

## Оглавление

Сценарий спортивного праздника с комплектом командных аттракционов «Эстафета» .....	2
Сценарий детского праздника «В гостях у сказки» .....	9
Сценарий выездного тимбилдинга для подростков и взрослых «Моя компания» .....	23
Сценарий спортивного праздника с комплектом командных аттракционов «Народные забавы» .....	32
Сценарий спортивно-развлекательного праздника с комплектом командных аттракционов «Масленица» .....	39



**НАПОЛНЯЕМ МИР ПРАЗДНИКОМ!**  
[airmir.ru](http://airmir.ru)

# Сценарий спортивного праздника

## с комплектом командных аттракционов «Эстафета»

Праздник можно проводить на открытом воздухе или в большом закрытом зале. Программа ориентирована на детей 9-11 лет. Возраст участников может быть изменен организаторами спортивных мероприятий.

Цель мероприятия: весело провести время детям, обрести новых друзей, привить любовь к спорту и подвижным играм. Предложенные игры и эстафеты способствуют развитию у детей скорости, ловкости, выносливости, смекалки. Учат работать в команде.

### Действующие лица

1. Девочка-гимнастка
2. Мальчик-футболист

Звучит музыка, под которую выходят ведущие: девочка-гимнастка и мальчик-футболист.

**Девочка:** Привет, мальчишки и девчонки!

**Мальчик:** Мы очень рады видеть вас на нашем большом, веселом спортивном празднике!

**Девочка:** Сегодня у нас соревнуются две команды самых ловких, самых сильных, самых быстрых ребят. И пусть победит лучший!

**Мальчик:** Самое время представиться нашим командам.

(Поочередно представляются обе команды – говорят, как они называются, и произносят свой девиз)

**Девочка:** Ну что ж, с командами мы познакомились, осталось поприветствовать наших болельщиков!

**Мальчик:** Давайте узнаем у них, кто за какую команду болеет!

(Болельщики выкрикивают названия команд)

**Девочка:** Итак, команды настроились на победу, болельщики готовы их поддерживать, можем начинать.

**Мальчик:** Ребята, давайте все вместе начнем отсчет начала наши веселых стартов. Раз, два, три! Команды вперед!

---

### Игра-соревнование №1 «Найди свой цвет»

## НАПОЛНЯЕМ МИР ПРАЗДНИКОМ!

Для игры потребуется:

1. Аттракцион «Командные штаны» (на троих) – 2 пары.
2. Маленькие пластиковые шарики для сухого бассейна 2-х цветов – по 10 шт. каждого.
3. Авоськи – 2 шт.

**Участники:** 2 команды по 3 человека.

## **Ход игры:**

1. По полу в хаотичном порядке рассыпаются пластиковые шарики двух цветов.
2. Для каждой команды определяется цвет шариков, которые они должны собрать в течение определенного времени.
3. Участники надевают Командные штаны, так, чтобы в одних штанах оказались два игрока из одной команды и один соперник.
4. По сигналу игроки начинают собирать на поле шарики своего цвета, а игрок-соперник всячески мешает им это сделать.
5. Побеждает та команда, которая за отведенное время (2 минуты) соберет как можно больше шариков своего цвета.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: командное пальто (на троих) или лодочка (3-местная). Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

## *Игра-эстафета №2 «Три толстяка»*

### **Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Командные штаны» (на троих) – 2 пары.
2. Надувные шары – 18-20 шт.
3. Небольшие надувные бассейны – 4 шт.

**Участники:** 2 команды.

## **Ход игры:**

1. На старте возле каждой команды устанавливают бассейны с надувными шарами. Еще два пустых устанавливаются напротив каждой команды на расстоянии 10 шагов на линии финиша.
2. По команде первые три игрока надевают Командные штаны. Каждый затачивает в свои штанины по одному шару. После игроки бегут к линии финиша, там они вытаскивают шары, кладут в бассейн и бегут обратно к линии старта.
3. На линии старта эстафету принимают следующие три игрока. Они быстро надевают штаны и бегут к бассейну с шарами напротив, берут из него шары, запихивают в штаны и возвращаются к линии старта.
4. На линии старта шары из штанов достают, кладут в бассейн, и только после этого передают эстафету следующим игрокам.
5. Побеждает та команда, которая быстрее справиться с заданием и сохранит все шары целыми.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: командное пальто (на троих). Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

## *airmir.ru*

## *Игра-соревнование № 3 «Тяни канат вслепую»*

### **Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Канат-сосиска» – 1 штука.
2. Тканевые повязки на глаза для всех игроков.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Всем участникам завязывают глаза.
2. По центру поля намечается граница, над которой растягивается в две равные стороны Канат-сосиска.
3. Участники становятся по разные стороны границы, берутся за канат и по сигналу начинают перетягивать его на свою сторону.
4. Проигрывает та команда, первый игрок которой переступит на поле противника.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать аттракцион-тянучку.  
Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

---

#### *Игра-соревнование №4 «Лабиринт»*

---

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Канат-сосиска» – 1 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. На игровом поле, начиная от линии старта по направлению к линии финиша, выкладывают Канат-сосиску в виде зигзага.
2. По сигналу первый игрок одной из команд бежит по импровизированному «лабиринту» к линии финиша.
3. Достигнув линии финиша, игрок возвращаются назад тем же путем и передают эстафету следующему игроку.
4. Игра проводится на время. Фиксируется результат прохождения всех членов одной команды.
5. Далее тоже самое проделывает команда соперников.
6. Побеждает та команда, чьи показатели времени окажутся меньше.

---

#### *Игра-соревнование №5 «Самый сильный»*

---

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Тянучка» – 1 шт.
2. Татами – 1 шт.

**airmir.ru**

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. По центру поля растягивается на земле (полу) татами или намечаются границы игрового поля.
2. Для состязания на игровое поле вызывается первая пара игроков, каждый из которых надевает одну половину Тянучки.
3. По сигналу участники начинают тянуть друг друга в противоположные стороны, стараясь вытянуть за пределы игрового поля.
4. Побеждает тот, кто перетянул соперника.
5. Выигрывает команда, в которой будет больше победителей.

### Игра-эстафета №6 «Скорый поезд»

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Тянучка» – 1 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Первые два игрока одной команды надевают Тянучку и по сигналу бегут к линии финиша.
2. Достигнув финиша, игроки возвращаются на старт, где к одному из игроков сзади присоединяется еще один член команды. Он обхватывает второго за талию, и к линии финиша бегут уже трое, один за одним, как вагончики поезда.
3. Достигнув финиша, игроки снова бегут на старт и присоединяют к своему поезду еще один «вагончик» (игрока).
4. Эстафета продолжается до тех пор, пока все члены одной команды не сформируют «поезд».
5. Соревнование проводится на время.
6. Далее тоже самое проделывает вторая команда.
7. Побеждает та команда, которая за меньший промежуток времени полностью соберет свой «поезд».

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: лодочка, колечко, гигантский обруч. Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

### Игра-эстафета №7 «Передний ход – задний ход»

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Гусеница» – 2 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Обе команды «заполняют» свою Гусеницу и по сигналу стартуют вперед к линии финиша.
2. Достигнув финиша, они останавливаются, включают «задний ход» и возвращаются на исходную позицию, двигаясь задом наперед.
3. Побеждает та команда, которая быстрее справится с заданием.

---

*Игра-эстафета №8 «Маленькое колесо»*

---

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Гусеница» – 2 шт.

**Участники:** 2 команды.



**Ход игры:**

1. Два или три игрока из каждой команды занимают свои места в Гусенице, но становятся не в полный рост, а на четвереньки.
2. По сигналу команды начинают продвигаться к финишу, достигнув которого, они разворачиваются и возвращаются на исходную позицию, где передают эстафету следующим участникам.
3. Побеждает та команда, которая справится с заданием быстрее.

---

*Игра-эстафета №9 «Там на неведомых дорожках»*

---

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Командные лыжи» – 2 пары.
2. Мел или бумажный скотч - 1 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. При помощи мела и скотча на полу/земле наносятся шесть огромных дорожек в виде:
  - прямой линии;
  - окружности;
  - волнистой линии;
  - зигзага;
  - спирали;
  - широких петель.
2. Каждой дорожке присваивается свой номер.
3. Игроки каждой из команд надевают Командные лыжи.
4. Тянут жребий, какая из команд начинает игру.
5. Соперники на свой выбор определяют, по какой дорожке первой будет идти команда.
6. Команда в лыжах отправляется по выбранной дорожке и в случае успешного прохождения, запрашивает у соперников следующий вариант пути. Если же команда оступилась, ход автоматически переходит ко второй команде.
7. Побеждает та команда, которая первой пройдет все шесть дорожек.

---

*Игра-эстафета №10 «Лопни шар»*

---

Для игры потребуется:

1. Аттракцион «Командные лыжи» – 2 пары.
2. Надувные шары красного цвета – 10 шт.
3. Надувные шары синего цвета – 10 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Игроки обеих команд надевают лыжи и занимают свое место на линии старта.
2. Предварительно на игровом поле размещают в хаотичном порядке надувные шары двух цветов.
3. Определяют, какой из команд принадлежат шары какого цвета.
4. По сигналу соперники начинают передвигаться по игровому полю и пытаются как можно быстрее раздавить лыжами все шары своего цвета.
5. Побеждает та команда, которая быстрее справится с заданием.

### Игра-эстафета №11 «Скачки»

Для игры потребуется:

1. Аттракцион «Торпеда» – 2 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Каждая команда занимает свое место верхом на Торпеде на линии старта.
2. По сигналу команды начинают продвигаться к линии финиша, достигнув которую, они разворачиваются и возвращаются на исходную позицию, где передают эстафету следующим участникам.
3. Побеждает та команда, которая справится с заданием быстрее.

### Игр-эстафета № 12 «Необычный баскетбол»

Для игры потребуется:

1. Аттракцион «Торпеда» – 2 шт.
2. Кольцо или обруч (хула-хуп) – 2 шт.
3. Небольшие мячи – 10 шт.
4. Надувной бассейн – 2 шт.

**НАГОДИМ МИР ПРАЗДНИКОМ!**  
**airmir.ru**

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

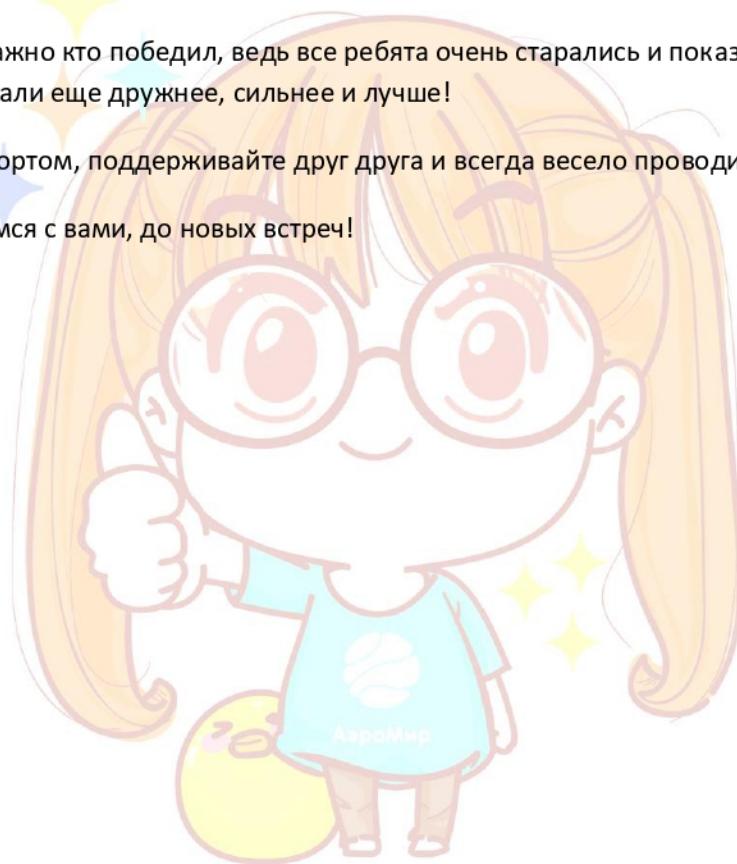
1. На линии страта, для каждой команды устанавливаются баскетбольные корзины, а по линии финиша – два бассейна с надувными мячами по 5 шт. в каждом.
2. По сигналу, участники обеих команд, занимают свое место на Торпеде и направляются каждый к своему бассейну с мячами.
3. Первый игрок берет из бассейна мяч и передает его через голову в руки назад второму участнику, тот, третьему, четвертому, пятому.
4. Последний участник, не вставая с Торпеды, поворачивается к «кольцу» (кольцо или обруч) и пытается попасть в него мячом.
5. Только после выполнения броска, первый участник передает второй мяч. Так повторяется, пока все мячи с бассейна не будут переданы последнему игроку.
6. Побеждает та команда, которая окажется быстрее и больше раз попадет в корзину.

