**Игры и конкурсы к 8 марта для детей**

**Лакомка**

Праздничный сценарий — это игра-загадка «Лакомка», в которой на каждую букву играющим нужно отгадать загадку о съедобном сдобном и сладком. Все садятся в круг, и ведущий загадывает загадки. Все участники отвечают. Для этого надо приготовить карточки размером 20 х 30 см с буквой, сделанной из цветной бумаги, с одной стороны и с изображением этого изделия с другой стороны, которое надо вырезать из цветной бумаги и наклеить на картон. Сначала ведущий показывает букву и задает свой вопрос. Когда прозвучит ответ, ведущий поворачивает карточку обратной стороной и показывает картинку, подтверждающую правильность ответа.

**Загадки**

Хлебный напиток, «А» в середине. (Квас)

Из муки с изюмом, «Б» в начале. (Булка)

Из муки и творога, «В» в начале. (Ватрушка)

Из муки с вареньем, «Г» в конце. (Пирог)

Из муки с изюмом и дырочкой, «Д» в середине. (Крендель)

Корзиночка из муки, «Е» в середине. (Кекс)

Самый сладкий, «Е» в середине. (Мед)

Сладкое, фруктовое, «Ж» в начале. (Желе)

Из белков и фруктов, «3» в начале. (Зефир)

Конфета молочная, сладкая, «И» в начале. (Ириска)

Из муки, большой, круглый, «И» в конце. (Каравай)

Хлебный, традиционно круглый, «К» в начале. (Калач)

Из муки, хрустящие, «Л» в середине. (Вафли)

Сладкий, фигурный, разноцветный, «М» в начале. (Мармелад)

Сладкое, из ягод или фруктов, «Н» в середине. (Варенье)

Из муки, масляные, круглые, «О» в начале. (Оладьи)

Сдобное, фигурное, из муки, «П» в начале. (Печенье)

Из муки, форма интересная, «Р» в начале. (Рожок)

Из муки, твердая, круглая с дырочкой, «С» в начале. (Сушка)

Из муки, сдобный с кремом, «Т» в начале и в конце. (Торт)

Из муки, начинка внутри, «У» в середине. (Рулет)

Черный напиток, «Ф» в середине. (Кофе)

Сладкая, ореховая, «X» в начале. (Халва)

Сладкий внутри, шоколад снаружи, «Ц» в середине. (Марципан)

Напиток из сухих листьев, «Ч» в начале. (Чай)

Коричневый и сладкий, «Ш» в начале. (Шоколад)

Вареный сахар с орехами, «Щ» в начале. (Щербет)

Из муки, жирные, круглые, «Ы» в конце. (Блины)

Напиток сладкий, густой, «Ь» в конце. (Кисель)

Сладкое, молочное, холодное, «Э» в начале. (Эскимо)

Конфета с «Ю» в середине. (Трюфель)

Из муки, медовый, сдобный, «Я» в середине. (Пряник)

**Цветы**

Из общего числа игроков надо выбрать двоих водящих. Один — покупатель, другой — хозяин или хозяйка-цветочница. Остальные игроки — цветы. Каждый выбирает себе название цветка и сообщает об этом «хозяйке». «Покупатель» уходит далеко в свой дом — нарисованный круг или квадрат. Когда все выбрали названия, «покупатель» подходит и спрашивает о том, есть ли такой-то цветок (называет цветок). «Хозяин» отвечает, что есть, и просит рассказать об этом цветке, о том, как он выглядит, как пахнет, где растет и т. д. Когда игрок- покупатель покажет свои знания, «хозяин» отдает ему «цветок». «Покупатель» забирает «цветок» и уходит. Потом приходит за следующим. Если «покупатель» не сумеет рассказать о цветке ничего, то уходит ни с чем. Если ситуация повторяется еще раз, то «покупатель» становится «цветком», а «цветок» — «покупателем». Для подсказки предлагается перечень названий цветов: астра, акация, бархатцы, василек, вероника, вьюнок, гвоздика, гладиолус, гиацинт, георгин, герань, жасмин, ирис, камелия, кувшинка и т. д.

**День и ночь**

Надо выбрать двух ведущих. Они уходят подальше от остальных играющих и между собой договариваются, кто из них будет днем, а кто — ночью. Встают, взявшись за поднятые руки, образуют ворота. Остальные играющие должны выбрать для себя название какого-нибудь животного, растения, птицы. Когда они будут проходить через ворота, они будут называть его и определять, дневное оно или ночное. В соответствии с этим будут формироваться команды дня и ночи. Например, играющий говорит, что он сова, следовательно, ночное существо. Он отходит в одну сторону. А другой говорит, что он жаворонок, значит, дневное создание, поэтому отходит в другую сторону. Когда все игроки пройдут через ворота, считают, в какой команде больше человек, та и будет победительницей.

