ну, вот и познакомились!

**Проша**: Ребята, а сейчас послушайте, для чего мы здесь собрались…

Нас позвал на помощь Хранитель сказок Волшебной страны!

**Тоша:** Много в Волшебной стране сказочных мест. Это Лукоморье и Тридевятое царство, и Зазеркалье и Лапландия, Королевство Кривых Зеркал и Лилипутия. Там очень дружелюбные и воспитанные жители!

Давайте научимся здороваться по - сказочному!

Слушайте нас и выполняйте все команды:

**Проша**: Нам в Тридевятом царстве не до скуки-

Мы пожмем друг другу руки!

Если в Лукоморье встретил ты друга,

Похлопай по плечу друг друга!

Ты в Королевстве Кривых Зеркал с друзьями

Поздоровайся локтями!

**Тоша**: В Цветочном городе, если друзья не дерутся,

Спинами друг о друга трутся!

В Зазеркалье не стоит стесняться,

С соседом нужно обниматься!

А придумать вам слабо,

Как у нас на празднике приветствуют друг друга весело?

*Музыкальный фон. Гномы играют с детьми.*

**Проша:** Ребята, а давайте вспомним, на чём путешествовали сказочные герои!

Нильс? *(на диких гусях);*

Старик Хоттабыч? *(на ковре-самолёте);*

Дюймовочка? (*на ласточке);*

Золушка? *(в карете из тыквы);*

Иван-Царевич? *(на Сером волке);*

Незнайка? *(на воздкшном шаре);*

Баба-Яга? *(в ступе).*

**Тоша:** Молодцы ребята, а мы отправляемся в Волшебную страну по сказочному маршруту!

Все в круг вставайте и за нами движения повторяйте!

*Игра «Путешествие».*

**Проша:**Что ждёт вас сегодня - понять любопытно!

Горят ожиданием чудесного глазки!

Хотите узнать? Так со мною пойдите,

Отправимся мы в путешествие к сказке…

Кто с нами пойдёт - поскорее, дружок,

Вставайте в наш тесный секретный кружок!

Коль вы любопытный, отважный народ,

Давайте отправимся вместе вперёд!

*Маршируют.*

**Тоша:** Мы отважный народ, мы шагаем вперёд!

Будем вместе идти, нам не страшно в пути!

Постойте, друзья! Перед нами болото!

Скажите, в болоте тонуть вам охота?

Что же нам делать? Вдруг из болота глядит Водяной

И нам он лягушек отправил с игрой!

Они прокричали: «За нами, за нами!

По кочкам, по кочкам! Прыжками, прыжками!»

*Дети прыгают.*

**Проша:** Ребята, беда! По болоту ходят длинноногие цапли! А питаются они лягушками! Хотите попасть к ним на обед? Нет! Слушайте музыку! Если прозвучит вот такой «страшный аккорд» (*звучит аккорд),* значит, появились цапли, тогда приседайте и не щевелитесь, пока снова не зазвучит весёлая мелодия, и тогда опять скачем вперёд!

*Дети выполняют команды.*

Ура! Болото преодолели! Дальше в гости к сказке вперёд!

*Маршируют под музыку.*

**Тоша:** Но вот перед нами глубокий овраг!

Как этот овраг перепрыгнуть? Никак!

Но слышите «Ж-ж-ж»…Это к нам прилетели.

Примчались на помощь весёлые шмели!

И вот их подсказка: «Как мы зажжужите

И, крылья раскинув, за нами летите!»

Полетим, как шмели, ребята?

Вот, грозно раскинув шмелиные крылья,

Летит над оврагом шмелей эскадрилья!

*Имитация полёта*

**Проша:** И вот остановка! Весёлые шмели

К опушке чащобы лесной прилетели!

Из леса Кикимора с Лешим выходят,

Быть может, они нас сквозь дебри проводят?

Они приглашают: «За нами ступайте!

И ножки свои высоко поднимайте!»

И вот мы идём через лес напролом,

Под ножкою нашей трещит бурелом…

*Ребята идут, поднимая высоко ноги.*

**Тоша:** Но просит нас Леший ступать осторожно:

За жителей леса им очень тревожно…

Не видимы глазу, по тайным дорогам спешат крошки-гномы!

Смотрите под ноги!