**Девочка:** Вот и подошли к концу наши веселые соревнования!

**Мальчик:** И совсем неважно кто победил, ведь все ребята очень старались и показали наилучшие результаты, а главное стали еще дружнее, сильнее и лучше!

**Девочка:** Дружите со спортом, поддерживайте друг друга и всегда весело проводите время!

**Мальчик:** А мы прощаемся с вами, до новых встреч!



**НАПОЛНЯЕМ МИР ПРАЗДНИКОМ!**  
[airmir.ru](http://airmir.ru)

## Сценарий детского праздника

### «В гостях у сказки»

Праздник можно проводить на открытом воздухе или в большом закрытом зале. Программа ориентирована на детей 7-14 лет. Возраст участников может быть изменен организаторами спортивных мероприятий.

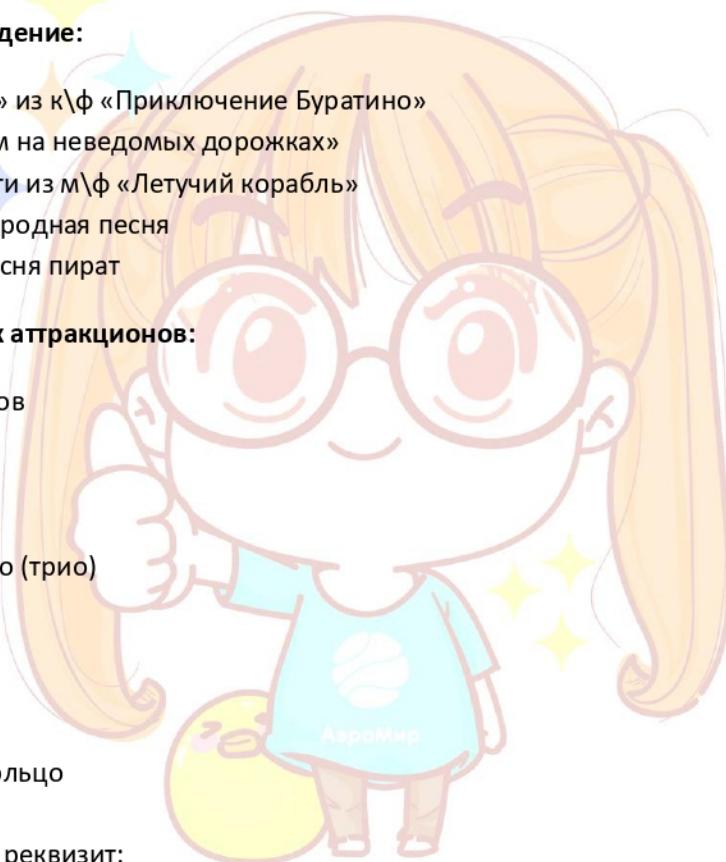
#### Действующие лица:

1. Буратино
2. Баба-Яга
3. Емеля
4. Пират
5. Пиратка

# АэроМир

#### Музыкальное сопровождение:

1. Песня «Буратино» из к\ф «Приключение Буратино»
2. Песня из к\ф «Там на неведомых дорожках»
3. Частушки Бабы-яги из м\ф «Летучий корабль»
4. Любая русская народная песня
5. Шум моря или песня пират



#### Реквизит командных аттракционов:

1. Мешок для забегов
2. Гигантские лапти
3. Канат-сосиска
4. Тянучка
5. Командное пальто (трио)
6. Ракета
7. Торпеда
8. Костюм сумоиста
9. Лодочка
10. Баскетбольное кольцо
11. Надувные мячи
12. Дополнительный реквизит:
13. Большая книга сказок
14. Скатерть-самобранка
15. Конфеты для каждого участника

#### Сценарий:

**НАПОЛНЯЕМ МИР ПРАЗДНИКОМ!**  
Звучит музыка из кинофильма «Приключения Буратино», под которую к детям выходит ведущий в роли Буратино, с огромной книгой под мышкой.

**Буратино:** Добрый день, мальчики и девочки! Вы узнали меня? Скажите, как меня зовут? (Дети хором кричат: БУРАТИНО!)

**Буратино:** Отлично! Я рад, что каждому из вас знаком! А вот как зовут вас, мне, к сожалению, не известно (грустит)... Но это можно исправить. Давайте на счет «три» каждый громко крикнет свое имя.

Раз, два, три... (Все дети громко выкрикивают свое имя, стоит общий гул, он выбирает то имя, которое прозвучало громче всего).

**Буратино:** Что-то вы слабо кричите, вот только (называет имя) я и услышал. Ну-ка давайте соберитесь и громко, четко еще раз представьтесь. Раз, два, три! (Дети снова кричат)

**Буратино:** Вот, уже лучше! Теперь я уверен, что среди вас есть (называет еще 2-3 имени), но ведь это не все. Попробуем еще раз! Раз, два, три! (Дети кричат в третий раз)

**Буратино:** Ну вот, совсем другое дело. Теперь мы с вами знакомы. Очень приятно!

(Вдруг начинает звучать волшебная музыка из к\ф «Там на неведомых дорожках», и у Буратино в руках «оживает» книга, он поднимает ее вверх )

**Буратино:** Ой, я же совсем забыл! Я пришел к вам не один, со мной пришла Волшебная книга, которая приглашает вас в мир сказок. Хотите попасть туда? (Дети, отвечают – да!)

**Буратино:** Тогда не будем тратить время и прямо сейчас отправимся в наше волшебное путешествие.

(Открывает книгу на первой странице. И тут звучат частушки Бабы-яги из м\ф «Летучий корабль». Появляется Баба-Яга на метле с большим мешком)

**Баба-Яга:** А куда это вы собирались? Иш чё вздумали! В стране сказок погулять! А у меня разрешение спросили?

**Буратино:** Ну-ка пойди прочь, нечистая сила! Не мешай нам! Не боимся мы тебя!

**Баба-Яга:** И не подумаю! Я здесь главная! Вот возьму и превращу тебя назад в полено, а детишек твоих – в мерзких жаб!

**Буратино:** Хочешь силой помериться с ребятами? Давай! Мы готовы принять твой вызов! Готовы, ребята? (обращается к детям. Дети отвечают, что готовы!)

**Баба-Яга:** Ну хорошо! Сейчас проверим, какие вы ловкие, быстрые и сильные. Справитесь с моими заданиями, отступлюсь, а не справитесь – все на болоте квакать будете!

**Буратино:** Мы готовы! Начинай свои испытания!

**Баба-Яга:** Умеете вы управлять ступой, так как это делаю я? Обгоните меня? (И рассказывает правила игры)

---

#### Игра-эстафета №1 «Ступа Бабы-Яги»

**НАПОЛНЯЕМ МИР ПРАЗДНИКОМ!**  
Для игры потребуется:

**airmir.ru**

1. Метла – 3 шт.
2. Лента бумажная – 10 м.
3. Аттракцион «Мешок для забегов» – 3 шт.

**Участники:** 2 команды по 5-7 человек.

## Ход игры:

1. Участники делятся поровну на две команды (если детей очень много, можно отобрать для участия по 5-7 человек, остальные будут болельщиками). Команды становятся в две шеренги.
2. Бумажной лентой намечается линия старта и через 8-10 шагов линия финиша.
3. По команде первые участники залезают в мешки, берут с собой метлу и направляются к финишу. На финише они должны дотронуться метлой до земли, вернуться так же в мешке назад и передать эстафету второму участнику.
4. Побеждает команда, которая справится с заданием быстрее.

*Вместе с командами, по сигналу в состязаниях участвует и Баба-Яга, но неуклюже передвигается в мешке, все время падает, путается в реквизите, надевает мешок на голову, одним словом делает все, чтобы прийти последней.*

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Гигантский обруч», «Колечко». Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

*(Соревнование заканчивается, Буратино объявляет результаты эстафеты)*

**Баба-Яга:** Какие ловкие и быстрые вы оказались. Молодцы! Лучше меня ступой управлять умеете! Но, это ничего не значит! В сказку я вас все равно не пущу!

**Буратино:** Как же так! Ты обещала! Ребята честно победили!

**Баба-Яга:** А я разве говорила, что задание будет только одно? Придется, милок, вам еще потрудиться. Готовы?

**Буратино:** Ребята, мы готовы? (Дети хором отвечают, что готовы)

**Буратино:** Ну, и что же нам еще предстоит сделать?

**Баба-Яга:** Такие вы, детки, хорошенъкие, сладенькие, румяненькие, наверное – вкусненькие! Сейчас я себе наловлю дюжину к ужину (Далее рассказывает о правилах следующей игры).

## Игра №2 «Жмурки с Бабой-Ягой»

### Для игры потребуется:

1. Аттракцион «Мешок для забегов» – 1 шт.
2. Метла – 1 шт.
3. Музыкальное оформление.

**Участники:** все дети + ведущий (Баба Яга).

## Ход игры:

**airmir.ru**

1. Все участники становятся в большой круг, взявшись за руки.
2. По центру круга стоит Баба-Яга. Она надевает на голову мешок, из-за которого ничего не видит. В руках держит метлу горизонтально.

- Звучит музыка, все участники ходят по кругу в одну сторону, а Баба-Яга крутится на месте с метлой – в противоположную.
- Через какое-то время музыка останавливается, и вместе с ней замирают на месте все участники.
- Если метла остановилась на каком-то игроке, он становится добычей, отправляется в круг и сменяет Бабу-Ягу. Если же нет, Баба-Яга продолжает жмурить.
- Игра повторяется 4-5 раз.

**Баба-Яга:** Какие же вы проворные, совсем меня заморили. Всё, сдаюсь! Ваша взяла! Отступаю, ухожу, вот только вещички свои соберу. (Начинает собирать все свои вещи в мешок, и в это время из него выпадает один гигантский лапоть)

**Буратино:** А ну-ка, постой, старая! Что это у тебя там такое?

**Баба-Яга:** Где? Нет у меня ничего? Вам показалось! (Прячет лапоть за спину)

**Буратино:** Ребята, вы видели? Она что-то прячет, и мне кажется эта вещь точно не принадлежит Бабе-Яге! (Подходит к Бабе-Яге и отнимает у нее лапоть, а потом достает из мешка второй)

**Буратино:** Да это же лапти! Опять у кого-то украла? Признавайся!

**Баба-Яга:** Не скажу, я же вредная и противная! (Убегает)

**Буратино:** Вот уж нечисть! Добра от нее не жди! А чьи же это лапти? Придется нам, ребята с вами самим хозяина отыскать. Поможете мне? (Дети отвечают, что готовы помочь)

**Буратино:** Тогда давайте вспоминать, какие сказочные герои носили лапти. Кто мне подскажет? (Дети начинают называть: Домовенок Кузя, Иван Дурак, Балда, Емеля)

**Буратино:** Точно! Вспомнил! Это же лапти Емели из сказки «По щучьему велению», его размерчик! А как же он без них? (Звучит русская народная музыка, под которую босиком выходит Емеля)

**Емеля:** Вот они, мои родные! Нашлись! (Подбегает к Буратино и хватает свои лапти, после чего оглядывается по сторонам и замечает детей)

**Емеля:** Добрый день, ребята! Буратино, а откуда у тебя мои лапти?

**Буратино:** Мы их у Бабы-Яги отняли. Так и знал, что они ей не принадлежат!

**Емеля:** Это мне щука подарок такой справила – лапти новые, да не простые, волшебные – скороходы. А эта нечисть старая (кивает в ту сторону, куда сбежала Баба-Яга) дурманом опоила и выкрадала их. С тех пор и брошу из сказки в сказку, ищу свои лапти.