**Каравай**

Эта игра тоже очень похожа на известную народную игру-песенку, но отличается от нее тем, что петь можно не только про каравай. В этой игре выбирают ведущего. Он встает в центр круга. Остальные берутся за руки, ходят хороводом вокруг и поют сначала про каравай, как они на (называется имя того, кто стоит вы центре) именины испекли каравай, но, прежде чем предложить, например, Маше, чтобы она выбирала, кого хочет, они спрашивают о том, что такое каравай, из чего его пекут и т. д. Маша должна ответить на вопросы и только потом выбрать игрока. Игрок встает в центр, а Маша — на его место в хоровод. Хоровод движется и снова поет, но уже не про каравай. Например, можно спеть, что испекли мы пирожок. И следующий игрок должен рассказать о нем и только после этого выбрать свою смену. И хоровод снова поет, что испекли, но уже что-то другое — например, печенье, хлеб, булку, пряник, кекс, калач, бублик, баранку и т. д. Можно петь и о том, например, что посадили цветок и т. п.

**Горшок**

В этой игре из числа участников надо выбрать двоих водящих, они будут изображать лентяев. Они садятся или даже ложатся и не должны шевелиться как можно дольше и, конечно, ничего не говорят. Остальные игроки могут этому препятствовать. Они могут говорить между собой, рассказывать что-то очень смешное, чтобы рассмешить кого-то из «лентяев». Он засмеется и, забыв про игру, что-то скажет. Можно обращаться и к самим «лентяям» — говорить с ними, смешить, стараясь заставить их сдвинуться с места. Но, конечно, нельзя их грубо дергать, толкать. И когда один не выдержит и шевельнется или что-то скажет, то все и говорят: «Ага, вот тебе горшок и мыть». Но мыть тоже придется своеобразно. Этот игрок, кому пришлось мыть горшок, ложится, и все играющие встают в цепочку и по очереди бегут и через него прыгают. Он должен их ловить, т. е. хотя бы дотронуться до кого-нибудь. Тот, кого он осалил, становится «лентяем» и идет на его место.

**Дюймовочка**

Все игроки из своего числа выбирают одного водящего. Это Дюймовочка. Все садятся в круг или цепочкой. Дюймовочка стоит перед всеми, у нее в руках маленький шарик или мячик. Дюймовочка будет называть любые пары слов, играющие должны выбирать из двух слов одно, но то, которое больше подходит Дюймовочке. Все знают, что она очень маленькая, и потому из пары слов игроки должны выбрать то слово, что обозначает что-то маленькое. Но отвечать должны не все сразу, а только тот, к кому Дюймовочка обратится. Она ему кидает мячик и говорит два слова, обозначающие большое и маленькое. Игрок должен мячик поймать, очень быстро ответить и снова бросить мяч Дюймовочке. Например, Дюймовочка произнесет «тыква и клюква» и бросит игроку мяч. Игрок должен его поймать, быстро бросить обратно и сказать: «клюква», потому что она намного меньше тыквы и как раз подходит Дюймовочке. Но если игрок ошибся, перепутал слова, слишком долго думал или не сумел поймать мяч, то он меняется с Дюймовочкой ролями. И таких пар слов можно придумать много. Например, дыня — вишня, томат — редиска, подсолнух — лютик, картошка — фасоль, кувшинка — клевер, кабачок — огурец, слон — заяц, жираф — черепаха и др.