Ребята, мы ведь не раздавим гномов!? Тогда слушайте музыку!

Если она изменится, значит, по тропинкам побежали гномы. Надо замереть и стоять на одной ножке.

*Дети играют.*

**Проша:** Ребята, мы к сказке упели как раз!

Тихонько на цыпочках друг за дружкой идите,

Да ротик ладошкой покрепче зажмите…

Нам сказку спугнуть, ребятишки, нельзя.

На цыпочках в сказку за мною, друзья!

*Музыкальный фон.*

**Тоша:** Подошли к воротам сказки – закрывайте, детки, глазки!

Вокруг себя повернитесь, откройте глазки, оглянитесь!

**Проша:** Вот мы и Сказочной стране! Ребята, злая волшебница Гингема разозлилась и перепутала все сказки, разбросала героев по свету.Помогите мне навести порядок и отправить каждого героя в свою сказку!

Должны вы вспомнить без подсказки,

В какой они встречались сказке!

Мы конкурсы с вами проведём

И всех по своим сказкам разошлём!

**Тоша:** Итак, ребята, герои разных сказок предложили вам свои конкурсы, я загадываю вам загадки, а вы отгадываете героя и выполняете его задание!

Отгадайте имя первого жителя Волшебной страны, попавшего в беду!

Живёт, не тужит коротышка, озорник и хвастунишка.

Побывал он на Луне, шлёт привет тебе и мне.

Ты подумай, угадай-ка, как зовут его? *( Незнайка)*

Ребята, Незнайка очень любил своих друзей, конкурс от Незнайки так и называется «Собери друзей».

*Конкурс «Собери друзей»*

*Две команды. Первый участник один пробегает всю дистанцию, возвращается на старт, второй участник хватается за талию первого, пробегают всю дистанцию уже двое, затем трое и т.д., пока не будет держаться вся команда.*

**Проша:** Молодцы, ребята! Начало положено! Следующий герой!

В одной сказке есть Конек- быстроногий… *Горбунок!*

Если вы его узнали, значит, сказку вы читали.

*Конкурс «Конёк-Горбунок»*

*Две команды. Участник сгибается в поясе, берет мяч и кладет его себе на спину, его необходимо придерживать руками, оставаясь при этом в полусогнутом состоянии. На линии эстафеты поставлены три куба. Это и есть те препятствия, которые вам придется преодолеть, и все это быстро и не теряя при этом «горб» (мяч за спиной).*

**Тоша:** Ура! Молодцы! Если так пойдёт и дальше, мы очень быстро расколдуем всех героев

Этот мальчик деревянный, он в движенье постоянно.

Чуть в беду не угодил, ключик золотой добыл.

Любопытный носик длинный, а зовётся… *(«Буратино»)*

*Конкурс «Буратино»*

*В руках у ведущего - два конверта с буквами. Из них надо сложить имена персонажей «Золотого ключика». Время на выполнение задания — 1 минута.*

**Проша:** На болоте её дом, балуется колдовством,

От неё вы не уйдёте и в болоте пропадёте! *( Кикимора)*

*Конкурс «Кикимора»*

*Детям выдают бумажные следы, перекладывая их поочерёдно, надо добраться до цели.*

**Тоша:** Ну-ка все похлопаем! А теперь потопаем!

Ручки вверх, качаем! Веселье продолжаем!

Вправо, влево повернулись! Всем ребятам улыбнулись!

Дружно крикнули «Ура!» - конкурс продолжать пора!

*Звучит фонограмма песни «Ох, рано встает охрана»*

**Проша:** Вам знакома эта песня? Из какого она мультфильма?

Давайте и мы споем ее! Но только немного иначе: вы должны будете эту песенку сначала прокрякать, потом прокаркать. Побеждает самая слаженная и веселая команда.

*Конкурс «Запевай-ка»*

**Тоша:** Слушаем следующую загадку!

Ей почти - что триста лет всего-то, а ещё всё вредничать охота,

По лесу по-тёмному плутает, кого можно съесть, ещё не знает! *(Баба Яга)*

*Конкурс «Баба Яга»*

*Две команды. Каждой выдают по тазику и метле. Нога в таз, в руке – метла. Надо добраться до цели, обратно и передать реквизит следующему игроку.*

**Проша:** Он был самым добрым из всех докторов.

Хотел, чтобы каждый зверёк был здоров.