**Буратино:** Скажи спасибо нашим ребятам! Это они Бабу-Ягу одолели и лапти твои у нее отобрали.

**Емеля:** Спасибо вам, друзья! А можно мне с вами поиграть?

**Буратино:** Конечно, можно! Мы вот как раз в твою сказку пришли. (Перелистывает следующую страницу своей книги)

**Емеля:** Вспомните, ребята, где я впервые Щуку встретил? Куда я пошел в тот день? (Дети отвечают, что за водой к проруби)

**Емеля:** Верно! А давайте проверим, кто из вас быстрее справится с таким заданием.

---

*Игра-эстафета №3 «Наноси воды» (Вариант 1)*

---

**Для игры потребуется:**

1. Детские пластмассовые ведра – 4 шт.
2. Маленькие надувные бассейны – 3 шт.
3. Лента бумажная – 10 м.
4. Вода – 8-10 л.
5. Аттракцион «Гигантские лапти» – 2 пары.

**Участники:** 2 команды по 7-10 человек.

**Ход игры:**

1. Участники делятся на 2 команды с равным количеством игроков.
2. Команды становятся в две шеренги.
3. Бумажной лентой на земле (полу) намечается линия старта для обеих команд и через 8-10 шагов линия финиша.
4. По центру линии финиша устанавливается один небольшой надувной бассейн, наполненный водой. Еще два таких же бассейна, только пустых, устанавливаются на линии старта обеих команд.
5. По сигналу, первый участник команды надевает на ноги гигантские лапти, берет в каждую руку по ведерку и бежит к наполненному водой бассейну. Зачерпывает из него обеими ведрами воду и направляется назад к своему бассейну. Выливает воду в свой бассейн, и только после этого снимает лапти и передает весь реквизит следующему игроку.
6. В состязании побеждает та команда, которая принесет больше воды.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Гигантские ботинки», «Гигантские кеды», «Гигантские ласты», «Гигантские бутсы», костюм Сумоиста, костюм Снеговика. Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

---

*Игра-эстафета №3 «Наноси воды втроем» (Вариант 2)*

---

**Для игры потребуется:**

1. Детские пластмассовые ведра – 6 шт.
2. Маленькие надувные бассейны – 3 шт.
3. Лента бумажная – 10 м.
4. Вода – 8-10 л.
5. Аттракцион «Командное пальто» (трио) – 2 шт.

**Участники:** 2 команды по 9-12 человек.

**Ход игры:**

1. Участники делятся на 2 команды с равным количеством игроков.

2. Бумажной лентой на земле (полу) намечается линия старта для обеих команд и через 8-10 шагов линия финиша.
3. По центру линии финиша устанавливается один небольшой надувной бассейн, наполненный водой. Еще два таких же бассейна, только пустых, устанавливаются на линии старта обеих команд.
4. По сигналу первые три участника из каждой команды надевают пальто, берут в руки по одному пустому маленькому ведру и бегут к наполненному водой бассейну.
5. Поочередно все три участника наполняют свои ведра водой, после чего возвращаются к линии старта, выливают воду в свой пустой бассейн, снимают пальто и передают эстафету следующей тройке игроков.
6. В состязании побеждает та команда, которая принесет воды больше и быстрее.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Командные штаны» (трио), «Лодочка» (3-местная).

(По окончанию эстафеты, Емеля объявляет победителя)

**Емеля:** Ай да дети! Ай да молодцы! Быстрые! Ловкие! Умелые!

**Буратино:** Это все потому, Емеля, что ребята наши очень любят играть в подвижные игры. Правда, ребята? (Дети отвечают – да!)

**Емеля:** А какие игры вы любите больше всего? Расскажите. (Дети называют свои любимые игры)

**Буратино:** Вот видишь, Емеля, сколько интересных забав знают ребята. А у тебя есть любимая игра?

**Емеля:** Конечно есть! Давайте мы в неё с вами сейчас сыграем. Хотите? (Дети кричат – да!)

---

#### Игра №4 «Догонялки в лаптях» (Вариант 1)

---

Для игры потребуется:

1. Аттракцион «Гигантские лапти» – 1 пара.

**Участники:** все дети + вОда (Емеля).

**Ход игры:**

1. Выбирается вода, сначала это Емеля. Вода надевает гигантские лапти.
2. По сигналу Емеля начинает ловить детей, но задача эта – не из простых. Все участники, в том числе вода, могут передвигаться по площадке только прыжками.
3. Когда вода поймает кого-то из игроков, он автоматически становится на его место, надевает гигантские лапти, и игра продолжается.
4. Вода меняется 3-4 раза.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Гигантские ботинки», «Гигантские кеды», «Гигантские ласты», «Гигантские бутсы». Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

Для игры потребуется:

1. Аттракцион «Свинка для скачек» – 1 шт.
2. Бумажная лента – 10 м.

Участники: все дети.

Ход игры:

1. Выбирается вОда, он садится верхом на свинью.
2. На поле очерчиваются границы, за пределы которых участники не имеют право выбегать.
3. Все участники беззаботно гуляют по очерченной территории.
4. Со словами: «Свинка выходит на охоту» на площадке появляется вода верхом на свинье и пытается поймать кого-либо из участников.
5. Пойманный игрок автоматически становится водой, пересаживается на свинку и игра продолжается.
6. Вода меняется 3-4 раза.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Лошадка для скачек», «Машинка для эстафет». Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

(Буратино объявляет об окончании игры)

**Емеля:** Ох, и устал же я! Проголодался! Ребята, а вы?

(Буратино снова берет книгу и из нее выпадает сложенная скатерть. Разворачивает ее.)

**Буратино:** Ребята, смотрите, это же скатерть-самобранка! Вот это да! А кто помнит, из какой сказки этот волшебный предмет? (Дети начинают отвечать: «Скатерть-самобранка», «Сказка о семи богатырях», «Два Ивана», «Умные вещи» и т.д.)

**Емеля:** Буратино, скорее же расстилай её. Посмотрим, чем она нас угостит.

(Пока Буратино расстилает скатерть, Емеля выносит канат-сосиску)

**Буратино:** Вот это да! Вот эта сосиска! А как же мы ее поделим?

**Емеля:** Очень просто. Сейчас устроим соревнования, кто победит, тот ее и съест.

## НАПОЛНЯЕМ МИР ГРАЗДНИКОМ!

[airmir.ru](http://airmir.ru)

Для игры потребуется:

1. Аттракцион «Канат-сосиска» – 1 шт.
2. Тканевые повязки на глаза -14 шт.
3. Бумажная лента – 3 м.

**Участники:** 2 команды по 7 человек или 2 ведущих (Буратино и Емеля).

**Ход игры:**

1. Формируются 2 команды (можно мальчики против девочек, можно смешанные).
2. Всем участникам завязывают глаза. Ведущие остаются без повязок, они не тянут канат, а только отдают команды игрокам.
3. По центру поля бумажной лентой намечается граница, над которой растягивается в две равные стороны канат-сосиска.
4. Участники берутся за канат и по сигналу начинают перетягивать его на свою сторону.
5. Проигрывает та команда, первый игрок которой переступит на поле противника.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Тянучка». Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

(Буратино и Емеля объявляют результаты конкурса)

**Буратино:** Ты, знаешь, Емеля! Ребята-то у нас не жадные, и, несмотря на то что у нас есть победитель, они с удовольствием поделятся со всеми остальными участниками. Правда, ребята? (Обращается к команде победителей. Те соглашаются)

**Емеля:** Вот это хорошо! Вот это настоящие друзья! Только вот как ее поделить поровну?

(Смотрит на сосиску и чешет затылок)

**Буратино:** Я, кажется, придумал! Ребята, давайте поиграем еще в одну интересную игру!

*Игра № 6 «Киски и сосиски»*

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Канат-сосиска» – 1 шт.
2. Небольшие бумажные наклейки в виде черного кружка – столько, сколько игроков в команде.
3. Музыкальное оформление.

**Участники:** количество человек на одного меньше, чем количество сосисок в канате.

**Ход игры:**

1. Для игры выбирают участников, количество которых должно быть на одного игрока меньше, чем количество сосисок в канате.
2. Канат раскладывают на земле (полу) в виде кривой произвольной формы.
3. Далее начинает звучать музыка, и игроки танцуют под нее вокруг каната.
4. Как только музыка останавливается, каждый из игроков должен сесть на одну сосиску.
5. Тот, кому свободная сосиска не досталась, выбывает из игры, но прежде чем уйти, он ставит черную метку на одну любую сосиску. Отныне эту сосиску нельзя занимать.
6. Снова звучит музыка, участники снова танцуют, пока она не остановится. После чего выбывает еще один игрок, а также появляется черная метка еще на одной сосиски.
7. Побеждает тот, кто продержится в игре дольше остальных.

**Емеля:** Ну, повеселился я с вами, наигрался, отобедал, пора и честь знать! Заждались меня в моей сказке, отправляюсь я домой. До свидания, ребята! Приятно было с вами познакомиться!

(Прощается и уходит)

**Буратино:** Ребята, а мы продолжаем с вами наше путешествие в страну сказок.

(Берет в руки волшебную книгу, открывает ее и тут же слышится шум моря. Появляются Пират и Пиратка, они как будто плывут в лодочке)

**Буратино:** Ребята, кто это? Вы узнали этих сказочных героев? (Дети отвечают, что это пираты)

**Пират:** Да-да, мы пираты! Разрешите представиться: самый отважный покоритель морей и океанов – капитан Флинт. А это моя правая рука – очаровашка Джеси!

**Пиратка:** А вы кто такие? И что здесь делаете?

**Буратино:** Я – Буратино, а это ребята. Мы вместе путешествуем по сказкам.

**Пират:** Вы хотели сказать – путешествовали! Потому что теперь вы у нас в плену!

**Пиратка:** Да-да, вы – наша большая добыча! (Хлопает в ладоши от радости. Затем пираты разматывают длинную веревку, подходят к детям, и пытаются их связать).

**Буратино:** Стойте! Что вы делаете! Это не честно! (Подбегает к пиратам и отнимает у них веревку)

**Пират:** Ну, хочешь по-честному – давай! Мы – благородные пираты, готовы с вами посоревноваться.

**Пиратка:** Справитесь с нашими заданиями – отпустим вас, а не справитесь – навсегда останетесь нашими пленными!

**Буратино:** Мы согласны! Правда, ребята? (Дети отвечают – да!)

**Пират:** У вас нет шансов, я самый зоркий, быстрый и сильный пират в мире! Вам меня не победить!

**Буратино:** А это мы сейчас проверим. Готов с нашими ребятами силой помериться?

**Пират:** Готов!

*Игра-соревнование №7 «Кто сильнее» (Вариант 1)*

Для игры потребуется:

1. Аттракцион «Тянучка» – 1 шт.
2. Бумажная лента – 3 м.

**Участники:** 5 человек.

**airmir.ru**

**Ход игры:**

1. Для соревнования отбирается 5 участников, остальные ребята выступают в роли болельщиков.

2. По центру поля растягивается на земле (полу) бумажная лента, определяющая территорию соперников.
3. Вызываются двое игроков, один из которых Пират, и надевают тянучку.
4. Центр пояса-тянучки должен точно соответствовать намеченной линии на земле (полу).
5. По команде участники начинают тянуть соперника на себя.
6. Побеждает тот, кто перетянет соперника на свою территорию.

