**Сценарий мероприятия «Игры нашего двора»**

**Цель:** развитие физических навыков детей.

**Задачи:**

* развитие умения действовать сообща, в команде;
* развитие ловкости и координации, умения дей­ствовать согласованно;
* развитие внимания, ловкости и быстроты реакции.

**Необходимые приспособления:** мячи, скакалка, мел, таблички с заданиями.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ведущий 1 | *Сегодня мы проведем спортивный праздник подвижных игр. Ребята, вы люби­те играть?* |  |
| Ведущий 2 | *Сейчас мы с вами поиграем в несколько интересных игр, многие их которых вы наверняка знаете* |  |
| Ведущий 1 | *Итак, начинаем!* |  |
|  | 1. Море волнуется раз  ◈ Выбирается водящий. Он произносит вслух:  Море волнуется раз,  Море волнуется два,  Море волнуется три...  ◈ В это время играющие делают разные затейливые движения (или раскачиваются, имитируя волны). | Звучит веселая музыка |
|  | 2. Ручеек ◈ Число участников нечетное.  ◈ Разбившись на пары, игроки встают друг за другом, берутся за руки и поднимают их над головой. Образуется своеобразный коридор. Тот, кто остался без пары, направляется к «истоку» ручейка и затем, пробираясь под сцепленными руками, выбирает себе пару. Новая пара идет в конец ручейка, а игрок, оставшийся в одиночестве, — в начало. И все повторяется.  ◈ Играть в эту игру лучше под музыку. |
|  | 3. Два Мороза ◈ На противоположных сторонах площадки на расстоянии 15 метров линиями отмечают дома. Выбирают двух водящих — Морозов. Остальные ребята выстраиваются в одну шеренгу за линией дома, а посередине площадки — на улице — стоят два Мороза.  Морозы обращаются к ребятам со словами:  Мы — два брата молодые,  Два Мороза удалые.  Я — Мороз, красный нос.  Я — Мороз, синий нос.  Кто из вас решится  В путь-дороженьку пуститься?  ◈ Ребята отвечают:  Не боимся мы угроз  И не страшен нам мороз!  ◈ После этих слов ребята бегут из одного дома в другой (за черту на другом конце площадки). Морозы ловят и «замораживают» пробегающих. Осаленные сейчас же останавливаются и стоят неподвижно на том месте, где их заморозил Мороз. Затем Морозы опять обращаются с теми же словами к ребятам, а те, ответив, перебегают обратно, по дороге выручая «замороженных» ребят: дотрагиваясь до них рукой и тем самым позволяя им опять войти в игру. |  |
|  | 4. Поймай и угадай ◈ Выбирают водящего. Завязывают ему глаза. Его задача — поймать кого-нибудь из игроков и угадать, кого он поймал. Если водящий ошибся, то он должен отпустить игрока и ловить заново. Если угадал, то пойманный игрок становится водящим и игра продолжается.  ◈ Так как глаза у водящего завязаны, то он ориентируется на звуки. Остальные игроки должны хлопать в ладоши, привлекая его внимание. |  |
|  | 5. Цвета ◈ Выбирается водящий. Остальные игроки становятся в ряд на одной стороне площадки или комнаты.  ◈ Водящий отворачивается и загадывает какой-либо цвет. Например, красный. Он поворачивается и внимательно смотрит.  ◈ Игроки, у которых в одежде присутствует названный цвет, могут спокойно перейти на другую сторону площадки.  ◈ Остальные должны тоже перебраться на другую сторону, но водящий может любого из них поймать. Тогда пойманный игрок становится водящим и игра продолжается. |  |
|  | 6. Перепрыгни Необходимый инвентарь: скакалка.  ◈ Выбирают водящего. Игроки встают вокруг водящего. Он приседает на корточки и начинает крутить вокруг себя скакалку чуть выше пола. Игроки должны перепрыгивать через нее.  ◈ Есть два варианта ведения игры:  ♦ Игрок, который не успел перепрыгнуть и скакалка задела его по ногам, становится водящим.  ♦ Игрок, которого задело скакалкой, выбывает из игры. Так продолжается до тех пор, пока на поле не останется один игрок. Он и считается выигравшим. После этого выбирают нового водящего. |  |
|  | 7. На мостике  Детям предлагается пройти по мостику через пропасть. Для этого на полу или на земле чертится мостик — полоска шириной 30—40 см. По «мостику» должны с двух сторон навстречу друг другу идти одновременно два человека, иначе он перевернется. Также важно не переступать через черту, иначе играющий считается свалившимся в пропасть и вы­бывает из игры. Вместе с ним выбывает и второй игрок (потому что когда он остался один, мостик перевернулся). |  |
|  | 8. Детские фанты  Дети по очереди вытягивают фанты и выполняют соответствующие задания.  Фанты:  1. Для тебя спортивный час - Ты побегай вокруг нас.  2. Ставьте ушки на макушку -  (Имя) нам споет частушку.3. Выпала тебе работенка - Изобрази-ка нам котенка.4. Тебе (имя) нарядиться -  И в пляс пуститься.5. Поклонись, улыбнись - И на место удались6. Что, дружок, невесел ты? Ну-ка, спой нам песенку!7. (имя) закрой-ка глаз - Кукарекни пару раз!8. Не грусти, (имя), не рыдай - А немножечко полай! 9. (имя)  Повертись, покружись - Какой ловкий - покажись. 10. Расхвали свою соседку - Может, даст тебе конфетку. 11. Забирайся на окошко - Покукуй там ты немножко. 12.  Тебе принцессу (принца) выбирать - И ее (его) поцеловать. 13. Вежливостью удиви - Руку всем вокруг пожми.14. Чтобы праздник был в порядке - Попляши-ка ты вприсядку. |  |
| Ведущий 1 | Все детишки молодцы! Постарались и поиграли мы с вами сегодня на славу! А побеждает у нас, конечно же, как всегда, дружба! |  |