Лечил все болезни: корь, свинку, бронхит…

Скажите скорее, кто он*…(Айболит)*

Айболит всегда заботился о здоровье детей и зверей! Давайте, ребята померяем температуру!

*Конкурс «Айболит»*

*Командам дают бутафорские градусники. Надо с градусником добежать до финиша, крикнуть «Температура 36 и 6!», вернуться и передать градусник следующему.*

**Тоша:** Маленькая девочка по лесу ходила,

У медведя девочка немного погостила.

Варила ему кашу, а звали её… *(Маша)*

*Два ведущих на нитках держат шарики, участники по очереди бегут к шарам завязывают платки, а потом снимают.*

**Проша:** Всё рыдаю во дворце я, надоело слёзы лить,

Ну, когда придёт Емеля, чтоб меня развеселить? *(Царевна – Несмеяна)*

Ребята, Несмеяна предлагает вам пару весёлых конкурсов!

*Конкурс «Царевна-Несмеяна»*

*По парам бежим с воздушными шарами: шарики держим животом, потом шеей, потом лбами, главное - не уронить.*

**Тоша:** В болоте есть старик седой, живот его набит водой,

Зато его подружки пиявки и лягушки! *(Водяной)*

Свой конкурс Водяной так и назвал «Переплыви ручей».

*Каждой команде выдается лодка: «тазик». Ставя одну ногу в тазик, как можно быстрее перейти ручей, в котором лежат камни (любые препятствия) их необходимо обойти и вернуться к команде, передав эстафету.*

**Проша:** Ну вот, дорогие ребята! Вы прекрасно справились со всеми испытаниями и герои сказок на своих местах! Спасибо вам от нас и от них

*Гномы выносят раздают детям подарки и воздушные шары.*

**Тоша:** Мы играли, веселились, но пришел прощанья час.

Праздник наш веселым получился - мы благодарим всех вас!

**Проша:** Подошел к концу наш праздник!

Вам желаем мы, друзья, с шуткой, играми, весельем

В мире, дружбе жить всегда!

**Сценарий квеста на свежем воздухе**

**« Космостарс»**

*Музыкальный фон «Космический шум»*

*Выход ведущего-ученого*

**Ученый – экспериментатор:** Здравствуйте дорогие друзья! Позвольте представиться я ученый – экспериментатор Видус. На нашей планете 2097 год. В Солнечной системе уже семь лет идут ожесточённые бои. Несколько колоний объявили себя независимой Юпитерской Республикой и теперь сражаются с регулярными войсками Единой Земной Империи.

Чтобы сохранить мир в космическом пространстве, мы создали лабораторию за орбитой Плутона.  Я и моя команда работали в лаборатории на орбите, как внезапно произошел взрыв, и капсула, которая содержит нечто важное для будущих космонавтов, исчезла. Мне необходима ваша помощь!

Помогите найти капсулу. Вам поможет наш Спецагент. Он и передаст вам капсулу и расскажет, как ее найти.

*Музыкальный фон из сериала « Агент 007»*

*Выход спецагента*

**Спецагент:** Здравствуйте! Я и есть Спецагент, который и будет вас сопровождать на спецзадание. Я предлагаю вам отправиться в увлекательное КВЕСТ – путешествие, в удивительный мир космоса, где вы сможете найти капсулу нашей команды. У меня есть карта, которая укажет вам правильное направление. Но прежде мне необходимо убедиться, что вы достойные представители поискового отряда.

*Спецагент раздает карточки с ребусами на космическую тему.*

*Дети разгадывают*

**Спецагент:** Вы действительно достойны этого важного задания.

*Спецагент отдает маршрутный лист команде*

**Спецагент:** Маршрутный лист у вас. Скажите, где мы сейчас с вами находимся? *(Ответ «Пункт А – начало отсчета»)*

С этапа на этап вы будете передвигаться строго по звонку. На выполнение задания дается семь минут. Как только прозвенел звонок, вы покидаете станцию.  Не забудьте показать маршрутный лист координатору на станции, где вам поставят метку о прохождение. За каждое правильно выполненное задание вы получите иероглиф. Все собранные воедино иероглифы будут подсказкой, где искать капсулу.