*Пират соревнуется со всеми участниками поочередно, и все время проигрывает.*

### *Игра-соревнование №7 «Самый сильный сумоист» (Вариант 2)*

**Для игры потребуется:**

1. Детский костюм сумоиста – 2 шт.
2. Татами – 1 шт.

**Участники:** 4 человека.

**Ход игры:**

1. Для соревнования отбирается 4 самых сильных участника, они делятся на две команды.
2. По центру площадки расстилают татами.
3. Первые игроки из каждой команды надевают костюмы сумоистов и становятся в центр татами.
4. По сигналу соперники пытаются вытолкнуть за пределы татами друг друга.
5. Побеждает тот, кто сделает это первым.
6. Далее соревнуется вторая пара игроков, а затем проводится поединок на окончательного победителя.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Гигантские памперсы», «Гигантские перчатки», «Костюм викинга», «Бампербол». Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

*(Пират соревнуется с победителем и проигрывает ему)*

**Буратино:** Зря ты, капитан Флинт, так хвалился своей силой. Наши ребята оказались сильнее тебя!

**(Пират, расстроенный садиться на землю и глубоко вздыхает)**

**Пиратка:** Не отчаивайся, дружище! Посмотрим, окажется ли кто среди ребят ловчее меня.

## **НАПОЛНЯЕМ МИР ПРАЗДНИКОМ!**

*Игра № 8 «Поймай рыбку» (Вариант 1)*

*airmir.ru*

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Тянучка» – 2 шт.;
2. Бумажная лента – 3 м.

**Участники:** все дети.

## Ход игры:

1. Из числа детей выбирается один самый ловкий на роль рыбака. Вторым рыбаком будет Пиратка.
2. При помощи бумажной ленты с одной стороны по краю площадки намечают линию берега, вся остальная площадка – это водоем.
3. В водоеме плавают рыбы (все участники).
4. На берегу стоят рыбаки, на каждом надето сразу по две половинки пояса-тянучки.
5. По сигналу рыбаки отправляются ловить рыбу в водоем.
6. Каждый рыбак подбегает к любому участнику, накидывает на него половинку пояса тянучки и тянет его на берег.
7. Пойманный участник может сопротивляться, и тянуть рыбака в противоположную сторону. Если рыбак чувствует, что не в силах вытянуть рыбку, отпускает ее и ловит другую.
8. Побеждает тот рыбак, который вытащил больше рыбы на берег.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Гигантский обруч», «Колечко». Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

## Игра № 8 «Поймай рыбку на гарпун» (Вариант 2)

### Для игры потребуется:

1. Аттракцион «Ракета» – 1 шт.
2. Бумажная лента – 3 м.

**Участники:** все дети.

## Ход игры:

1. Выбираются два участника на роль рыбаков. Все остальные участники – рыбы.
2. При помощи бумажной ленты определяется по центру площадки территория острова в виде окружности диаметром около 2–2,5 метра. На острове находятся рыбаки.
3. Участники-рыбы плавают вокруг острова.
4. Рыбаки по команде целятся и выпускают свой гарпун (ракету) в рыб.
5. Те участники, в которых попал гарпун, становятся добычей рыбаков и выбывают из игры.
6. Побеждает наиболее быстрая, ловкая и проворная рыбка.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Бабука», «Гигантский мяч», «Ангри бердс». Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

(Буратино объявляет результаты конкурса)

**Пират:** Какие же вы дружные, сильные и ловкие, ребята! Именно такой команды мне и не хватает, чтобы добить настоящие сокровища.

**Пиратка:** Да, самим нам точно не справиться... А может вы согласитесь отправиться с нами на остров Мертвых кораблей и добить там сокровища?

**Буратино:** Ну, что, ребята, поможем пиратам?

**Пират:** Ну, пожалуйста!

**Буратино:** Поможем? (Дети отвечают, что готовы)

**Пират:** Отлично! Тогда собираемся в путь!

*Игр-эстафета № 9 «В поисках сокровищ» (Вариант 1)*



**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Лодочка» (3-местная) – 2 шт.
2. Маленькие надувные бассейны – 3 шт.
3. Небольшие (мягкие, резиновые, пластмассовые) игрушки – 20-30 шт.
4. Бумажная лента – 10 м.

**Участники:** 2 команды по 12 – 14 человек.

**Ход игры:**

1. Составляются команды с равным количеством игроков. Одну команду возглавляет Пират, вторую – Пиратка.
2. При помощи бумажной ленты намечается линия старта, а через 10-12 шагов – линия финиша.
3. По центру линии финиша устанавливается один небольшой надувной бассейн, наполненный игрушками. Еще два таких же бассейна, только пустых, устанавливаются на линии старта обеих команд.
4. Первым неизменным участником в каждой лодке будет капитан – Пират и Пиратша, следующие места достаются игрокам команд.
5. По сигналу обе команды бегут к бассейну с игрушками, хватают по одному предмету в руки, возвращаются назад, бросают игрушки в свой бассейн и меняются со следующими игроками.
6. Побеждает та команда, которая быстрее справиться с заданием.

*Игр-эстафета № 9 «Ловкий пират» (Вариант 2)*

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Торпеда – 2 шт.
2. Аттракцион «Баскетбольное кольцо» – 2 шт.
3. надувные мячи – 10 шт.
4. бумажная лента – 10 м.
5. надувной бассейн – 2 шт.

**Участники:** 2 команды по 5 человек.

**Наслаждаемся миром праздником!**  
[airmir.ru](http://airmir.ru)

**Ход игры:**

1. Набираются 2 команды по 5 человек.
2. С помощью бумажной ленты намечается линия старта, а через 10-12 шагов – линия финиша.

- 
3. На линии страта для каждой команды устанавливаются баскетбольные кольца, а по линии финиша – два бассейна с надувными мячами по 5 шт. в каждом.
  4. По сигналу участники обеих команд занимают свое место на торпеде и направляются каждый к своему бассейну с мячами.
  5. Первый игрок берет из бассейна мяч и передает его через голову в руки назад второму участнику, тот – третьему, четвертому, пятому.
  6. Последний участник, не вставая с торпеды, поворачивается к баскетльному кольцу и пытается попасть в него мячом.
  7. Только после выполнения броска первый участник передает второй мяч. Так повторяется, пока все мячи из бассейна не будут переданы последнему игроку.
  8. Побеждает та команда, которая окажется быстрее и больше раз попадет в корзину.

(Буратино объявляет результаты конкурса)

**Пиратка:** Какие мы молодцы! Сколько сокровищ теперь у нас!

**Пират:** Ребята, вам понравилось быть пиратами? (Дети отвечают – да!)

**Пиратка:** Но, имейте ввиду, охота за сокровищами – дело опасное. То в шторм попадешь, то зубастой акуле в пасть.

**Пират:** А вы сможете не попасться в пасть акуле? Давайте проверим.

#### Игра № 10 «Спастись от акулы»

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Лодочка» (3-местная) – 2 шт.

**Участники:** все дети, разделенные на 2 команды.

**Ход игры:**

- 
1. Среди участников каждой команды выбирается один игрок на роль акулы и три игрока в качестве экипажа лодки.
  2. Акула становится первой в ряд, а все остальные игроки ее команды – за ней, держа за талию друг друга, образуя «хвост».
  3. По команде обе акулы начинают охотиться за игроками, сидящими в лодках.
  4. Участники всячески уверачиваются, стараясь не попасться.
  5. Если акуле удалось поймать одного из сидящих в лодке, участники меняются ролями и игра начинается заново.
  6. Игру можно повторить 3-4 раза.

**Пират:** Какие же вы молодцы, ребята! Отлично справились с заданием!

**Пиратка:** За это каждому из вас полагается приз! (Раздает каждому по конфете)

**Буратино:** Спасибо вам, пираты. Отлично приключение у нас с вами получилось! Но нам пора прощаться. Наше путешествие в страну сказок подходит к концу, ребятам нужно возвращаться домой, а мне в мою сказку.

До новых встреч, мальчики и девочки!

(Машут рукой и уходят)

# АэроМир



**НАПОЛНЯЕМ МИР ПРАЗДНИКОМ!**  
[airmir.ru](http://airmir.ru)

# Сценарий выездного тимбилдинга для подростков и взрослых «Моя компания»

Мероприятие можно проводить на открытом воздухе или в большом спортивном зале. Общее время проведения мероприятия от 1,5 до 4-х часов, в зависимости от количества игр и участников.

Цели мероприятия помогут весело провести активный совместный отдых коллег, сплотить коллектив, лучше узнать друг друга, наладить общение, разгрузиться психологически и набраться позитивных эмоций.

## Оборудование:

1. Аттракцион «Командные штаны» (три) - игра №2, игра №3  
(альтернатива: *Командное пальто, Лодочка*).
2. Аттракцион «Гигантские ботинки» – игра №4, игра №5  
(альтернатива: *Гигантские кеды, Гигантские лапти, Гигантские ласты*).
3. Аттракцион «Гигантский футбольный мяч» – игра №4  
(альтернатива: *Большой надувной мяч*).
4. Аттракцион «Канат-сосиска» – игра №5, игра №6, игра №7  
(альтернатива: *Тянучка*).
5. Аттракцион «Командные лыжи» – игра №8, игра №9.
6. Аттракцион «Мешок для забегов» – игра №10, игра №11.
7. Аттракцион «Кубик Рубика» – игра №12, игра №13.
8. Аттракцион «Гигантские перчатки» – игра №14, игра №15.

## Действующие лица:

1. Ведущий № 1
2. Ведущий № 2

*Звучит музыка, под которую выходят ведущие.*

**Ведущий №1:** Добрый день, дорогие друзья!

**Ведущий №2:** Сегодня вы сменили свой офис на эту замечательную площадку (зал), а деловой дресс-код – на удобную спортивную одежду. И все для того, чтобы весело провести время в непринужденной обстановке.

**Ведущий №1:** И я уверен, у нас все получится, ведь кто хорошо отдыхает, тот хорошо работает!

**Ведущий №2:** Вас ждет увлекательная программа, веселые конкурсы, забавные эстафеты и командные задания. Скушать не придется!

**Ведущий №1:** Самое время начинать. Давайте поделимся на две команды, а сделаем мы это путем честной случайной жеребьевки.

**Ведущий №2:** В этом мешочке лежат надувные шары, пока еще не надутые, двух цветов – желтого и красного. Вам необходимо, не подглядывая, выбрать для себя один из шариков и, тем самым, определить членом какой команды, желтой или красной, вы станете.

*(Проводится жеребьевка)*

**Ведущий №1:** Ну что ж, команды сформированы, остается придумать название и выбрать капитана. Но есть небольшое условие: в названии каждой команды должны присутствовать те же буквы, что и в названии вашей компании. Например, если компания называется «Феникс», то только из этих 6 букв (Ф. Е. Н. И. К. С) должно состоять название команды.

**Ведущий №2:** Здесь вы можете проявить фантазию и придумать какое угодно название. Совсем не обязательно это должно быть существующее и понятное слово, оно может звучать как угодно.

**Ведущий №1:** На это мы вам даем 5 минут. Время пошло!

(Спустя 5 минут, ведущие сообщают об окончании отведенного времени на первое задание).

**Ведущий №2:** Объявляю представление команд. (Поочередно представляются обе команды)

**Ведущий №1:** Команды собраны, представлены, капитаны выбраны, самое время переходить к соревнованиям.

**Ведущий №2:** Объявляю обратный отсчет: пять, четыре, три, два, один, поехали!!!

### Игра-соревнование №1 «Развиваем легкие»

**Для игры потребуется:**

1. Надувные шары – по 1 шт. на каждого игрока (они остались у участников после жеребьевки).

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Участники обеих команд выстраиваются в шеренгу.
2. По сигналу одновременно все игроки начинают надувать каждый свой шар.
3. Шар необходимо надуть до среднего размера и завязать, чтобы он не сдулся.
4. Побеждает та команда, которая не только быстрее справится с заданием, но и надует шары приблизительно одинакового размера.
5. Каждый лопнувший шар отнимает один балл у команды.

