**Сценарий игрового мероприятия**

Выходят ведущие.

**1-й ведущий.**

Еще одно мероприятие

Для вас готовилось с утра.

**2-й ведущий.**

Сегодня, дети, вновь пришла

К нам в гости госпожа игра.

**1-й ведущий.**

Вновь будут шутки, будет смех,

И каждого здесь ждет успех.

**2-й ведущий.**

Скорей, скорей поторопись,

На празднике у нас ты появись.

Ты, дорогая госпожа,

Весельем полная — Игра!

Выходит девочка-«игра», которая будет вести праздник.

**Игра**. Здравствуйте, здравствуйте, кто меня звал? Зачем? Ах, да, здесь праздник. И без меня, конечно, будет трудно обойтись. Ну что ж, на сцену приглашаю всех тех, кто хочет поучаствовать в конкурсах.

*Примечание*: в конкурсах могут участвовать две постоянные команды, образованные из разных отрядов путем жеребьевки, или две постоянно меняющиеся перед каждым новым конкурсом команды.

**Конкурсы**

**Порыв**

Игроки делятся на две команды. Одна команда образует круг, игроки другой команды стоят в центре круга. Игра начинается по сигналу ведущего.

Задача игроков в центре — вырваться из круга, задача игроков, образующих круг, — не выпустить соперников. На выполнение игрового задания дается определенное время (1—5 минут). Команда, находившаяся в центре, считается выигравшей, если все ее игроки покинули круг. В противном случае выигрывает команда, составляющая круг. После этого команды меняются ролями. Другой вариант игры — находящиеся снаружи игроки пытаются пробиться в центр круга.

**Поцелуй в награду**

Для игры вызывается несколько мальчиков. Перед участниками ставится задание: с завязанными глазами пройти определенную дистанцию, собрать три пластиковые бутылки и поцеловать «даму сердца», которая стоит на финише. Постараться все сделать первым. Зрители подбадривают участников и помогают советами.

Розыгрыш заключается в том, что во время конкурса даму заменяет какой-нибудь мальчик. И счастливый победитель с завязанными глазами целует его.

**Песня хором**

Участники выбирают хорошо известную всем песню и начинают петь ее хором. По команде «Тихо!» игроки замолкают и продолжают петь песню про себя. Игроки меняют темп, и после команды «громко» все поют вразнобой — игра заканчивается смехом.

Какая команда справится лучше?

**Конкурс капитанов «Тайное желание»**

Каждый участник получает листок с заданием. Его цель: за определенный промежуток времени заставить выполнить это желание наибольшее количество участников (зрителей).

Задания могут быть и одинаковыми (для большей справедливости).

Примеры заданий:

1. Посидеть на чужом месте.

2. Добиться поцелуя.

3. Предложить еду так, чтобы ее съели.

4. Пожать руку.

5. Вызвать смех.

6. Взять автограф.

7. Быть названным по имени-отчеству.

8. Узнать дату рождения.

**Перепевки**

Команды по очереди поют несколько строчек из песни или рассказывают стихотворение на заданную тему. Та команда, которая затрудняется сделать свой ход, получает штрафной балл или выбывает из игры.

Темы могут быть разными: о любви, о дружбе, временах года, песни и стихи, в которых встречаются имена, и т. д.

**Знакомство**

Конкурс проводится в парах (желательно мальчик и девочка). Каждая пара должна разыграть сценки знакомства в определенной ситуации (по жеребьевке). Зрители выбирают победителей.

Примеры ситуаций (написаны на карточках):

— переполненный трамвай;

— крыша небоскреба;

— ювелирный магазин;

— кабинет стоматолога;

— темный переулок;

— середина озера.

**Зеркало**

Для конкурса необходимы зеркальце, бумага, карандаш.

Задание: соединить точки на бумаге, рассматривая лист через зеркало. Кто быстрее и лучше справится с заданием?

*В финале подводятся общие итоги, вручаются призы.*

*Игра прощается с участниками и зрителями.*