**Сценарий**

**летнего квеста «Игры нашего двора»**

*На сцене ширма «Большая перемена»*

*Перед баннером на двух стульях сидят девочка и мальчик в наушниках, играют в игровую приставку (пантомима)*

*На сцену выходит мама*

**Мама:** *(подходит к детям)* Лиза, Лев, вы опять играете? Что на этот раз? Танки?.......Мне не достучаться к вам в ваш виртуальный мир..

Посмотрите, как хорошо вокруг: светит солнце, теплое море зовет, во дворе никто не качается на качелях. Пойдемте на улицу, будем гулять, общаться, играть.

*Дети отмахиваются от предложения мамы.*

**Мама:** *(в отчаянии к публике)* У меня больше нет сил. Они все время проводят то в телефонах, то в планшетах, то в компьютерных играх. Они перестали общаться со сверстниками и не умеют играть в общие игры. Что же делать, кто мне сможет помочь?

*Музыка.*

Из-за баннера появляется зайчик. Подходит к маме сзади и выпрыгивает перед ней.

**Мама:** *(слегка испугавшись, но потом улыбаясь старому знакомому).* Ах, это ты, милый зайчик!

**Зайчик:** Здравствуй, Наташенька!Стоит мысленно досчитать до пяти – и я тут как тут!

**Мама:** Милый зайчик, помнишь, как ты, я с друзьями в детстве собирались во дворах, весело проводили свободное время летних каникул.

**Зайчик:** Мне ли не помнить, Сколько игр в этих дворах я начинал. И не сосчитать!

**Мама:** А вот нынешние дети уже не те. Их днем с огнем не вытащишь во двор: не могут оторваться от своих гаджетов….. А ты сможешь мне помочь? Ведь ты такой шустрый!

**Зайчик:** Ты же знаешь, что у меня всегда много идей! ….. Вот! Придумал!

*Под музыку уходит за баннер. Через секунду показывается с выдернутой вилкой! Электричества нет. Дети не понимают, что происходит, мечутся по сцене, затем опять садятся на стулья грустные.*

*Зайчик подходит к ним и обращается с вопросом:*

**Зайчик:** Ну что, ребятишки? Нечем заняться, когда нет электричества?

**Дети:** Да, что-то грустно и скучно стало. А ты кто такой?

**Зайчик:** Как, вы не узнали меня? А раньше меня знала вся детвора!!! А вы, ребята (обращается к публике) знаете, кто я такой? *(звучат версии)*

Признаюсь вам, что я не простой заяц! Я заяц из детской считалочки! Давайте вспомним её вместе! Начали!

Раз, два, три, четыре, пять,
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика стреляет.
Пиф – паф! Ой-ой-ой!
Умирает зайчик мой.

Привезли его домой,
Оказался он живой!

**Зайчик:** Вот именно с этой считалочки и начинаются игры во всех дворах тысячи городов и деревень! А вы хотите поиграть с другими мальчиками и девочками в те игры, которые увлекали ваших пап и мам в то время, когда они были детьми? *(Обращается и к публике)*

**Дети:** Конечно, Хотим. Дома все равно нечего делать. Электричества-то нет,,,

**Зайчик:** Тогда я вызываю сюда моих братцев Зайчишек!

Раз, два, три, четыре, пять!

Будем весело играть!

**Мама:** Здорово! А можно и мне присоединиться к вашей компании!

**Зайчик:** Конечно. Кто же расскажет лучше тебя про все игры, в которые вы играли в детстве?

Но прежде чем приступать, следует хорошо размяться, ведь предстоит много бегать, прыгать и скакать!

*Флешмоб зайцев (Остров Кокос и Мамбо)*

*Далее активисты-инструкторы приглашают в свои команды по 5-7 человек из публики и уходят с ними на станции Квеста:*

***Хала-Хало***

***Садовник***

***Часики***

***Резиночки***

***Испорченный телефон***

***Классики***

***Колечко***

***Машина едет…***

***Съедобное-несъедобное***

*На каждой станции Инструкторы (активисты РДШ) знакомят детей с игрой и проводят саму игру в течение 10 минут. Затем предлагают перейти на другую игровую станцию. Всего станций 9.*

*Через 1,5 часа все возвращаются к сцене перед Дворцом и танцуют дружно флешмоб на мотив любимой песенки.*

**Приложение: Описание игр.**

**Хали-хало**

Правила игры

 Для начала считалочкой выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит "Хали-хало", подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает.

 Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит "Стоп". Водящий останавливается. Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги.

 Виды шагов в игре хали-хало:

 • Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.

 • Нормальные - обычный детский шаг.

 • Лилипутские - очень маленькие шажочки.

 • Лягушачьи - в прыжках на корточках.

 • Зонтики - ребенок кружится в сторону водящего.

 • Кирпичи - шаг пятку к носку.

 • Верблюжьи - шаг и плевок (главное в водящего не попасть).

 Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает

руками водящий. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

**Испорченный телефон**

Правила игры

Старая проверенная временем детская игра в испорченный телефон.

Играть в неё можно одной или двумя командами.

Выбирается водящий, который на ухо шёпотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот старается точно также передает другому игроку и так по цепочке.

Последний игрок говорит в слух то, что у него получилось и сравнивают с оригиналом.

Зачастую получается очень неожиданный и смешной результат!

Если играет две команды, то ведущий передает слово двоим игрокам из обоих команд. Побеждает та команда, чей результат будет наиболее похож на оригинальный.

**Машина едет, едет - стоп!**

Правила игры

На земле отчерчиваются мелом две полосы на расстоянии примерно 20 метров.

Все игроки становятся с одной стороны водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит:

"Машина едет, едет. Стоп."

Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или например начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру.

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры.

Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

**Резиночки**

Правила игры

Главный атрибут этой игры— бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3–4 человека. Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня шеи (прыгают «шестые»). Прыжки через резиночку, натянутую на уровне бедра, носили таинственное название «пожэпэ». Как только прыгунья ошибается, на ее место встает другая участница, а допустившая ошибку девочка надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.

**Съедобное-несъедобное**

Правила игры.

Все игроки садятся или встают в ряд. Водящий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», игрок ловит мяч. Если нет — отбивает. Задача водящего — запутать игрока, например, в цепочке «яблоко-дыня-морковь-картошка» неожиданно произнести: «утюг». Если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и называет предметы, тем азартнее и интереснее играть

**Колечко-колечко**

Правила игры.

Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего

**Я садовником родился.**

Правила игры.

Каждый игрок выбирает себе имя — название цветка и сообщает его «садовнику»-водящему и другим игрокам. Водящий произносит считалочку: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме…» И называет «имя» (название цветка) одного из игроков. Происходит диалог между водящим и игроком.

– Ой!

– Что с тобой?

– Влюблена

– В кого?

– В гиацинт! (тут игроку важно вспомнить какие еще цветы есть на грядке рядом с ним).

Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, — отдает фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: «Что делать этому игроку?» «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, поприседать, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.