### Игра-эстафета №2 «Три толстяка»

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Командные штаны» (трио) – 2 пары.
2. Надувные шары – 18-20 шт.
3. Небольшие надувные бассейны – 4 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. На старте возле каждой команды устанавливают бассейны с надувными шарами. Еще два пустых устанавливаются напротив каждой команды на расстоянии 10-ти шагов, на линии финиша.
2. По команде первые три игрока надевают командные штаны, каждый затачивает в свои штанины по два надувных шара, после чего игроки бегут к линии финиша. Там они вытаскивают шары, кладут их в бассейн и бегут обратно к линии старта.
3. На линии старта эстафету принимают следующие три игрока.
4. Побеждает та команда, которая быстрее перетаскает все шары и сохранит их целыми.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Командное пальто» (трио). Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

#### *Игра-соревнование №3 «Найди свой цвет»*

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Командные штаны» (трио) – 2 пары.
2. Маленькие пластиковые шарики для сухого бассейна 2-х цветов – по 10 шт. каждого.
3. Авоськи – 2 шт.

**Участники:** 2 команды по 3 человека.

**Ход игры:**

1. По полу в хаотичном порядке рассыпаются пластиковые шарики для сухого бассейна двух цветов.
2. Для каждой команды определяется цвет шариков, которые они должны собрать в течение определенного времени.
3. Участники надевают штаны трио, так, чтобы в одних штанах оказались два игрока одной команды и один команды-соперника.
4. По сигналу игроки начинают собирать на поле шарики своего цвета, при этом игрок-соперник, находящийся в одних штанах с ними, всячески им мешает, отбирает мячи, отбрасывает их в сторону, оттаскивает всю тройку от шариков и т.д.
5. Побеждает та команда, которая за отведенное время (2 минуты) соберет как можно больше шариков своего цвета.

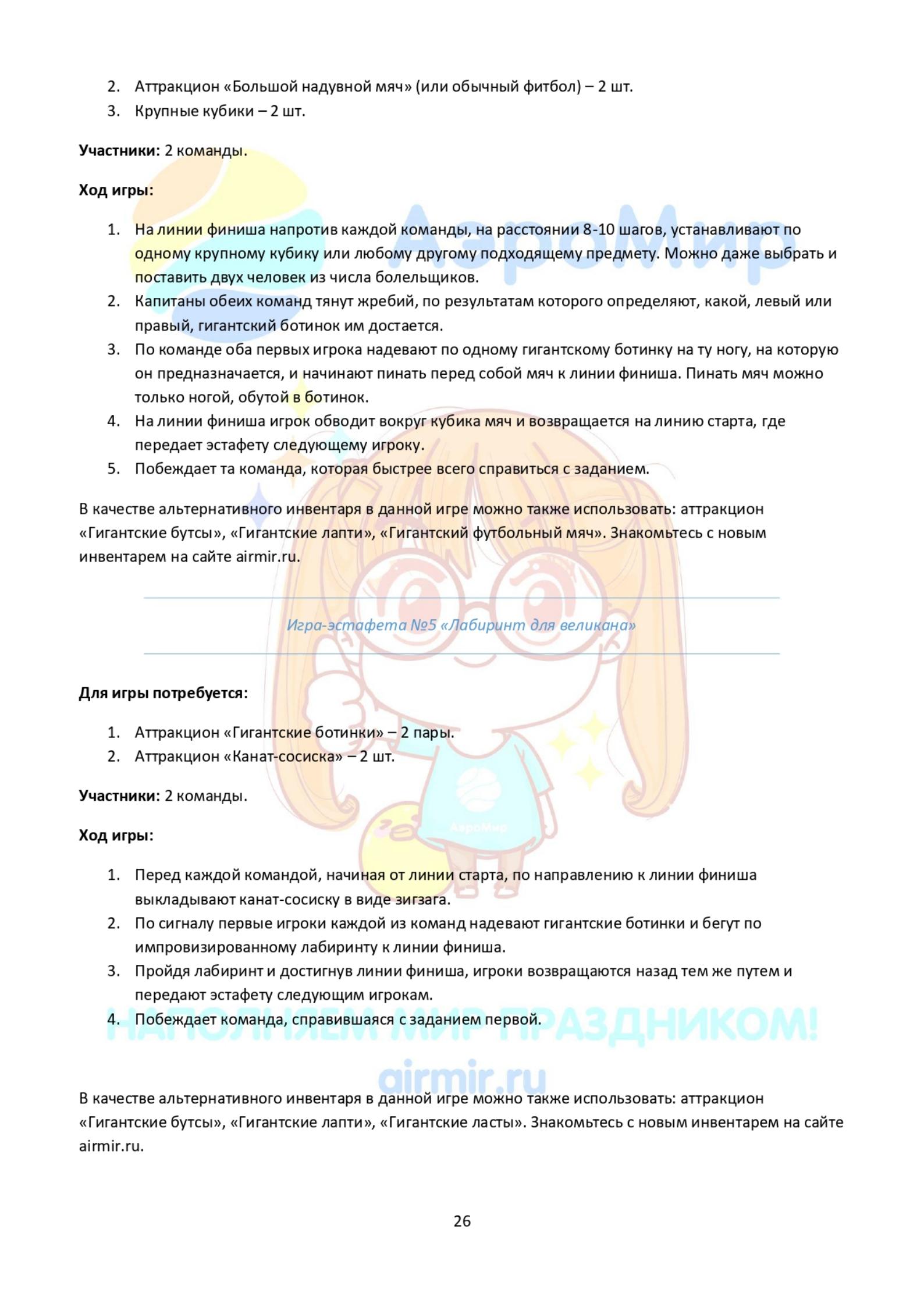
В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Командное пальто» (трио), «Лодочка». Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

## **НАПОЛНЯЕМ МИР ПРАЗДНИКОМ!**

#### *Игра-эстафета №4 «Гигантский пас»*

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Гигантские ботинки» – 1 пара.

- 
2. Аттракцион «Большой надувной мяч» (или обычный фитбол) – 2 шт.
  3. Крупные кубики – 2 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. На линии финиша напротив каждой команды, на расстоянии 8-10 шагов, устанавливают по одному крупному кубику или любому другому подходящему предмету. Можно даже выбрать и поставить двух человек из числа болельщиков.
2. Капитаны обеих команд тянут жребий, по результатам которого определяют, какой, левый или правый, гигантский ботинок им достается.
3. По команде оба первых игрока надевают по одному гигантскому ботинку на ту ногу, на которую он предназначается, и начинают пинать перед собой мяч к линии финиша. Пинать мяч можно только ногой, обутой в ботинок.
4. На линии финиша игрок обводит вокруг кубика мяч и возвращается на линию старта, где передает эстафету следующему игроку.
5. Побеждает та команда, которая быстрее всего справиться с заданием.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Гигантские бутсы», «Гигантские лапти», «Гигантский футбольный мяч». Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

#### *Игра-эстафета №5 «Лабиринт для великана»*

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Гигантские ботинки» – 2 пары.
2. Аттракцион «Канат-сосиска» – 2 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Перед каждой командой, начиная от линии старта, по направлению к линии финиша выкладывают канат-сосиску в виде зигзага.
2. По сигналу первые игроки каждой из команд надевают гигантские ботинки и бегут по импровизированному лабиринту к линии финиша.
3. Пройдя лабиринт и достигнув линии финиша, игроки возвращаются назад тем же путем и передают эстафету следующим игрокам.
4. Побеждает команда, справившаяся с заданием первой.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Гигантские бутсы», «Гигантские лапти», «Гигантские ласты». Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

---

*Игра-соревнование №6 «Аппетитная скакалка»*

---

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Канат-сосиска» – 1 шт.

**Участники:** 2 команды.



**Ход игры:**

1. Два участника команды соперника растягивают на поле сосиску, по принципу скакалки.
2. Из команды выбирается пять наиболее ловких игрока.
3. По сигналу гигантскую скакалку начинают крутить, а игроки прыгать через нее.
4. Необходимо выстоять отведенное время (2 минуты) перепрыгивая через скакалку.
5. Игроки, не успевшие перепрыгнуть, выбывают из игры.
6. Далее прыгают участники второй команды, а соперники крутят для них скакалку.
7. Побеждает та команда, которая пройдет испытание до конца с большим количеством участников.

---

*Игра-соревнование № 7 «Тяни канат вслепую»*

---

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Канат-сосиска» – 1 штука.
2. Тканевые повязки на глаза для всех игроков.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Всем участникам завязывают глаза.
2. По центру поля намечается граница, над которой растягивается в две равные стороны Канат-сосиска.
3. Участники становятся по разные стороны границы, берутся за канат и по сигналу начинают перетягивать его на свою сторону.
4. Проигрывает та команда, первый игрок которой переступит на поле противника.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион-тянучку. Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

**НАПОЛНЯЕМ МИР ПРАЗДНИКОМ!**

---

*Игра-соревнование №8 «Там на неведомых дорожках»*

---

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Командные лыжи» – 2 пары.
2. Мел или бумажный скотч - 1 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. При помощи мела и скотча на полу/земле наносятся шесть огромных дорожек в виде:
  - прямой линии;
  - окружности;
  - волнистой линии;
  - зигзага;
  - спирали;
  - широких петель.
2. Каждой дорожке присваивается свой номер.
3. Игроки каждой из команд надевают Командные лыжи.
4. Тянут жребий, какая из команд начинает игру.
5. Соперники на свой выбор определяют, по какой дорожке первой будет идти команда.
6. Команда в лыжах отправляется по выбранной дорожке и в случае успешного прохождения, запрашивает у соперников следующий вариант пути. Если же команда оступилась, ход автоматически переходит ко второй команде.
7. Побеждает та команда, которая первой пройдет все шесть дорожек.

#### *Игра-соревнование №9 «Минное поле»*

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Командные лыжи» – 2 пары;
2. Надувные шары красного цвета – 10 шт.;
3. Надувные шары желтого цвета – 10 шт.

**Участники:** 2 команды по 5 человек.

**Ход игры:**

1. Игроки обеих команд надевают лыжи и занимают свое место на линии страта.
2. Предварительно на игровом поле размещают в хаотичном порядке надувные шары двух цветов – это мины.
3. Определяют, какой из команд принадлежат шары какого цвета.
4. По команде соперники передвигаются по игровому полю и пытаются как можно быстрее раздавить лыжами все шары своего цвета, т.е. обезвредить мины.
5. Побеждает та команда, которая быстрее справиться с заданием.

#### *НАПОЛНЯЕМ МИР ПРАЗДНИКОМ!*

#### *Игра-эстафета №10 «Забег в мешках»*

*airmir.ru*

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Мешок для забегов» – 2 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Первые игроки обеих команд залезают в мешки и по сигналу прыжками или любым другим удобным способом направляются как можно быстрее к линии финиша.
2. На финише игроки поворачиваются и возвращаются на старт, чтобы передать эстафету следующему игроку своей команды.
3. Побеждает тот, кто быстрее справиться с заданием.

### *Игра-соревнование №11 «Боги и богини шопинга»*

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Мешок для забегов» – 2 шт.
2. Разные предметы (к примеру: книга, маленькая бутылка воды, мяч, карандаш, кепка, небольшое ведро, ложка, зарядное устройство, коробка, полотенце, яблоко, упаковка детских подгузников, брелок, мочалка, мыло, мягкая игрушка, погремушка, футболька, пара обуви) – 20 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. По игровому полю в хаотичном порядке разбросаны предметы.
2. Команды занимают свои места на линии старта.
3. Первые игроки обеих команд забираются в мешки и по сигналу отправляются на шопинг. На поле они берут один из предметов и возвращаются к старту, передают эстафету следующему игроку, который также отправляется на шопинг в мешке.
4. Побеждает та команда, которая соберет больше предметов.

