

В зависимости от количества ребят **разделить их на 2-4 команды** (минимум по 6-7 человек в команде, максимум по 10 человек). Каждая команда должна **придумать себе название**, связанное с Масленицей.

В эстафете можно использовать все предложенные конкурсы, можно – выборочно, а можно и добавлять свои.

## **ОБЯЗАТЕЛЬНО, заранее:**

– распечатать и разрезать значки (минимум по 2 листа для каждой команды) – файл «Значки». Они предлагаются в 4 вариантах, т. к. каждая команда будет собирать свои значки;

– подготовить коробку (мешочек, тарелку), куда команды будут складывать заработанные значки. Т. к. игра командная, ребятам надо объяснить, что выполнять задания надо на благо своей команды и заработанные значки – это награда не только отдельного участника, а всей команды. Поэтому после каждого задания значки надо собирать в общую копилку. По количеству набранных значков будет определяться команда-победитель.

– распечатать Дипломы и Сертификаты (количество зависит от количества команд и участников в них (Дипломы получают участники только одной команды, остальные участники – Сертификаты)) – файлы «Диплом» и «Сертификат»;

– подготовить инвентарь для тех конкурсов, которые будете проводить. Для некоторых конкурсов нужны столы в противоположном конце кабинета в количестве равном количеству команд.

## **Конкурсы, игры и эстафеты «ВЕСЁЛАЯ МАСЛЕНИЦА»**

### **1. КОНКУРС «РИСУЕМ ШЕДЕВР ВМЕСТЕ»**

**Инвентарь:** рисунок (файл «Рисунок для задания 1»), 1 альбомный лист и цветные карандаши для каждой команды

#### **Задание:**

Напротив каждой команды у противоположной стены на столе лежит рисунок (дети заранее его не видят), альбомный лист и карандаши. Рисунок можно перевернуть вниз лицевой стороной. По команде ведущего «Начали» первый участник каждой команды подходит к своему столу, переворачивает рисунок и за отведённое время (30 сек.) срисовывает его. Заканчивает рисовать по команде ведущего «Стоп». Затем подходит следующий участник и за отведённое время (40 сек.) дорисовывает то, чего не хватает. Так как каждому следующему участнику надо рассмотреть и образец, и рисунок команды, понять, что уже нарисовано, а что следует дорисовать, то время каждого следующего участника увеличивается на 10 сек. по сравнению с предыдущим.

Поэтому первый участник рисует 30 сек., второй – 40 сек., третий – 50 сек. и так далее.

#### **Победитель:**

Кто лучше справился с данным заданием, решает ведущий – у какой команды получилось более похоже на оригинал. Если явного лидера нет, дать по значку каждой команде.

## 2. ЭСТАФЕТА «КЛЕИМ СЛОВА ВМЕСТЕ»

**Инвентарь:** коробка/мешок/пакет с буквами и лист со словами (файл «Рисунок для задания 2»), клей (лучше клей-карандаш)

**Задание:**

Карточки с буквами заранее разрезать (не надо вырезать каждый блин по контурам, просто квадратами, внутри которых будут блины с буквами), положить их в коробку/мешок/пакет на стол в противоположном конце кабинета напротив каждой команды. Также на стол положить лист с написанными словами и клей. Команды начинают выполнять задание одновременно. У них одинаковые слова и «блины» с буквами. По команде каждый участник подбегает, находит в коробке одну букву и клеивает её в нужное место. Ребятам надо предупредить, что в коробке есть и лишние буквы, которые не встречаются в предложенных словах. Возвращается в свою команду, передаёт эстафету (похлопал по плечу, пожал руку, хлопнул в ладошку...) второму участнику. Тот, как и первый, бежит к столу, находит в мешке букву и клеивает её. Конкурс продолжается до тех пор, пока у какой-либо первой команды не будут собраны все слова.

**Победитель:**

Какая команда быстрее клеила все слова, та и получает значок.

## 3. КОНКУРС «ОБЪЯСНИ БЕЗ СЛОВ»

**Инвентарь:** карточки со словами (файл «Слова для задания 3»)

**Задание:**

Ведущий заранее распечатывает и разрезает карточки. Кладёт их в мешок/коробку/пакет или просто на стол текстом вниз. Ребятам предупредить, что все слова на тему, связанную с Масленицей. Команды выполняют задание по очереди. Сначала один участник первой команды вытягивает карточку и показывает это слово с помощью мимики и жестов (без слов) своим соучастникам. Те в свою очередь называют вслух свои варианты. На отгадывание даётся 1-2 минуты. Если отгадали, получают значок. Затем участник из второй команды вытягивает карточку и показывает написанное слово с помощью мимики и жестов (без слов) участникам своей команды. Те за 1-2 минуты пытаются отгадать слово. Получилось отгадать – значок их. В этом задании провести столько раундов, чтобы каждая команда отгадывала равное количество слов (на усмотрение ведущего).