*Дети отправляются по звонку на первую станцию «Таинство Звездочёта»*

**Звездочет:** Здравствуйте ребята! Вижу, ко мне прилетели юные космонавты. Я надеюсь, что вы мне поможете. Звезды всегда очаровывали всех своей красотой. Они манят миллионы людей к познанию, к изучению этих мерцающих светил. Со мной случилась неприятность: у меня рассыпались звезды и созвездия, все перемешалось, а это очень опасно.

Помогите мне собрать их!

*Дети ищут звезды*

**Звездочет:** Все звезды найдены, теперь вам необходимо соединить их в созвездия.

1. Большая медведица
2. Малая медведица
3. А также придумайте свое название.

*Звездочет показывает имитацию неба –*

*магнитную доску с натянутой черной тканью,*

*на которую крепятся звезды*

**Звездочет:** Молодцы, ребята! Вы придумали новое созвездие. Теперь оно вместе с другими будет светить на небе!

Над землею ночью поздней, если бросишь в небо взгляд,

Ты увидишь, словно грозди, там созвездия висят.

Звездочет дает детям первый красный иероглиф (Е) .

*Дети отправляются на вторую станцию*

*«Конструкторское бюро  Аргус».*

**Аргус:** Здравствуйте ребята! Я рада приветствовать вас в моем конструкторском бюро. Юные космонавты, как вы думаете, что создается самым первым для того, чтобы улететь в космос? Правильно ракета.

Именно здесь мы конструируем различные формы и типы ракет.

У меня есть множество схем строительства ракет, но нужная при взрыве на орбитальной станции потерялась. Помогите мне найти и построить ракету «Старт». Тогда вы сможете отправиться на следующий этап.

*Аргус показывает множество картинок,*

*сконструированных из мягких модулей с разными названиями,*

*только одна с правильным названием «Старт».*

*Дети ищут по форме и цветовой гамме мягкие модули,*

*по образцу создаю ракету*

**Аргус:**  Вы большие молодцы! Достойно справились с заданием.

Держите свой иероглиф- букву Т.

*Дети отправляются на третью станцию профессора Биатритикус.*

**Профессор Биатритикус:**  Здравствуйте дорогие друзья!

Я профессор Биатритикус. Я отвечаю за подготовку необходимых вещей для космонавтов. Сбор космонавта очень серьезный  этап, требующий большой подготовки. Космонавту необходимы жизненно важные вещи, все они хранятся в защищенном коробе. Но инопланетные друзья решили со мной поиграть и спрятали короб где-то на станции, оставив мне зашифрованное послание его местонахождения. Я не в силах его расшифровать. Вы мне поможете? Тогда внимательно смотрим послание и пытаемся его расшифровать. Послание написано на листе бумаги, прочесть его можно, приложив зеркало к концу фразы.

*Фраза «КОРОБВКРАСНОМЕШКЕ».*

*Расшифровывают послание. Начинают поиски.*

**Профессор Биатритикус:** Ну, а сейчас я проверю ваши космические знания!

Из коробки с нужными и ненужными вещами для полета в космос вам надо картинки с нужными вещами прикрепить на магнитную доску.

*Выполнение задания*

**Профессор Биатритикус:** Достойно пройдено испынание. Получайте нужный вам иероглиф- букву К! Предлагаю проследовать на четвёртую станцию «Тренировочный пункт Альфа»

*Дети приходят на станцию*

**Альфа:** Добро пожаловать в центр подготовки космонавтов. Без чего человеку не стать космонавтом? Правильно, без физической подготовки!

Я - профессор Альфа, тренирую космонавтов перед полетом. Сейчас вы все пройдете спецкурс по подготовке. Одному из вас завязываем глаза, вы будете ослепленным космонавтом, которому нужно дойти до цели, а ваши напарники будут каждому помогать двигаться в правильном направлении только с помощью голоса. А я буду наблюдать за вашими навыками, и если вы будете готовы, то я дам возможность вам лететь дальше.

*Дети выполняют задание*

**Альфа:** К полёту вы готовы! Вот вам подсказка для следующего задания!

На земле выложен лабиринт из ярких кубиков. Одному из напарников завязывают глаза. Он двигается по направлению своего товарища.

*Дети выполняют задание*

**Альфа:** К полёту вы готовы! С радостью отдаю то, что вам принадлежит по праву - буква В! Вас уже ждут на станции номер пять- «Эрудированная Галактика».