### *Игра-соревнование №12 «Собери кубик Рубика»*

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Кубик Рубика» – 1 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Капитаны обеих команд тянут жребий, по результатам которого определяется, в какой очередности будут соревноваться команды.
2. Предварительно на игровом поле в хаотичном порядке разбрасываются части кубика Рубика.
3. По сигналу, за отведенное время (2 минуты), игроки одной команды должны сложить кубик.
4. Результаты первой команды фиксируются.
5. Далее кубик снова разбирают и его собирает на время вторая команда.

6. Побеждает та команда, которая быстрее справится с заданием.

---

*Игра-соревнование №13 «Зоопарк»*

---

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Кубик Рубика» – 1 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Предварительно для игры необходимо заготовить 6 карточек с названием животных:
  - слон;
  - олень;
  - корова;
  - собака;
  - страус;
  - жираф.
2. Поочередно обе команды вытаскивают вслепую карточку с названием животного и за отведенное время (2 минуты) им необходимо из разобранных частей кубика Рубика создать фигуру похожую на это животное.
3. Побеждает та команда, фигуры которой будут правдоподобнее.

---

*Игра-соревнование №14 «Бой с шарами»*

---

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Гигантские перчатки» – 1 пара
2. Надувной шар

**Участники:** по 1 человеку с каждой команды.

**Ход игры:**

1. Из команд выбирается по одному игроку.
2. Первый игрок надевает гигантские перчатки.
3. По сигналу за отведенное время (1 минута) игроку необходимо как можно больше раз отбить воздушный шар вверх, при этом он не должен упасть на землю.
4. Затем то же самое проделывает игрок-соперник.
5. Побеждает тот, кто больше раз отбьет шар, не уронив его на землю.

---

*Игра-соревнование №15 «Принеси шар»*

---

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Гигантские перчатки» – 2 пары.
2. Надувные шары.
3. Небольшие надувные бассейны – 4 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

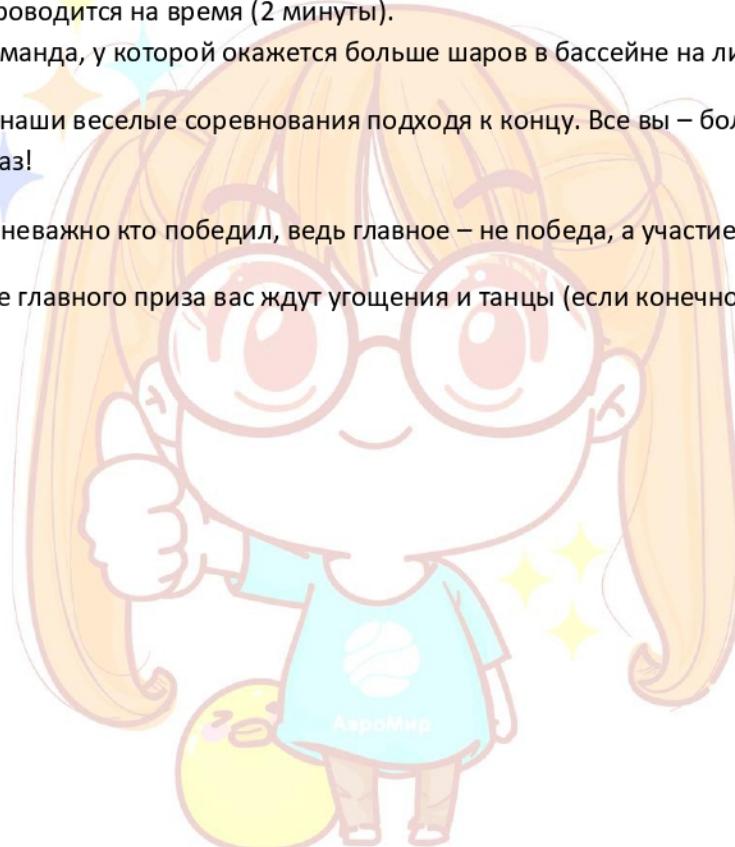
# АэроМир

1. На старте возле каждой команды устанавливают бассейны с надувными шарами. Еще два пустых устанавливаются напротив каждой команды на расстоянии 10 шагов, на линии финиша.
2. По сигналу первый игрок надевает гигантские перчатки, берет в руки из бассейна шар и бежит к линии финиша, там он кладет шар в бассейн и бежит обратно к линии старта.
3. На линии старта эстафету принимает следующий игрок.
4. Соревнование проводится на время (2 минуты).
5. Побеждает та команда, у которой окажется больше шаров в бассейне на линии финиша.

**Ведущий №1:** Ну что ж, наши веселые соревнования подходят к концу. Все вы – большие молодцы, что доказали в очередной раз!

**Ведущий №2:** И совсем неважно кто победил, ведь главное – не победа, а участие!!!

**Ведущий №1:** В качестве главного приза вас ждут угощения и танцы (если конечно на них у вас еще остались силы).



**НАПОЛНЯЕМ МИР ПРАЗДНИКОМ!**  
[airmir.ru](http://airmir.ru)

## Сценарий спортивного праздника с комплектом командных аттракционов «Народные забавы»

Праздник можно проводить на открытом воздухе или в большом закрытом зале. Программа ориентирована на детей 9-11 лет. Возраст участников может быть изменен организаторами спортивных мероприятий.

Цель мероприятия помочь детям весело провести время, обрести новых друзей, привить любовь к спорту и подвижным играм. Предложенные игры и эстафеты способствуют развитию у детей скорости, ловкости, выносливости, смекалки. Учат работать в команде.

**Действующие лица:**

1. Девочка-гимнастка
2. Мальчик-футболист

*Звучит музыка, под которую выходят ведущие: девочка-гимнастка и мальчик-футболист.*

**Девочка:** Привет, мальчишки и девчонки!

**Мальчик:** Мы очень рады видеть вас на нашем большем и веселом спортивном празднике!

**Девочка:** Сегодня у нас соревнуются две команды самых ловких, самых сильных, самых быстрых ребят. И пусть победит лучший!

**Мальчик:** Самое время представиться нашим командам. (Поочередно представляются обе команды, говорят, как они называются и произносят свой девиз)

**Девочка:** Ну что ж, с командами мы познакомились, осталось поприветствовать наших болельщиков!

**Мальчик:** Давайте узнаем у них, кто за какую команду болеет! (Болельщики выкрикивают названия команд)

**Девочка:** Итак, команды настроились на победу, болельщики готовы их поддерживать, можем начинать.

Мальчик: Ребята, давайте все вместе начнем отсчет начала наши веселых стартов. Раз, два, три!  
Команды, вперед!

---

### Игра-эстафета №1 «Забег в мешках»

---

**Для игры потребуется:** 

1. Аттракцион «Мешок для забегов» – 2 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Первые игроки обеих команд залезают в мешки и по сигналу прыжками или любым другим удобным способом направляются как можно быстрее к линии финиша.
2. На финише игроки поворачиваются и возвращаются на старт, чтобы передать эстафету следующему игроку своей команды.
3. Побеждает тот, кто быстрее справится с заданием.



**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Мешок для забегов» – 2 шт.
2. Маленькие пластиковые кубики – 20 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. По игровому полу в хаотичном порядке разбрасываются кубики.
2. Для участия в соревновании от каждой команды выбирается по одному самому ловкому участнику.
3. Соперники залезают каждый в свой мешок и по сигналу начинают собирать себе в этот мешок кубики, причем передвигаться по полу они могут только в мешке.
4. Побеждает тот, кто быстрее и больше соберет кубиков.

### Игра-эстафета №3 «Гигантский пас»

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Гигантские кеды» – 1 пара.
2. Большой надувной мяч (или обычный мяч) – 2 шт.
3. Крупные кубики – 2 шт.

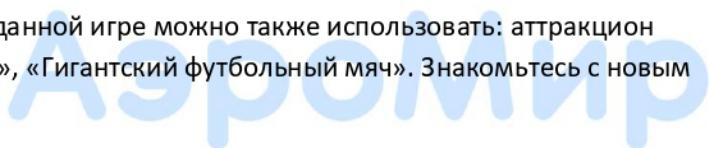
**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. На линии финиша напротив каждой команды, на расстоянии 8-10 шагов устанавливают по одному крупному кубику или любому другому подходящему предмету. Можно даже выбрать двух человек из болельщиков и поставить.
2. Капитаны обеих команд тянут жребий, по результатам которого определяют какой, левый или правый, гигантский ботинок им достается.
3. По сигналу оба первых игрока надевают по одному гигантскому ботинку на ту ногу, на которую он предназначается, и начинают пинать перед собой мяч к линии финиша. Пинать мяч можно только ногой, обутой в ботинок.

- На линии финиша игрок обводит вокруг кубика мяч и возвращается на линию старта. Передает эстафету следующему игроку.
- Побеждает та команда, которая быстрее всего справиться с заданием.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Гигантские ботинки», «Гигантские лапти», «Гигантский футбольный мяч». Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).



#### *Игра-эстафета №4 «Лабиринт для великана»*

Для игры потребуется:

- Аттракцион «Гигантские кеды» – 2 пары.
- Тканевая широкая лента, отрезок длиной 10 м – 2 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

- Перед каждой командой, начиная от линии старта, по направлению к линии финиша выкладывают на земле ленту в виде зигзага.
- По сигналу первые игроки каждой из команд надевают гигантские кеды и бегут по импровизированному лабиринту к линии финиша. Важно наступать именно на ленту и повторять все ее изгибы.
- Пройдя лабиринт и достигнув линии финиша, игроки возвращаются назад тем же путем и передают эстафету следующему игроку.
- Побеждает команда, первая справившаяся с заданием.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Гигантские ботинки», «Гигантские лапти», «Гигантские ласты». Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

#### *Игра-соревнование №5 «Тяни канат вслепую»*

Для игры потребуется:

- Аттракцион «Канат-сосиска» – 1 шт.;
- Тканевые повязки на глаза для всех игроков.

**Участники:** 2 команды.

**Airmir.ru**

**Ход игры:**

- Всем участникам завязывают глаза.

2. По центру поля намечается граница, над которой растягивается в две равные стороны канат-сосиска.
3. Участники становятся по разные стороны границы, берутся за канат и по сигналу начинают перетягивать его на свою сторону.
4. Проигрывает та команда, первый игрок которой переступит на поле противника.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Тянучка». Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

### *Игра-соревнование №6 «Самый сильный»*

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Тянучка» – 1 шт.
2. Бумажная лента – 3 м.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. По центру поля растягивается на земле (полу) бумажная лента, определяющая территорию соперников.
2. Для состязания вызывается один игрок, он надевает одну половину пояса-тянучки.
3. Второй игрок (соперник) – надевает вторую половину тянучки.
4. Остальные участники становятся за своими игроком, друг за другом, держась за талию.
5. Центр пояса-тянучки должен точно соответствовать намеченной линии на земле (полу).
6. По команде участники начинают тянуть соперника на себя по принципу перетягивания каната.
7. Побеждает та команда, которая перетянет соперников на свою территорию.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Канат-сосиска». Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

### *Игра-эстафета №7 «Скорый поезд»*

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Тянучка» – 1 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Первые два игрока одной команды надевают аттракцион тянучку и по сигналу бегут к линии финиша.
2. Достигнув финиша, игроки возвращаются на старт, где к одному из игроков сзади присоединяется еще один член команды. Он обхватывает второго за талию, и к линии финиша бегут уже трое, один за одним, как вагончики поезда.

3. Эстафета продолжается до тех пор, пока все члены одной команды не сформируют «поезд».
4. Соревнование проводится на время.
5. Побеждает та команда, которая за меньший промежуток времени полностью соберет свой поезд.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: аттракцион «Лодочка», «Колечко», «Гигантский обруч». Знакомьтесь с новым инвентарем на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru).

### Игра-соревнование №8 «Бои на подушках – шапку долой»

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Бои на подушках» – 1 шт.
2. Кепки детские – 2 шт.

