

«Играй-город»

Цель: развитие коммуникативных навыков, сплочение коллектива.

Ход игры

Для того, чтобы путешествие по «Играй-городу» было интересным и осмысленным, всех путешественников приглашают принять участие в конкурсах весёлых и задорных, любознательных и остроумных, храбрых и смекалистых, находчивых и ловких. На видном месте располагают «Указатель» (название, место проведения каждого конкурса).

Каждый из участников должен посетить не менее 3-4 конкурсов (можно больше) и за успешное выполнение (победу в конкурсе) играющему выдаётся жетон. Эти жетоны сохраняются до конца путешествия по «Играй-городу», а в конце, по определённом сигналу, каждый класс жетоны складывает в общую копилку и приносит отряду-организатору, который пересчитывает их. Класс, набравший больше всего жетонов, премируется сладким призом,

Попеременно участники являются и зрителями, и болельщиками. Перед началом мероприятия необходимо провести инструктаж (предупредить травматизм).

Конкурсы

№	Название конкурса	Правила
1.	«Непослушный колпачок»	Играющие, взяв в каждую руку по палочке, должны взять с их помощью картонный колпачок и перенести его на указанное место, не уронив по дороге. <i>Участников может быть от 2-х и больше в один заход (в зависимости, сколько будет приготовлено колпачков и палочек).</i>
2.	«Попади и поймай»	С расстояния 3-4 метров надо забросить маленький мячик в ящик, висящий на стене, а потом успеть его поймать, когда он выкатится наружу. <i>Приглашать по одному участнику.</i>
3.	«Сбей шар»	На верхушке вертикальной стойки лежит шар или мяч. Его надо сбить кнутом, не задев при этом стойки. <i>По одному участнику.</i>
4.	«С кочки на кочку»	<i>Соревнуются по двое.</i> Каждый получает по две табуретки или по две фанерки. Взобравшись на одну, надо поставить перед собой вторую «кочку» и перейти на неё. Потом поднять и переставить первую, потом опять вторую – и так проделать весь путь. Кто это быстрее проделает – тот и получает жетон.
5.	«Ловись рыбка»	<i>Соревнуются по двое.</i> Каждому участнику на талию привязывается карандаш на ниточке (сзади). Их задача попасть в узкое отверстие – кто быстрее.
6.	«Петушиный»	<i>Соревнуются по двое.</i> Чертится круг, диаметром 2-3 метра.

	бой»	Участники получают валики (мягкие). Встав на одну ногу, по сигналу ведущего, надо вытолкнуть соперника из круга. Внимательно следить за тем, чтобы не нарушались правила – вытолкнуть можно только валиком, стоять на одной ноге (тот проиграл, кто вышел за круг или стал на обе ноги).
7.	«Поединок на рапирах»	Чертят два круга, диаметром 40-50 см. Центр одного круга должен отстоять от другого примерно на 80 см. За кругами становятся <i>двое играющих</i> . Каждый получает по рапире (гибкой палке). В центре каждого круга кладут по чурке. Надо выбить чурку из круга противника и не дать выбить свою.
8.	«Проворные лошадки»	<i>Двое ребят</i> держат в руках катушки. К ним привязаны пятиметровые шнуры. На других концах шнуров – тяжёлые предметы (одинаковые по весу). По сигналу одновременно каждый из играющих начинает наматывать свой шнур на катушку, держа её <u>за концы двумя руками</u> . Чья «лошадка придет первой?»
9.	«Меткий глаз»	В прозрачной банке или вазе лежат конфеты или орехи. Надо на глаз определить точнее их количество. <i>Приглашаются по одному игроку</i> . Количество предметов все время менять, чтобы зрители и болельщики не получили незаслуженных жетонов.
10.	«Плавающие яблоки»	В таз с водой опускают 2 яблока. Участникам предлагается по сигналу ведущего достать яблоко зубами, без помощи рук. Побеждает тот, кто сделает это первым и не нарушит правила. <i>По два участника.</i>

Педагог НП ЦО «Лицей «Столичный»
О.Ю. Тормозова