Ерёменко Е.С.

Досуговое мероприятие ко Дню семьи.

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Цель: создать положительный эмоциональный комфорт в классе и родительской общественности; сблизить участников педагогического процесса.

Задачи: 1. Установить более доверительные отношения между родителями и детьми; увеличение взаимной открытости;

2. Развитие творческих способностей, чувства юмора и здорового соперничества;

3. Развитие навыков коллективного поведения.

Участники: 2 команды по 8 человек (4 взрослых и 4 ребенка). Состав команд может изменяться, главное, чтобы количество игроков было четным.

Подготовительная работа: заранее формируются команды, участники команд выбирают название, тотем команды и представление команды; команды могут подготовить для себя какие-либо отличительные атрибуты.

Реквизит: музыкальное оформление, факелы (по количеству испытаний), номера каждому игроку, «бананы» из картона (по количеству участников), по 7 «кочек» (это могут быть круги или следы из плотного материала.) перед каждой командой, «рыбки» (по количеству игроков), «удочка» (замкнутая верёвка с крючком - по количеству команд.), стулья (по количеству команд), мелкие предметы (шашки, шишки и т.д.), воздушные шары и косынки (по количеству команд), целые карандаши, коробки с канцелярскими кнопками и скрепками (по количеству команд).

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

- Здравствуйте, дорогие друзья! Я спешу вас обрадовать: вы попали на необитаемый остров. Выжить здесь может только самый сильный, смелый и находчивый.

На острове расположились племена… (*представление племен – название, представление, защита тотема*).

Всю вашу жизнь на острове будет отслеживать совет племен (*привлекали бабушек и дедушек*). В него входят старейшины различных племен… (*представление жюри*).

Совет племён постановил, что победившему в испытании племён будут даваться факелы, чтобы жизнь в этом племени была светлой и тёплой, а из проигравшего племени должен будет уйти, то есть покинуть наш остров один игрок. Но вы сможете его откупить, исполнив песню, танец и так далее. Если игрок все – таки покидает команду, то кто-то из оставшихся дважды выполняет задание.

Начинаем наши испытания. Да победит сильнейший!

***1 испытание***. На нашем острове очень много пауков. Вы, очевидно, неоднократно наблюдали за ними. Сейчас вашей задачей будет как можно достовернее изобразить пауков.

В этом испытании одновременно участвуют 2 человека от каждой команды. Они встают спиной друг к другу и сцепляются согнутыми в локтях руками. В такой сцепке они превращаются в «паука», у которого восемь лапок. Теперь «пауку» необходимо быстро пройти от старта до поворотной отметки и обратно.

(*Выполнение эстафеты*)

- Совет старейшин, какому племени мы вручим факел? Из какого племени должен уйти участник? Чтобы не было обид, решать будет Совет старейшин путём жеребьёвки, какой номер покинет наш остров. Будет ли племя выкупать своего представителя?

***2 испытание.*** На необитаемом острове очень часто встаёт вопрос о пропитании. Сейчас вы будете решать эту сложную задачу. Готовы ли вы к этому?

Перед каждой командой лежат «кочки». Вы по одному будете передвигаться по этим «кочкам», на последней лежат бананы. Игрок берёт один банан и возвращается обратно по этим же кочкам. И так каждый участник. Победит то племя, которое быстрее остальных соберёт бананы. Вперёд!

(*Выполнение эстафеты. Подведение итогов*)

***3 испытание.*** Бананы – продукт скоропортящийся. Вам же необходимо запастись провизией на долгое время. Факел и, соответственно, одну жизнь получит племя, которое быстрее остальных наловит рыбу.

На полу расположены рыбки с петельками. Первым игрокам одевается на шею замкнутая верёвка с крючком. Задача играющих – «поймать на крючок» рыбку. Поймав рыбку игрок возвращается к племени и передаёт «удочку» следующему игроку. Главное условие – руками не помогать!

(*Выполнение эстафеты. Подведение итогов*)

***4 испытание.*** (Конкурс капитанов). Вождями племени обычно становятся не только самые умные и самые смелые представители племён, но и самые богатые, самые хитрые.

Итак, вожди садятся на «трон» и , не вставая с него, должны собрать как можно больше предметов, которые рассыпаны на полу. (*Задание можно усложнить, завязав глаза вождям*).

Можно передвигаться со стулом. Выигрывает тот вождь, который раньше и больше соберёт больше предметов. (*Эту эстафету можно проводить на время, или пока не будут собраны все предметы*).

(*Выполнение эстафеты. Подведение итогов*)

***5 испытание.*** На острове остро встал вопрос о наличии одежды.

В этом испытании победит то племя, которое быстрее «оденется». Как вы это будете делать…

Первый игрок подбегает к шарам, которые висят на натянутой нитке (*перед каждой командой по одному*), повязывает на него платок, бежит к команде. Второй игрок подбегает, снимает платок, возвращается к команде и т.д.

(*Выполнение эстафеты. Подведение итогов*)

***6 испытание.*** Наши племена, мне думается, устали жить вечно «голодными и холодными» на необитаемом острове. И тут они увидели проплывающий вдалеке корабль.

Все племена дружно закричали: «И – и - и …».

Услышано будет то племя, которое дольше прокричит.

(*Выполнение эстафеты. Подведение итогов*)

***7 испытание.*** Чтобы разнообразить свой досуг племена занимались прикладным творчеством. Следующее испытание…

Победит то племя, которое воткнёт в карандаш как можно больше канцелярских кнопок и сплетёт самое длинное ожерелье (*из канцелярских скрепок*) пока звучит музыка. (*Эстафета проводится на время*).

(*Выполнение эстафеты. Подведение итогов*)

- Сейчас нам нужно выяснить, какое же племя самое сильное и быстрое, в каком племени самые дружные жители. Слово предоставляем Совету старейшин.

(*Подведение итогов, награждение*)

*В подготовке реквизита и атрибутов помогали родители учащихся. Мероприятие проходит на высоком эмоциональном подъёме.*

*После соревнований было организовано чаепитие детей и родителей.*