**Мирабелла:** Здравствуйте дорогие друзья! Я Мирабелла. Отвечаю за подготовку эрудированных космонавтов. Вы знаете, что означает слово Эрудиция? *(Ответы детей).*

Эрудиция- это начитанность, широкие познания в различных областях.

Предлагаю вам загадки.

1. Чтобы глаз вооружить и со звездами дружить,

Млечный путь увидеть чтоб, нужен мощный … *(телескоп)*

2. Телескопом сотни лет изучают жизнь планет.

Нам расскажет обо всем умный дядя *…(астроном)*

3. Астроном - он звездочет, знает все наперечет!

Только лучше звезд видна в небе полная … *(луна)*

4. До Луны не может птица долететь и прилуниться,

Но зато умеет это делать быстрая … *(ракета)*

5. У ракеты есть водитель- невесомости любитель.

По-английски: «астронавт», а по-русски … *(космонавт)*

6. Космонавт сидит в ракете, видит все при лунном свете —

На орбите как назло появилось *…(НЛО)*

7. НЛО летит к соседу из созвездья Андромеды,

В нем от скуки волком воет житель странный … *(гуманоид)*

8. Гуманоид с курса сбился, в трех планетах заблудился,

Если звездной карты нету, не поможет скорость… *(света)*

9. Свет быстрее всех летает, километры не считает.

Дарит Солнце жизнь планетам: нам — тепло, хвосты — *…(кометам)*

10. Всё комета облетела, всё на небе осмотрела.

Видит, в космосе нора — это черная *…(дыра)*

11. В черных дырах темнота чем-то черным занята.

Там окончил свой полет межпланетный … *(звездолет)*

12. Звездолет - стальная птица, он быстрее света мчится.

Познает на практике звездные *…(галактики)*

Вы с легкостью прошли и это испытание, получайте иероглиф -букву ( А)

Торопитесь на шестую станцию- пункт «В».

*Дети идут на станцию*

**Спецагент:** Я рад, что вы в полном составе смогли добраться до этого этапа, значит, вы будущие космонавты, которым не страшны любые препятствия. На протяжении всех пройденных этапов вы получали иероглифы.

Это шифр наших инопланетных друзей. Слушаем задание!

Нужно разложить иероглифы в такой цветовой гамме, как расположены планеты на картинке , чтобы получилось слово.

На картинке порядок планет в той цветовой гамме, в которой должны составить иероглифы.

*Ребята отгадывают слово – «Ветка»*

**Спецагент:** А теперь найдите космический сундук! Подсказка у вас уже есть.

*Дети находят сундук,*

*где лежит пища для космонавтов- пюре в тюбиках*

**Спецагент:** Молодцы! Теперь я думаю самое время отправится в полет.

К запуску космической ракеты приготовиться!

 – Есть! Приготовиться!!! *(отдают честь)*

 Пристегнуть ремни!

 -Есть пристегнуть ремни *(хлопок перед собой)*

 Включить контакты!

 –  Есть включить контакты *(соединяют перед собой большие пальцы рук)*

Завести моторы!!!

 – Есть, завести моторы!! ! *(вращают руки перед собой со звуком «У!»)*

Пять, четыре, три, два, один, пуск!!! Поехали!!!

**Спецагент:** Спасибо вам, друзья! До встречи на неизведанных космических просторах!

**Сценарий сюжетно - игровой программы**

**«Путешествие в страну Вымышляндию»**

*Музыкальный фон из мульсериала «Гадкий я»*

*Выход Миньена Маргошы*

**Миньен Маргоша:** Привет, веселый маленький народ! (*Дети отвечают*)

Вы на праздник к нам пришли? А улыбки принесли? *(Дети отвечают)*

Хлопать вы не разучились? (*просит похлопать)* Танцевать все научились?

Молодцы все, так держать! Значит, можно начинать!

Для начала познакомимся! Я Маргоша!

*«Игра на знакомство»*

Доминики, Софьи, Киры – руки вверх сейчас поднимут!

Тихоны, Варвары, Насти – взяли, дружно завизжали!

Максим и Марк – вместе в ладоши похлопали!

Ну, а Ромы и Миланы – ногами потопали!

Захар, Кирилл и Ярослав – дружно мяукнули!

