

## Праздничный сценарий игровой развлекательной программы «Ковбойские приключения»

Составители педагоги дополнительного образования:

- Омельченко Н.С.
- Хохлова Н.В.

### Пояснительная записка

Игровая развлекательная программа используется для проведения в рамках досуговой деятельности организации дополнительного образования. Количество участников до 30 человек, возраст детей: младший и средний школьный возраст.

**Цель мероприятия:** привлечение детей к полезной досуговой деятельности, как во внеурочное, так и в каникулярное время.

### Задачи:

- способствовать оздоровлению детей;
- развитие познавательной активности, смекалки, умения правильно и быстро принимать решения;
- содействие воспитанию толерантности, умению взаимодействовать в разновозрастной группе.

Программа проводится на открытом воздухе так и в помещении. Летом 2017 года игровая программа проведена в Доме детского творчества, тематически и стилистически оформленная. Количество детей - до 30 человек. Для привлечения детей проведена предварительная реклама события.

**Материалы и оборудование:** звуковая аппаратура с возможностью использования радиомикрофонов, реквизит для игры: канат, разрезанная на пазлы «лошадь», обручи, кегли, мячи, конусы, резинка, шляпы, деревянные лошади, «золото», стулья.

### Ведущий:

Многоуважаемые, ковбои и ковбойши, мы рады вас здесь сегодня видеть! Позвольте считать наше собрание открытым!

Сегодня, на повестке дня веселые каникулы. Сегодня мы праздновать будем с лошадьми, кто-нибудь знает, а почему именно лошади?

Пока дети строят догадки, взрослые могут подсказать, что ковбой в переводе с англ. – это пастух.

Только вот беда, наших лучших коней украли!!! Остались лишь дикие мустанги. Нужна срочно ваша помощь: отыскать и вернуть всех лошадей на ранчо. Поможете?

Тогда вперед! По коням! Надо собрать картинки лошадей по всему залу.

ТАКИМ ОБРАЗОМ, ДЕЛИМ НА КОМАНДЫ.....

Ковбои придумывают клички. После каждой игры возвращается одна лошадь и т. д., ее можно вручать победителю той или иной команды.

.....

**Ведущий:** Нам поступила информация, что первого коня своровали хитрые индейцы. Они вернут его только самому смелому и ловкому, тому, кто сможет оседлать необъезженную лошадь.

#### **Игра «Оседлай лошадку»**

Расставляем стулья в круг, выдержите расстояние между ними, чтобы легко можно было сесть верхом. Игра проходит под музыку, пока звучит – детки танцуют вокруг стульев, как только прекратилась – ковбои седлают коня. С каждым разом, количество стульев уменьшается, кому не хватило места, тот выбывает. Так до победителя.

.....

**Ведущий:** Вот внезапно подул сильный ветер, и несколько лошадей от страха убежали далеко в пустыню. А еще поднялась такая пыль, что не вдохнуть, не выдохнуть! Надо всем срочно завязать на лице защитные платки, которые ковбои всегда носят на шее, но у вас таких платков нет, поэтому одному из команды **задание:** завязать на лице платок (чья команда быстрее справится)

#### **Игра «Завяжи платок»**

.....

#### **Ведущий:**

А ветер был такой сильный, что сдул у ковбоев еще и шляпы, и наши ковбои остались без шляп. Будем их возвращать на место.

#### **Игра: «Передай шляпу» эстафета на лошадке.**

От одной команды по ребенку, они сидят в шляпе. Играющим необходимо добежать с препятствиями до ребенка в шляпе и снять ее, передать следующему игроку.

.....

#### **Ведущий:**

Одним из коней завладел кладоискатель. Этот сезон был у него невезучим, он собрался вернуться домой, но с пустыми руками было стыдно ехать, и он нашел выход – увести нашего коня.

Вернет он наш лошадку в том случае, если найдет золото, поможем ему в поисках.

#### **Игра «Кладоискатели»**

Для этой игры вам нужно приготовить золотые фантики или бумажки (мячики).

**Задание:** Перенести золотые бумажки (мячики) из ведерка в коробочку.

.....

#### **Ведущий:**

Следующим этапом нашего спасательного приключения станет пустынная степь – прерия, где находятся большое количество кактусов. Вам надо ответить на вопросы о пустыне.

#### **Игра «Вопрос - ответ?»**

Для данной игры подготовьте загадки о пустыне:

Вот песчаный океан,  
Раз бархан и два бархан.  
Тут без дождика тоска,  
Всюду горы из песка. (Пустыня)

Вот пустыня, но и тут  
Озеро бывает,  
Где и путник, и верблюд  
Жажду утоляют. (Оазис)

Жизнь в песках полна борьбы,  
Мужества, отваги.  
Этот зверь несет горбы,  
В них - запасы влаги.  
Он вчера зашел в аул,  
Съел на завтрак саксаул. (Верблюд)

Я ползу неторопливо  
В толстом панцире с отливом.  
Мне среди пустынь бугристых  
Незачем спешить.  
Двести лет, и даже триста,  
Я могу прожить. (Черепашка)

Раз в пустыне нет травы,  
Значит, нет прополки.  
Кустик есть, но без листвы -  
На ветвях иголки.  
Он растет неприхотливо,  
Без ухода и полива. (Верблюжья  
колючка)

Мы в пустыне вырастали,  
Как живые бочки.  
Из пустыни мы попали  
К вам домой в горшочки.  
Воду колим мы внутри.  
Все в иголках, посмотри. (Кактусы)

У меня сухая шкурка,  
Греет жаркий лучик.  
Я в песках шныряю юрко  
Около колючек.  
Извиваюсь, но не змейка.  
Отгадать меня сумею. (Ящерица)

По пескам, в лучах слепящих  
Ходит он, огромный ящер.  
И глотает целиком  
Всю добычу, словно ком. (Варан)

Ребятам во дворе  
Нужен он для куличей,  
А в пустыне, на жаре,  
Он горячий от лучей. (Песок)

Суслик, убегай скорей,  
Ведь опасность рядом!  
Нападает на зверей  
Кто-то с сильным ядом  
Посреди песков шипит  
И добычу не проспит. (Змея)

.....  
**Ведущий:**

Одну из лошадок забрал себе шериф Уокер. Он готов её вернуть тому, кто самый ловкий, кто сумеет заарканить лошадь.

**Игра: «Заарканить лошадь»** (забросить резиновое кольцо на конус)  
.....

**Ведущий:**

А еще шериф желает проверить, кто из вас самый быстрый.

**Игра: «Кто быстрее оббежит вокруг конуса» эстафета** (резинка на стульях натянута)  
.....

**Игра «Собери лошадку»**

Каждой команде – по одной, разрезанной на части картинке лошади.  
Задание: собрать картинку, кто быстрее.

