

Аттракционы

1. **«Сюрприз».** На отдельном месте устанавливается большая красивая коробка. Ведущий предлагает всем желающим угадать, что находится в коробке. Тот, чей ответ будет ближе всех к правильному, получит приз, находящийся в коробке.
2. **«На какой странице закладка?».** В красивую подарочную книгу вложена оригинальная закладка. Тот, кто угадает правильную страницу, или будет ближе всех к верному ответу, получит приз.
3. **«Возьми приз!».** На видном открытом месте лежит приз. Участнику завязывают глаза, ставят спиной к призу и просят сделать 4 шага вперёд, затем – повернуться на 180 градусов, снова сделать 4 шага и одним движением сверху взять приз. Повязка с глаз участника снимается после того, как он опустил руку.
4. **«Задом-наперёд».** Для того, чтобы заработать приз нужно обойти расставленные предметы спиной (или с завязанными глазами - лицом) не задев их. Так же можно просто нарисовать зигзагообразную линию и идти спиной по ней. Этот аттракцион можно проводить и как командную эстафету, тогда это будет называться конкурсом.
5. **«Попади в звонок».** На высоте 2 метров подвешивается красивый колокольчик (или три колокольчика разных размеров). Приз получит тот, кто маленьким мячиком попадёт

(позвонит) в колокольчик. Если колокольчика три, то призы могут быть разными.

6. **«Слова».** На тумбе около стены размещается приз. Напротив него выстраиваются в линию участники конкурса (2-5 человек). По сигналу ведущего участники по очереди начинают произносить слова на объявленную тему, и делая на каждое слово 1 шаг вперёд. Задача участников не повторяться. Приз получит тот, кто быстрее до него дойдёт.
7. **«Оба-на!».** Ведущий приглашает 15 участников, выстраивает их в линию и начинает считать до 15. Участники должны говорить вместо всех чисел кратных трём «Оба-на!». Тот, кто ошибся выбывает, и аттракцион начинается снова до 1 победителя, который и получит заявленный приз. Счёт ведётся только до 15.

Конкурсы.

1. **«Танцоры».** Вариантов заданий этого конкурса может быть очень много. Здесь приведены лишь некоторые из них.
 - «Самая ловкая пара». Танец в паре с яблоком.
 - «Танец с метлой». Индивидуально или в паре верхом на метле.
 - «Танец на стуле» (или со стулом).
 - «Сиамские близнецы». Парный танец со связанными ногами: правая нога партнёра привязана к левой ноге партнёрши.
 - «Танец на льдине». Парный танец на

постепенно уменьшающемся листе бумаги (по принципу танца на газете).

2. **«Дед Мороз и Снегурочка»** (по принципу игры «Немой крокодил»). Соревнуются 2 команды «Деда Морозы» и «Снегурочки» по 3-4 участника, которые по очереди загадывают пластические загадки соперникам. Например: Дед Мороз наряжает ёлочку, Дед Мороз запрягает лошадей в сани, Дед Мороз едет на лыжах с горы, теряет лыжи и падает; Снегурочка зашивает мешок с подарками, Снегурочка наряжается перед зеркалом, Снегурочка катается на коньках и врезается лбом в дерево.
3. **«Музыкальный экспресс».** Участвуют 2 и более команд по 10 человек. Участники двигаются под музыку в любом направлении. По команде ведущего останавливаются и, не расцепляясь, строят разные фигуры. Например: круг, треугольник, квадрат, 1, 2, 3, 4, 5, Б, Р, И. выигрывает та команда, которая выполнила задание быстрее и точнее, не нарушив правил.
4. **«Поймай дракона за хвост».** Участвуют 2 команды по три и более человек. Команды занимают исходную позицию, построившись паровозиком. Одна команда «Дракон», другая команда «Охотник». По команде ведущего первый человек в команде «Охотник» должен поймать последнего человека в команде «Дракон», таким образом, чтобы в командах ни один игрок не отцепился.

Затем, можно поменяться местами. Выигрывает та команда, которая выполнила задание быстрее и не потеряла своих игроков.

5. **«Музыкальные змейки».** 2-4 команды участников по 5 и более человек строятся в паровозики на одной стартовой линии. Каждому паровозику предлагается своя мелодия для передвижения: «Яблочко», «Лезгинка», «Цыганочка», «Калинка». Услышав свою мелодию, команда передвигается за своим водящим в любом направлении и останавливается и ждёт, пока звучат мелодии соперников. Мелодии повторяются в разном порядке и с разной длительностью 3-5 раз, пока змейки не окажутся максимально далеко от своей линии старта. Затем, по сигналу ведущего, все змейке, не отцепляясь, должны занять свою исходную позицию. Выигрывает та команда, которая в полном составе построилась первой. В этом конкурсе можно усложнить задание, предложив передвигаться каждой команде определённым танцевальным шагом или, отцепив одну руку, второй рукой делая характерные движения под свою музыку.

Конкурс – это индивидуальное или групповое соревнование за звание лучшего в каком-либо виде деятельности: интеллектуальном, творческом, эколого-туристическом, профессиональном.

Аттракцион – это индивидуальное или групповое состязание за право обладания заявленным призом (призами), чаще всего является элементом праздничных программ.

В отличие от игр, конкурсы и аттракционы требуют наличия призового фонда.

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дворец детского творчества».

Школа аниматора

Аттракционы и конкурсы.

Автор-составитель:
педагог-организатор:
Оксана Юрьевна Кузнецова.

Дзержинск
2016-2017 учебный год