А Александр немного похрюкал!

Крикнем все сейчас «Ура!» и дружно прокричим свои имена!

Вот мы и познакомились.

Я слышала, что у вас ребята, сейчас каникулы, а давайте проверим ваши знания, которые вы получили в школе, сейчас только позовём мою подружку Лолу.

*Дети зовут*

*Выход куклы Лол с планшетом.*

*Никого не замечая, ходит натыкаясь на детей.*

*Маргоша подходит к ней, пытается ее отвлечь,*

*но ничего, нее получается*

**Маргоша:** Что с тобой? Ребята, а давайте похлопаем, потопаем, может она нас услышит.

*Дети выполняют задание*

*Лола отвлекается, обращая внимание на детей*

*и смотрит в планшет*

*Музыкальный фон «Звук Скайпа».*

*На планшете появляется профессор Лампочка*

**Лампочка:** Здравствуйте ребята! Здравствуй Маргоша! Здравствуй Лола!

Нет, она совсем меня не слышит! Все дело в том, что кто-то слишком долго проводит много времени в гаджетах, и кто-то совсем растерял свои знания! Вот рассудок и помутнел!

**Лола:** И совсем не помутнел, вредная лампочка! Я,между прочем, профессиональный блогер! А знания, я вовсе не растеряла.

Я смотрю, ребята достаточно взрослые здесь у нас, вот мы их знания и проверим.

*Игра « Гаджеты»*

*Слушайте внимательно!*

*У кого есть планшет, пусть запищит в ответ!*

*У кого есть телефон, пусть громко похлопает он!*

*Кто любит в игры играть, должен на месте пробежать!*

*А кто слушает песни немножко, пусть, попрыгает на одной ножке!*

*А кто, любит ленту с фотками листать, должен хлопать и громко кричать!*

Знания вижу есть у вас, молодцы! А я пока в телефоне поиграю!

*Садится, достает телефон.*

*Маргоша забирает телефон.*

**Маргоша:** Ну, нет, так знания не проверяются!

**Лола:** А как?

**Лампочка:** Вам нужно отправляться с ребятами, в страну «Вымышляндию», там-то найдутся и знания, и умение, и игры - все то, что в каждом гаджете имеется. Только вот уж без них, вам там будет гораздо интереснее.

Удачи вам!

**Маргоша:** Ну что ребята отправляемся?

**Лола:** А как мы туда отправимся?

**Маргоша:** Через временной тоннель. Сначала нам нужно набраться сил и сделать зарядку.

*Игротанец под музыку «Los Lobos - La Bamba» на убыстрение*

*Давай пойдем налево, теперь пойдем направо*

*2 раза повернемся, потянемся, проснемся*

*Попрыгаем на месте, шагнем вперед все вместе*

*Обратно, как пингвины, покатимся со льдины*

*И руки мы поднимем, опустим, поднимем*

*Опустим, поднимем и друга мы обнимем. (Повторяется 3 раза)*

**Маргоша:** Ну что, все готовы?

**Лола**: Тогда отправляемся! Все проходим, во временной тоннель.

*«Временной тоннель» - два обруча сшиты плотной*

*яркой тканью между собой*

*Дети проходят через «временной тоннель»*

*Музыкальный фон «Рычание динозавров»*

**Маргоша**: Мы попали во времена, где правили динозавры, и чтобы скрыться от них, надо очень хорошо замаскироваться.

Нам нужно замаскироваться под динозавров и спрятаться под пальмами.

*Игра « Маскировка»*

*Дети делятся на две команды, первый участник привязывает хвост динозавра, берет пальму в руки, перепрыгивая через имитированные лужи и кочки переносит пальму в коробку, передавая следующему игроку хвост динозавра.*

**Маргоша:**  Скрыться, нам удалось от хищных динозавров! Отправляемся на поиски новых приключений! Проходим через «временной тоннель»!

*Дети проходят тоннель,*

*их встречает граф Батискаф*

**Граф:** Приветствую всех наземных жителей и их родителей!

Я морской мудрец - граф Батискаф. Мы с вами в жемчужной бухте, я владею этой глубиной! В нашем морском царстве, произошло непредвиденное - жемчужины растерялись на морском дне. Мои наземные гости, помогите мне их сосчитать!