**Победитель:**

Команды получают значки за каждое отгаданное слово.

## 4. ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ИЗ ЧЕГО ГОТОВИМ БЛИНЫ»

**Задание:**

Каждая команда становится в шеренгу лицом к ведущему.

Ведущий называет ингредиент (молоко, картошка, огурец, яйцо, сахар, колбаса, виноград, кефир, мука, соль, масло подсолнечное, горох...). Если его используют для приготовления блинов (толстых или тонких, не важно), ребята приседают всей командой. Если не используют, ничего не делают. Время на раздумье секунда-две. Если все участники команды верно выполнили действие, то получают значок. Если кто-то из

команды ошибся, то этот участник (участники) выбывает (выбывают) из игры. Остальные участники играют дальше.

**Победитель:**

Команды получают значки за каждое верное выполнение действий.

## 5. ЭСТАФЕТА «НАЙДИ СВОЙ РИСУНОК»

**Инвентарь:** карточки с рисунками (файл «Рисунки для задания 5»)

**Задание:**

Карточки с рисунками заранее распечатать (3 и 4 стр. файла в количестве равном количеству команд), разрезать, положить их в коробку/мешок/пакет на стол в противоположном конце кабинета напротив каждой команды. Каждой команде показать их рисунок. Задача команд быстрее других найти в коробке все свои рисунки (их всего 14). На поиск по сигналу ведущего отправляются одновременно по одному участнику от каждой команды. Один участник должен взять только один свой рисунок, вернуться в свою команду, передать эстафету (похлопать по плечу, пожать руку, хлопнуть в ладошку...) второму участнику. Тот, как и первый, бежит к столу, находит в коробке свой рисунок и бежит назад. Конкурс продолжается до тех пор, пока у какой-либо первой команды не будут собраны все 14 рисунков. Ведущий должен проверить, верно ли ребята собрали рисунки. Если окажется, что в команде-победительнице собраны неверные рисунки, конкурс продолжается.

**Победитель:**

Выигрывает та команда, которая быстрее других собрала свои рисунки. Команда получает значок.

## 6. КОНКУРС «СОБЕРЁМ ПАЗЗЛ ВМЕСТЕ»

**Инвентарь:** рукавицы каждому участнику, распечатанный и разрезанный паззл (файл «Рисунок для задания б») в количестве равном количеству команд

**Задание:**

Заранее подготовить части паззла.

Все участники надевают рукавицы.

Ведущий высыпает на их столы части паззла (у всех команд паззл одинаковый).

На мониторе во время конкурса «висит» готовая картинка, чтобы ребята могли подсматривать.

Задача каждой команды собрать предложенный паззл (рукавицы снимать нельзя). Время на выполнение – 3-4 минуты. Если какая-то команда справится быстрее, игра останавливается, ведь победитель уже определён.

**Победитель:**

Та команда, которая быстрее других соберёт паззл, объявляется победителем данного конкурса. Если полностью собрать не успела ни одна команда, тогда побеждает та, у которой верно собрана большая часть паззла. Эта команда получает значок. Если таких команд несколько или у всех собрано одинаково, то по значку дать каждой такой команде.

## 7. КОНКУРС «РАСКРАСИМ ПО ОБРАЗЦУ»

**Инвентарь:** карточки с рисунком (файл «Рисунок для задания 7») в количестве равном количеству команд, цветные карандаши

**Задание:**

Заранее распечатать раскраску и цветной рисунок.

Напротив каждой команды у противоположной стены на столе лежит раскраска, цветной рисунок (дети заранее их не видят) и карандаши. Рисунок можно перевернуть вниз лицевой стороной. По команде ведущего «Начали» первый участник каждой команды подходит к своему столу, переворачивает рисунок и за отведённое время (30 сек.) раскрашивает его как на цветном рисунке. Заканчивает рисовать по команде ведущего «Стоп». Затем подходит следующий участник и за отведённое время (40 сек.) раскрашивает далее. Так как каждому следующему участнику надо рассмотреть и образец, и рисунок команды, понять, что ещё надо раскрасить, то время каждого следующего участника увеличивается на 10 сек. по сравнению с предыдущим.

Поэтому первый участник раскрашивает 30 сек., второй – 40 сек., третий – 50 сек. и так далее.

**Победитель:**

Кто первый справился с данным заданием, тот получает значок.

## 8. ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ВЕСЁЛЫЙ ПАРОВОЗИК»

**Задание:**

Участники каждой команды становятся друг за другом и держат друг дружку за плечи или талию.

Ведущий говорит разные команды, а задача игроков – не разорвать их «паровозик», не упасть и выполнять команды ведущего сообща. Если кто-то падает или «отрывается» от команды, он выбывает из игры.