**Участники:** по 1 участнику с каждой команды.

**Ход игры:**

1. Для участия выбирается по одному участнику от каждой команды.
2. На голову оба соперника надеваются кепки, в руки берут по одной подушке.
3. По сигналу начинается бой. Задача участников – сбить с головы соперника кепку.
4. Побеждает тот, кто первым сбьет головной убор.

### Игра-соревнование №9 «Слепые бои»

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион «Бои на подушках» – 1 шт.
2. Повязки для глаз – 2 шт.

**Участники:** по 1-му игроку с каждой команды.

**Ход игры:**

1. Намечается игровое поле в виде квадрата со сторонами 2,3–3 метра.
2. По центру поля становятся два игрока, им завязывают глаза и дают в руки подушки.
3. По сигналу начинается бой, задача соперников – выбить друг друга за пределы поля. Учитывая, что игроки ничего не видят, им следует прислушиваться к советам своей команды, которая находится рядом.
4. Побеждает тот, кто первым выбьет соперника за пределы поля.

### Игра-эстафета №10 «Танцы матрешек»

**Для игры потребуется:**

1. Игровой костюм «Матрешка» – 2 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Участники обеих команд выстраиваются в ряд друг за другом на линии старта.
2. Первые игроки надевают на себя костюмы матрешек.
3. По сигналу первая пара участников направляется к линии финиша, передвигаясь как можно быстрее.
4. На финише матрешки кружатся один раз вокруг себя и возвращаются на старт, где передают эстафету следующим игрокам.
5. Побеждает тот, кто быстрее справится с заданием.

---

*Игра-соревнование №11 «Народные забавы»*

---

**Для игры потребуется:**

1. Игровой костюм «Матрёшка» – 2 шт.
2. Аттракцион «Гигантские лапти» – 2 пары.
3. Мешок для забегов – 2 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Команды занимают свои места на линии старта.
2. Первый игрок каждой команды надевает костюм матрешки.
3. Второй и третий игроки каждой команды надевают по одному гигантскому лапту, один на правую ногу, другой на левую. Они будут бежать парно.
4. Четвертый игрок каждой команды залазит в мешок для забегов.
5. По сигналу начинается эстафета, сначала бегут первые игроки в костюмах матрешка, достигнув линии финиша, они возвращаются назад к старту, передают эстафету следующим игрокам в лаптях, а костюм переодевают на пятого члена команды.
6. По условиям эстафеты, принять участие должны все члены команды, обязательно используя реквизит.
7. Побеждают те, кто быстрее справляются с задачей.

**Девочка:** Вот и подошли к концу наши веселые соревнования!

**Мальчик:** И совсем не важно, кто победил, ведь все ребята очень старались и показали наилучшие результаты, а главное – стали еще дружнее, сильнее и лучше!

**Девочка:** Дружите со спортом, поддерживайте друг друга и всегда весело проводите время!

**Мальчик:** А мы прощаемся с вами, до новых встреч!



# АэроМир



**НАПОЛНЯЕМ МИР ПРАЗДНИКОМ!**  
[airmir.ru](http://airmir.ru)

## Сценарий спортивно-развлекательного праздника с комплектом командных аттракционов «Масленица»

Праздник рекомендуем проводить на открытом воздухе (для проведения в зале понадобится альтернативные реквизит). Программа ориентирована на детей 9-11 лет с участием взрослых. Возраст участников может быть изменен организаторами спортивных мероприятий.

Цель мероприятия: весело провести время детям и взрослым на городских и районных праздниках Масленицы, обрести новых друзей, привить любовь к спорту и подвижным играм. Предложенные игры и эстафеты способствуют развитию у детей скорости, ловкости, выносливости, смекалки. Учат работать в команде.

### Действующие лица:

1. Скоморох
2. Петрушка

### Реквизит, командные игры и инвентарь:

1. Командные лыжи
2. Гигантские лапти
3. Канат сосиска
4. Тоннель
5. Гигантский хоккей
6. Гигантская коса
7. Костюм матрешки
8. Лошадки
9. Небольшие надувные бассейны

### Дополнительный реквизит:

1. Аттракцион «Водонос»
2. Надувные шары
3. Блины
4. Ингредиенты для приготовления блинов

### Сценарий:

Звучит музыка, пританцовывая выходят Скоморох и Петрушка.

**Петрушка:** Здравствуйте! Милости просим вас, гости дорогие, на наш веселый праздник!

**Скоморох:** Я – Скоморох, парень не плох (кланяется).

**Петрушка:** А я – Петрушка, колпак на макушке (показывает на колпак).

**Скоморох:** Сколько ж зимушка-зима, ты морозила, мела. Полно тебе зимовать, пора вёсенке наступати!

**Петрушка:** Чтобы весне наступить, надо Масленицу проводить. Эй, честной народ, праздник веселый нас ждет. С играми, забавами Масленицу справим мы!

**Скоморох:** Что ж без замедленья, поднимем всем настроенье! Ну-ка не ленись, играть с нами становись!

**Петрушка:** Зимой вы много катались на лыжах? (обращается к командам игроков). Сейчас проверим ваши навыки, насколько хорошо вы овладели этим мастерством и поиграем в нашу первую игру.

### Игра № 1 «Лыжню давай»

**Для игры потребуется:**

1. Командные лыжи (для 3-х или 5-ти человек) – 2 пары.
2. Бумажный скотч или лента - 10 м.

**Участники:** 2 команды по 3 или 5 человек (в зависимости от размера лыж) и ведущий.

**Ход игры:**

1. На площадке или в зале при помощи бумажной ленты (скотча) определяется линия старта, а через 8-10 м, намечается линия финиша.
2. Участники делятся на 2 команды по 3 или 5 человек в каждой, в зависимости от того, какие лыжи в игре используются.
3. Каждая команда надевает свою пару лыж и занимает свое место на линии старта.
4. Скоморох объявляет начало соревнования словами «Лыжню давай!» и команды начинают двигаться в сторону линии финиша.
5. Однако в любой момент Скоморох может крикнуть «Отдыхать!», после этой команды, игроки останавливаются там, где они находились в данный момент, снимают лыжи, оставляют их на том же месте, а сами прогуливаются по всей площадке.
6. Как только ведущий снова дает команду «Лыжню давай!», участники должны быстро вернуться к своим лыжам, надеть их и продолжить путь.
7. В ходе игры Скоморох может менять команды несколько раз на свое усмотрение.
8. Побеждает та команда, которая первой достигнет финиша.

**В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать:** торпеду, лодочку, гусеницу.

### Игра № 2. «Там на неведомых дорожках»

**Для игры потребуется:**

1. Командные лыжи (для 3-х или 5-ти человек) – 1 пара.
2. Мел или бумажный скотч - 1 шт.

**Участники:** 10 человек.

**Ход игры:**

1. На площадке (при помощи мела) или на полу в зале (при помощи бумажного скотча) наносятся шесть вариаций огромных дорожек, каждой дорожке присваивается свой номер:
  - в виде прямой линии;
  - в виде окружности;
  - в виде волнистой;
  - в виде зигзага;
  - в виде спирали;
  - в виде широких петель.
2. Всех участников делят на две команды по 3-5 игроков в каждой (в зависимости от вида командных лыж).
3. Первая команда надевает командные лыжи.
4. Соперники на свой выбор определяют, по какой дорожке первой будет идти команда.
5. Команда в лыжах отправляется по выбранной дорожке и в случае успешного прохождения, запрашивает у соперников следующий вариант пути. Если же дистанций не пройдена, ход автоматически переходит ко второй команде.
6. Побеждает та команда, которая первой пройдет все шесть дорожек.

В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать: гигантские лапти, гигантские ботинки, гигантские кеды, гигантские ласты, гигантские бутсы, лодочку.

**Петрушка:** Ай да молодцы, с лыжами поладили. А в хоккей играть научились? Сейчас проверим.

#### Игра №3 «Шайбу, шайбу»

**Для игры потребуется:**

1. Гигантский хоккей – 1 комплект.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Соревнование проводится между командами на время поочередно.
2. Команда игроков занимает свое место на линии старта.
3. Первый игрок берет гигантскую клюшку и по сигналу ему необходимо довести клюшкой гигантскую шайбу до линии финиша, обвести ее вокруг стула и вернуться назад на старт, передать эстафету следующему участнику.
4. Побеждает та команда, которая быстрее справиться с заданием.

## НАПОЛНЯЕМ МИР ПРАЗДНИКОМ!

#### Игра №4 «Двойной удар»

**Для игры потребуется:**

1. Гигантский хоккей – 1 комплект;

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Все участники обеих команд делятся на пары.
2. Первая пара игроков одной из команд занимает свое место на линии старта, они берут в руки гигантскую клюшку. Задача пары, с одного удара, как можно дальше выбить шайбу.
3. Результат фиксируется.
4. Далее шайбу выбивает первая пара команды-соперника, ее результаты также фиксируются.
5. Затем в борьбу вступают вторые пары и т.д.
6. Побеждает та команда, чьи результаты в командном зачете будут выше.
7. Побеждает та команда, которая быстрее справиться с заданием.

**Скоморох:** Но, скоро лыжи, коньки снимать – лапти надевать! Чтоб весну приманить, надо бы в них походить.

#### *Игра-эстафета №5 «Наноси воды»*

**Для игры потребуется:**

1. Детские пластмассовые ведра – 4 шт.
2. Маленькие надувные бассейны – 3 шт.
3. Лента бумажная – 10 м.
4. Вода – 8-10 л.
5. Гигантские лапти – 2 пары

**Участники:** 2 команды по 10-12 человек.

**Ход игры:**

1. Составляются 2 команды с равным количеством игроков.
2. Участники становятся в две шеренги.
3. Бумажной лентой на земле (полу) намечается линия старта для обеих команд и через 8-10 шагов линия финиша.
4. По центру линии финиша устанавливается один небольшой надувной бассейн, наполненный водой. Еще два таких же бассейна, только пустых, устанавливаются на линии старта обеих команд.
5. По сигналу, первый участник команды надевает на ноги гигантские лапти, берет в каждую руку по ведерку и бежит к наполненному водой бассейну. Зачерпывает из него обеими ведрами воду и направляется назад к своему бассейну. Выливает воду в свой бассейн, и только после этого снимает лапти и передает весь реквизит следующему игроку.
6. В состязании побеждает та команда, которая принесет больше воды.

**В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать:** гигантские ботинки, гигантские кеды, гигантские ласты, гигантские бутсы, костюм Сумоиста, костюм Снеговика.

#### *Игра №6 «Петушиные бои»*

**Для игры потребуется:**

1. Гигантские лапти – 1 пара

**Участники:** 2 и более человек

**Ход игры:**

1. Для начала намечаю центр боевого поля и проводят по нему границу.
2. Оба соперника удаляются от границы на равное расстояние, примерно на 4-5 шагов.
3. Каждый из игроков надевает на правую или левую ногу (кому как выпал жребий) по одному гигантскому лаптю, а вторую ногу поджимает вверх.
4. По команде оба игрока должны приблизиться друг к другу, прыгая на одной, обутой в лапоть, ноге и толкаясь плечом защитить свою территорию. Проигрывает тот, кто допускает соперника на свою территорию или теряет равновесие и становится на вторую ногу.
5. Далее в игру может вступить вторая пара соперников, а затем командный победитель определяется по количеству побед.

**В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать:** гигантские бутсы, гигантские ботинки, гигантские кеды.

**Петрушка:** Как на Масляной неделе собирается народ, есть блины с медком, вареньем, с самовара чай пьет!

**Скоморох:** Ох, люблю же я блины, до чего ж они вкусны! Мне их бабушка печет, со сметаной подает! Без блинов, веселья нет! Подают их на обед, и на завтрак, и на ужин, в Масляну съедаю дюжину.