**Маргоша:** Конечно, поможем! Правда, ребята?

***Игра «Найди свою жемчужину»***

*На земле разложены нарисованные ракушки с жемчужинами. У детей в руках карточки с числами от одного, до девяти. Под музыку дети бегают вокруг, как только музыка заканчивается, дети ищут свою ракушку с таким же числом жемчужин, какое находится у них. ( Игру можно повторять несколько раз, после того, как дети обмениваются цифрами)*

**Лола**: Ну вот, с заданием, мы справились!

**Граф**: Спасибо вам мои, маленькие, друзья, счастливого пути!

**Маргоша:** Ну а мы отправляемся дальше!

*Дети проходят « временной тоннель».*

*После прохождения тоннеля детей встречает тетушка Сова*

**Сова:** Здравствуйте, дорогие ребята! Я тетушка Сова из научного леса! Очень рада встрече. Но вот беда: в нашем лесу появился Буквоед.

Все буквы испугались и разбежались, не поможете ли вы их собрать?

**Лола**:Поможем, конечно, правда ребята?

*Игра « Собери алфавит»*

*Дети ищут спрятанные буквы и собирают алфавит*

**Сова:** Буквы собраны! Спасибо, мои друзья, вы большие молодцы! Можете погостить у нас в лесу.

**Маргоша:** Нет, спасибо тетушка Сова, мы продолжим свое увлекательное путешествие дальше!

**Сова:** Тогда, счастливого пути, вам, мои маленькие путешественники!

**Лола**: В путь !

*Музыкальный фон из мультсериала «Фиксики»*

*Дети проходят, через «временной тоннель»*

*Их встречает Симка из мультсериала « Фиксики»*

**Симка:** Привет путешественники! Как настроение?

Я смотрю, вы все такие позитивные, активные?*( Дети отвечают)*

А я вот никак не могу Нолика развеселить - ходит сегодня весь день грустный. Может, вы мне поможете ему настроение поднять?

**Маргоша:** Да уж, Симочка, мы сегодня много где побывали и зарядом хорошего настроения уж точно поделимся!

**Лола**: Ну что же тогда делимся на две команды?

*Игра «Поделись настроением»*

*Дети делятся на две команды. Шары каждому участнику нужно перенести на листе бумаги в корзину*

**Симка:** Какие вы все молодцы! Обязательно с Ноликом поиграем в эту веселую игру, ему очень понравится! А вам, ребята, за вашу помощь, я дарю мой танцевальный, зажигательный трек! Смотрите и повторяйте!

*Игра-танец « Чуча-Чача»*

**Маргоша:** Ну, что ж, ребята, портал скоро закроется. Нам нужно возвращаться обратно! Прощайц прикольная страна вымышляндия!

*Дети проходят, через «временной тоннель»*

**Маргоша:** Вот видишь, Лола, телефон нужно использовать в полезных целях! А лучше вместе с друзьями почаще посещать страну Вымышляндию! **Лола**: Ну, это я уже и без тебя поняла, и вам ребята советую!

Вместе: А мы прощаемся с вами! Интересных вам игр и затей!

**Сценарий игровой программы**

**«Лаборатория игр»**

***Действующие лица:***

*Профессор Колбочкина Нина Михайловна*

*Лаборант Екатерина*

*Музыкальный фон. Выход профессора.*

**Профессор:** Привет, ребята! Я - Колбочкина Нина Михайловна, а это мой помощник - лаборант Екатерина! *( Екатерина машет ребятам)*

Лаборатория игр начинает свою работу!

Мы откроем вам секреты и найдем на всё ответы,

Не грусти, забудь про скуку, сейчас узнаем про науку!

А наука далеко не всегда скучное и серьезное дело, которым занимаются исключительно взрослые.

*Звук сообщения на телефоне*

**Профессор:** Нам прислали сообщение.Пишет Алина:

**«**Привет, «Лаборатория игр»! Меня зовут Алина. У меня к вам вопрос. Что такое шум?»

**Профессор:** Очень интересный вопрос. Ну что, отвечаю, Алина, на твой вопрос. Шум – это некая волна, которая летит через воздух.