Команды:

- 3 раза поднять вверх и опустить левую руку,
- 4 раза присесть и встать,
- 5 раз сделать поклон весне,
- помахать зиме правой рукой,
- попрыгать на одной правой ноге,
- попрыгать на одной левой ноге,
- выполнить 3 раза наклон туловищем вправо, а затем – 3 влево,

Чтобы усложнить задачу, команды можно повторять, чередуя их. Ведущий может добавлять свои команды.

**Победитель:**

Получает значок команды (команды), в которой (которых) после выполнения всех команд ведущего осталось больше всего участников.

## 9. ЭСТАФЕТА «ПОДПИШИ БЛИН»

**Инвентарь:** весёлая музыка, ручка или карандаш, карточки с рисунком (файл «Рисунок для задания 9»)

**Задание:**

Рисунок с блином заранее распечатать в количестве равном количеству команд. Участники каждой команды становятся друг за другом (паровозиком).

Первому участнику каждой команды дать рисунок с блином и ручку. По сигналу ведущего (включить музыку) первый участник каждой команды передаёт «блин» с ручкой над головой следующему участнику, второй – третьему, третий – четвёртому и так до последнего участника. Последний участник, получив блин с ручкой, вписывает в сам блин своё имя, оббегает команду, становится первым и снова передаёт «блин» с ручкой. И так до тех пор, пока первым снова не станет на своё место тот, кто стоял первым изначально.

**Победитель:**

Получает значок команды (команды), которые (которая) быстрее остальных справилась с заданием.

## 10. ЭСТАФЕТА «ЗАБЕГ НА МЕТЛЕ»

**Инвентарь:** метла (палка гимнастическая), несколько кеглей для каждой команды, весёлая музыка

**Задание:**

Напротив каждой команды у противоположной стены на столе по краям стоят кегли (хотя бы по 1 на каждом углу). Участники выстраиваются друг за другом. Первый участник каждой команды получает метлу и «садится» на неё. Под весёлую музыку по сигналу ведущего первые участники бегут к своему столу, оббегают его, стараясь не задеть кегли на столе, и возвращаются к своим командам. Передают метлу следующему участнику и встают в конец команд. Следующие участники делают тоже самое. Если во время оббега стола, хоть одна кегля упала, этот участник выбывает из игры, а метлу получает следующий участник (кегли ставят на место).

**Победитель:**

Команда, которая быстрее всех и без потерь или с минимальными потерями кеглей справилась с заданием, получает значок.

## 11. КОНКУРС «КТО НАМАТАЕТ БЫСТРЕЕ»

**Инвентарь:** палочка-моталочка (карандаш, любая подходящая палка), верёвка (нити для вязания) длиной 2-3 м. для каждой команды

**Задание:**

Участники команд выстраиваются друг за другом. Первый участник каждой команды получает один конец верёвки (второй конец напротив него у противоположной стены) и палочку. По сигналу ведущего первые участники начинают наматывать верёвку на свою палочку. Первый раунд останавливается, как только кто-то из участников первым наматает всю свою верёвку. Он получает значок. Во втором раунде принимают участие следующие участники. Они так же получают по одному концу верёвки и палочку. Второй раунд завершается, как только кто-то из участников первым наматает всю свою верёвку. И так до самых последних участников.

**Победитель:**

Победитель определяется в каждом раунде. Кто будет быстрее в двойке (тройке, четвёрке) каждого раунда, тот и получает значок в общую копилку команды.

## 12. ЭСТАФЕТА «ЗАБЕГ С «БЛИНАМИ»»

**Инвентарь:** поднос, 10 «блинов» (можно распечатать файл «Рисунок для задания 9», но, чтобы не тратить бумагу и краску, можно в качестве «блинов» использовать просто листы бумаги – черновики, чистовики) и несколько кеглей для каждой команды

**Задание:**

Напротив каждой команды у противоположной стены на столе по краям стоят кегли (хотя бы по 1 на каждом углу). Участники выстраиваются друг за другом. Первый участник каждой команды получает поднос, на котором лежат «блины» (10 листов бумаги) и держит поднос над головой. По сигналу ведущего первые участники с подносом над головой бегут к своему столу, оббегают его, стараясь не задеть кегли на столе и не потерять «блины» с подноса, и возвращаются к своим командам. Передают подносы следующему участнику своей команды и встают в конец. Следующий участник делает тоже самое. Если во время оббега стола, хоть одна кегля упала или с подноса «улетел» хоть один «блин», этот участник выбывает из игры, а поднос получает следующий участник (кегли ставят на место, «блин» тоже).

**Победитель:**

Команда, которая быстрее всех и без потерь или с минимальными потерями кеглей и/или «блинов» справилась с заданием, получает значок.

### ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ:

Посчитать количество значков у каждой команды. Если оказалось, что несколько команд набрали одинаковое количество значков, ведущий отдаёт один значок одной из команд от себя лично, как оценка общей проведённой игры.

Участникам команды победителей выдать Дипломы, участникам остальных команд – Сертификаты. В награды вписать ФИО участника, название УО, название команды и дату.