**Петрушка:** А у нас блины то есть? (разводит руками) Надобно бы их испечь!

### Игра №7 «Приготовь блины»

**Для игры потребуется:**

1. Тоннель ПВХ – 2 шт.
2. Продукты для приготовления блинов (молоко в пластиковых бутылках, яйца в картонной упаковке, пачка соли, сливочное масло в пачках, сахар в пачках, мука в упаковке, пакетики дрожжей, мед в баночке, варенье в баночке + еще несколько посторонних продуктов, к примеру свекла, бутылка пива, лимон, пачка риса и т.д.
3. Небольшие надувные бассейны – 3 шт.

**Участники:** 2 команды по 10 игроков в каждой

**Ход игры:**

1. Перед началом эстафеты ассистенты растягивают перед двумя командами тоннели ПВХ.
2. На старте возле каждой команды устанавливается по одному пустому надувному бассейну, еще один, наполненный продуктами, устанавливается на линии финиша по центру.

- По сигналу первый игрок забирается в тоннель, полностью проползает его, добегает до бассейна с продуктами, берет из него один нужный ингредиент, и возвращается назад, также через туннель.
- Следующий участник команды принимает эстафету и только тогда, когда предыдущий опустит добытый продукт в свой бассейн. Важно, продукты не должны повторяться, т.е. по итогам игры в бассейне команды должны быть все необходимые ингредиенты для блинов
- Побеждает та команда, которая быстрее справится с заданием и правильно соберет продукты.

### Игра №8 «Преодолей тоннель сытым»

Для игры потребуется:

- Тоннель ПВХ – 2 шт.

Участники: 2 команды по 10-12 чел, готовые блины -20-24 шт (в зависимости от количества игроков).

Ход игры:

- Перед началом эстафеты ассистенты растягивают перед двумя командами тоннели ПВХ.
- Возле каждой команды на старте ставят тарелку с блинами.
- По сигналу первый игрок берет в рот блин, забирается в тоннель, съедает в нем свой блин, затем полностью проползает по тоннелю, и возвращается на старт бегом.
- Только когда первый игрок вернется на линию старта, эстафету принимает следующий участник команды.
- Побеждает та команда, которая быстрее справится с заданием.

**Петрушка:** Весна придет – гулять позовет! Девки косы заплетут, и на улицу бегут. Кто первая заплетет, та и счастье найдет.

**Скоморох:** А вы сможете заплести косу, да не простую, а гигантскую?

### Игра №9 «Заплести косу»

Для игры потребуется:

- Коса заплетайка – 2 шт.

Участники: по 4 человека с каждой команды.

- Из каждой команды выбирают по 4 игрока.
- Один игрок держит за край полностью расплетенную косичку-заплетайку.
- Остальные 3 игрока берут каждый по одной части косички.
- По сигналу игроки обеих команд начинают заплести каждый свою косичку, для этого им нужно перебегать на место друг друга, перекидывать через друг друга свою часть, и т.д.
- Побеждает та команда, которая быстрее справится с поставленной задачей.

---

*Игра №10 «Ловкие ребята»*

---

**Для игры потребуется:**

1. Коса заплетайка – 1 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Игроки одной из команд растягивают три части косички на поле, на разном уровне, так чтобы они походили на защитные лазерные лучи.
2. Участниками второй команды поочередно всем необходимо пройти через подобную преграду, не дотронувшись ни до одной части косички. Тот, кто дотронулся выбывает из игры.
3. Далее команды меняются ролями.
4. Побеждает та команда, которая пройдет испытание с большим количеством игроков.

**Петрушка:** Ай да девицы весной, раскрасавицы. Как матрешки наряжаются, танцуют, поют, развлекаются. Ну и ты не ленись, в пляс с матрешкой пустись.

---

*Игра №11 «Танец матрешек»*

---

**Для игры потребуется:**

1. Костюм матрешки – 2 шт.
2. Татами – 1 шт.

**Участники:** 2 и более человек.

**Ход игры:**

1. Для соревнования отбирается 2 участника.
2. По центру площадки расстилают татами.
3. Оба игрока надевают костюм матрешек и становятся в центр татами.
4. По сигналу начинается соревнование, матрешки танцуют, кружатся и при этом стараются вытолкнуть соперника за пределы татами.
5. Побеждает тот, кто сделает это первым.
6. Далее соревнуется вторая пара игроков, а затем проводится танцевальный батл на окончательного победителя.

**В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать:** костюм снеговика.

**airmir.ru**

---

*Игра №12 «Быстрая матрешка»*

---

**Для игры потребуется:**

1. Костюм матрешки – 1 шт;

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Из каждой команды выбирается по одному участнику на роль матрешки.
2. Первая матрешка надевает свои костюмы.
3. Одна из команд становится в ряд взявшись за руки, поднимают их вверх и максимально растягиваются, образуя арки.
4. Как только будет дан сигнал старта, матрешка из команды соперника должна пробежать змейкой через все арки и сделать это как можно быстрее.
5. Соревнование проводится на время. Результат фиксируется
6. Далее команды меняются местами, и пробежать змейкой через арки соперников на время предстоит второй матрешке.
7. Побеждает тот, кто быстрее справится с заданием.

**В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать:** костюм снеговика.

**Скоморох:** А молодцы – богатыри настоящие. Силой меряются – ухмыляются. Канат перетягивают, здоровье, счастье, любовь – к себе притягивают.

**Петрушка:** А вы готовы силушкой померяться? Канат перетянуть, да не простой а вкусный.

---

*Игра № 13 «Тяни каната вслепую»*

---

**Для игры потребуется:**

1. Канат-сосиска – 1 шт.
2. Тканевые повязки на глаза для всех игроков.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Всем участникам завязывают глаза.
2. По центру поля намечается граница, над которой растягивается в две равные стороны канат-сосиска.
3. Участники берутся за канат и по сигналу начинают перетягивать его на свою сторону.
4. Проигрывает та команда, первый игрок которой переступит на поле противника.

**В качестве альтернативного инвентаря в данной игре можно также использовать:** аттракцион-тянучку.

---

*airmir.ru*

---

*Игра №14 «Аппетитная скакалка»*

---

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион сосиска – 1 шт.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. Два участника команды соперника растягивают на поле аттракцион сосиска, по принципу скакалки.
2. Из команды выбирается пять наиболее ловких игрока.
3. По сигналу гигантскую скакалку начинают крутить, а игроки прыгать через нее.
4. Необходимо выстоять отведенное время (2 минуты) перепрыгивая скакалку.
5. Игроки не успевшие перепрыгнуть выбывают.
6. Далее прыгают участники второй команды, а соперники крутят для них скакалку.
7. Побеждает та команда, которая пройдет испытание до конца с большим количеством участников.

**Скоморох и Петрушка** выскаивают верхом на аттракционах «Лошадки»

**Петрушка:** Ту-ру-ру-ту-ру-ру парни едут по селу. Эй, прохожий, не дивись, на лошадке прокатись!

### *Игра №15 «Подвези друга»*

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион лошадка – 2 шт.
2. Бумажная лента – 10 м.

**Участники:** 2 команды.

**Ход игры:**

1. С помощью бумажной ленты намечается линия старта, а через 10-12 шагов, линия финиша.
2. В каждой команде определяется один игрок, который будет выполнять роль постоянного наездника (это также может быть капитан команды).
3. По сигналу, наездник занимает свое место верхом на лошадке, а также на нее садиться еще один член команды, и оба быстро скачут к линии финиша.
4. На финише, наездник оставляет своего пассажира и возвращается назад сам, чтобы взять следующего пассажира.
5. В эстафете побеждает команда, которая быстрее справится с заданием.

### *Игра №16 «Скачки с шашками»*

**НАПОЛНЯЕМ МИР ПРАЗДНИКОМ!**

**airmir.ru**

**Для игры потребуется:**

1. Аттракцион лошадка – 2 шт.
2. Надувные шары продолговатой формы – 2 шт.
3. Шляпы или кепки – 2 шт.

**Участники:** 2 команды.

## Ход игры:

1. От каждой команды выбирается по одному игроку на роль всадника.
2. Всадники надевают на голову шляпы (кефки), берут в руки вместо шашки продолговатые надувные шары и садятся верхом на лошадок.
3. По сигналу начинается сражение, задача каждого игрока, в течение игрового раунда, сидя верхом, сбить шашкой головной убор с соперника.
4. Раунд длиться 3 минуты.
5. Побеждает тот, кто быстрее сбьет головной убор с соперника.
6. Игра проводится в 3-4 раунда, по итогам которой определяется победитель.

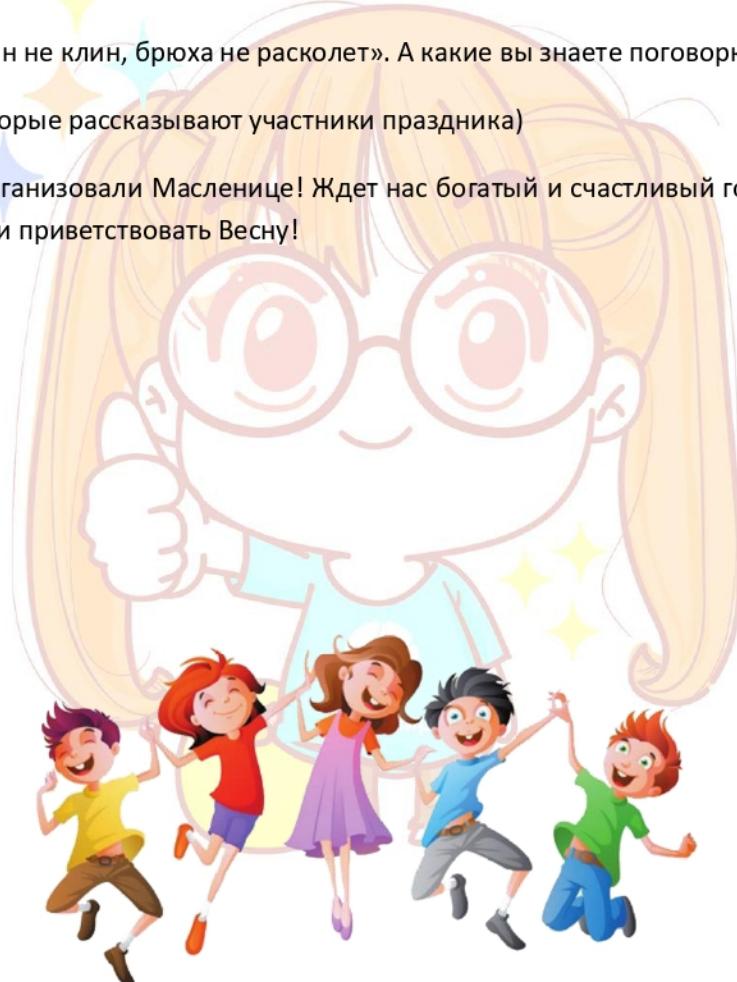
**Скоморох:** Ох и славно позабавились, пора и блинов отведать! Налетай, не робей, блинами брюхо набей! (угощают всех блинами)

**Петрушка:** Издавна на Руси говорили: «Без блинов не Масленица, без пирогов не именины».

**Скоморох:** А еще – «Блин не клин, брюха не расколет». А какие вы знаете поговорки про этот праздник?

(слушают поговорки которые рассказывают участники праздника)

Добрые проводы мы организовали Масленице! Ждет нас богатый и счастливый год! Осталось лишь по традиции сжечь чучело и приветствовать Весну!



## НАПОЛНЯЕМ МИР ПРАЗДНИКОМ!

[airmir.ru](http://airmir.ru)

Знакомьтесь с новым инвентарем, командными играми и забавами на сайте [airmir.ru](http://airmir.ru). Покупайте больше аттракционов – получайте больше игр и еще больше сценариев для праздников, для развлечения детей и взрослых. Подробнее у экспертов АЭРОМИР!



Это Мир

Сканируйте QR-код, чтобы познакомиться с игровым оборудованием и реквизитом  
для игр, обучения, творчества и развлечения!



НАПОЛНЯЕМ МИР ПРАЗДНИКОМ!  
[airmir.ru](http://airmir.ru)