Ребята, вы представили звук в виде волны? Ведь именно таким образом звук и путешествует. Молекулы воздуха передают друг другу его по цепочке, и звук достигает человеческого уха.А еще я вам больше скажу: шум бывает разных цветов! Существует несколько видов шума, и чтобы их различать, им придумали цвета. Например, звуки дождя – это белый шум, шум внутри электронных приборов – розовый…

**Лаборант Екатерина:** Как интересно, ну если у нас возник такой вопрос, то нам нужно немножечко пошуметь. Как вам такая идея? Вы топать умеете? А хлопать? А кричать? Тогда начнём!

**Профессор:** Подождите, Екатерина, если вы решили пошуметь, то это обязательно должен быть научно-игровой шум, ведь мы же в лаборатории игр. Поэтому давайте поиграем в «Научную шумелку».

У меня на столе три колбы с водой. Сейчас я буду добавлять особые реагенты, и вода будет окрашиваться. Каждому цвету будет соответствовать свое слово. Вам нужно будет запомнить их и потом хором повторить в указанном порядке. Попробуем?

Желтый цвет – и все кричат «В колбочки», синий цвет – «Бомбочкой», зеленый – «Реагент». Получается научное заклинание «В колбочки бомбочкой реагент!»

**Лаборант Екатерина:** Запомнили, какого цвета каждое слово? А теперь проверим!

*Игра «Научная шумелка»*

**Лаборант Екатерина:** Ой, как мне нравится! А вы , профессор, не против, чтобы мы с ребятами, еще чуточку пошумели?

**Профессор:** Нет, не против, Екатерина, ведь у нас веселая лаборатория!

**Лаборант Екатерина:** Тогда, мы с ребятами устроим музыкальную шумелку.

**Профессор:** Что-то я о такой шумелке слышу впервые.

**Лаборант Екатерина**: Я вам сейчас продемонстрирую, ребята мне в этом помогут.

*Игра « Музыкальная шумелка»*

*Ведущий предлагает спеть всем хором знакомую детскую песенку.*

*По первому хлопку ведущего все громко начинают петь, по второму хлопку пение продолжается, но только мысленно, про себя, по третьему хлопку вновь поют вслух. И так несколько раз, пока кто-нибудь не собьется.*

*Тот, кто ошибается, выходит вперед и предлагает всем спеть какую- либо другую широко известную песню.*

**Профессор:** Здорово мы с вами музыкально пошумели

**Лаборант Екатерина:** А давайте, мы еще к нашему музыкальному шуму добавим и танцевальные ритмы.

**Профессор:** Я не против!

**Лаборант Екатерина:** Тогда поехали!

*Игра-танец «Улетные ритмы»*

**Профессор:** Ну вот, петь мы умеем,шуметь умеем, танцевать тоже!

А сейчас, я думаю, самое время устроить спортивные состязания

**Лаборант Екатерина:** Я думаю, это правильное решение.

**Профессор:** Ребята я предлагаю поделиться на две команды, одна команда моя, а вторая команда Екатерины.

*«Универсальная эстафета»*

*Каждому участнику раздается по одному пластиковому стаканчику, добежав до определенного места, участники строят пирамиду, пройдя несколько этапов.*

*1-й этап – бег с шариком на ракетке (от 5м);*

*2-й этап – пролезть в лежащий на земле брезентовый или целлофановый мешок без дна;*

*3-й этап – пробежать (10-20) метров, держа в руках несколько мячей или надувных шаров;*

*4-й этап – бег в мешках;*

*5-й этап – пролезть под перекладинами, положенные на колышки, вбитые в землю, стараясь их не сбить. После прохождения этапа участник должен установить сбитые им колышки и только после этого продолжается .После прохождения этапов, участник ставит в нужное место стаканчик, так, чтобы получилась пирамида.*

**Профессор:** И, конечно, у нас есть команда победитель!

**Лаборант Екатерина:** Хотя мне кажется, все ребята молодцы и достойны награды*.*

*Детям раздают сладкие призы*

**Профессор:** А наша лаборатория игр завершает свой рабочий день.

**Лаборант Екатерина:** А можно мы с ребятами еще потанцуем?

**Профессор:** Конечно! Зажигательный ритмичный танец!

*Игра-танец «До чего дошел прогресс»*

**Профессор:** Надеемся, что вам понравилось у нас! До новых встреч!

**Лаборант Екатерина:** Ждем вас в нашей лаборатории игр снова!

Пока-пока!