|  |  |
| --- | --- |
| http://avatars.mds.yandex.net/get-direct/363782/vD5z-CVDKKjQwEu6Jf417A/y300[Сильн­ый мор­оз в Уфе?](https://an.yandex.ru/count/JRdlQG7f3AC50A41CLyaKLe00000EFpK5402I09Wl0Xe172uX9tG1O01y9_ZWm680Ow_kzuha06WrFpO9vW1pjQ9XoQW0QJK_DWdg068YOc79hW1uCQYz1R00GBO0PxBk17W0QQsqmRe0LZu0PAPthu1Y0AKaGQW0hID0ha23mykFTglv2hm0eIjegq7-0A2W820aC1MW0E1Yu7S0OW3gOJjYGke0nAm0mIu1Fy1w0JM1_W4c88NY0MOWXUG1Tsa5w05xlC6g0M4xGMm1OJj1RW5wFK5m0NTf1V81UZr1T05vUC2u0K-y0K1c0Q0qApp3g06s0Ae1jW2oGQgdaRu1oZxOD46giQnvWWe-s3P1W000B030000gGTj5zpsu07R-x07W82GAC07X9YkpWpG1mBW1uOA-0S2W0W6q0YwY821W33W2Dg60O0A0S4A00000000y3_O2WBW2e29UlWAmFmLY0keeWoO2mIg2n1NRDURRHS000xMHg4WOWK0m0k0emN82u3Kam7P2sqNtFRW0Tlxw0kOWXVm2mQ839APthu1?test-tag=380435435619761&stat-id=100500_1&) [yandex.ru](https://an.yandex.ru/count/JRdlQG7f3AC50A41CLyaKLe00000EFpK5402I09Wl0Xe172uX9tG1O01y9_ZWm680Ow_kzuha06WrFpO9vW1pjQ9XoQW0QJK_DWdg068YOc79hW1uCQYz1R00GBO0PxBk17W0QQsqmRe0LZu0PAPthu1Y0AKaGQW0hID0ha23mykFTglv2hm0eIjegq7-0A2W820aC1MW0E1Yu7S0OW3gOJjYGke0nAm0mIu1Fy1w0JM1_W4c88NY0MOWXUG1Tsa5w05xlC6g0M4xGMm1OJj1RW5wFK5m0NTf1V81UZr1T05vUC2u0K-y0K1c0Q0qApp3g06s0Ae1jW2oGQgdaRu1oZxOD46giQnvWWe-s3P1W000B030000gGTj5zpsu07R-x07W82GAC07X9YkpWpG1mBW1uOA-0S2W0W6q0YwY821W33W2Dg60O0A0S4A00000000y3_O2WBW2e29UlWAmFmLY0keeWoO2mIg2n1NRDURRHS000xMHg4WOWK0m0k0emN82u3Kam7P2sqNtFRW0Tlxw0kOWXVm2mQ839APthu1?test-tag=380435435619761&stat-id=100500_1&" \t "_blank)[yandex.ru](https://an.yandex.ru/count/JRdlQG7f3AC50A41CLyaKLe00000EFpK5402I09Wl0Xe172uX9tG1O01y9_ZWm680Ow_kzuha06WrFpO9vW1pjQ9XoQW0QJK_DWdg068YOc79hW1uCQYz1R00GBO0PxBk17W0QQsqmRe0LZu0PAPthu1Y0AKaGQW0hID0ha23mykFTglv2hm0eIjegq7-0A2W820aC1MW0E1Yu7S0OW3gOJjYGke0nAm0mIu1Fy1w0JM1_W4c88NY0MOWXUG1Tsa5w05xlC6g0M4xGMm1OJj1RW5wFK5m0NTf1V81UZr1T05vUC2u0K-y0K1c0Q0qApp3g06s0Ae1jW2oGQgdaRu1oZxOD46giQnvWWe-s3P1W000B030000gGTj5zpsu07R-x07W82GAC07X9YkpWpG1mBW1uOA-0S2W0W6q0YwY821W33W2Dg60O0A0S4A00000000y3_O2WBW2e29UlWAmFmLY0keeWoO2mIg2n1NRDURRHS000xMHg4WOWK0m0k0emN82u3Kam7P2sqNtFRW0Tlxw0kOWXVm2mQ839APthu1?test-tag=380435435619761&stat-id=100500_1&)Смотр­ит­е прог­ноз пог­од­ы на дек­абрьСкрыть рекламу:Не интересуюсь этой темойТовар куплен или услуга найденаНарушает закон или спамМешает просмотру контента

|  |
| --- |
| Спасибо, объявление скрыто. |

 |

[Яндекс.Директ](https://direct.yandex.ru/?partner)

**Принцесса и горошина**

Из общего числа играющих выбирают одного. Это принцесса, она должна будет угадать, где остальные прячут горошину. Вместо горошины можно взять бусинку. Остальные игроки встают шеренгой. И у каждого должен быть одинаковый игровой набор: горошинка (бусинка) и несколько, например, журналов. Каждый игрок укладывает их стопкой перед собой и между ними прячет горошину. «Принцесса» пробует угадать, и у нее только три попытки. Если и в третий раз «принцесса» не угадает, то она идет к следующему игроку, подходит и старается угадать, где горошину спрятал этот игрок. Когда угадает правильно, то меняется с этим игроком ролями, он становится принцессой и идет в начало ряда угадывать. «Принцесса» же, занявшая его место, прячет горошинку между журналами.

**Золотой ключик**

Эта игра похожа на предыдущую игру, но отличается тем, что каждому игроку придется изображать Буратино, ищущего золотой ключик. Играют командами. В командах должно быть одинаковое количество игроков, например три-четыре человека. Но прежде выбирают водящего, который ключик прячет. Водящий берет столько одинаковых емкостей, сколько участников в обеих командах, и два ключика (вместо ключей можно взять два любых маленьких предмета). В каждую емкость он насыпает песок и только в две из них прячет ключи. Задача — найти ключик. Но искать надо, не высыпав весь песок сразу, перевернув чашку, а вычерпывая песок ложкой. Тот игрок, который находит ключ быстрее другого, становится водящим, и его команда побеждает.

**Зигзаг**

Все играющие делятся на две команды. Встают в две шеренги друг против друга, начинают перебрасывать друг другу мяч. И при этом говорят слова, относящиеся к какому-то определенному понятию. Начинает крайний игрок, он бросает мяч тому, кто стоит напротив, и при этом произносит слово. Тот игрок ловит мяч и бросает его, произнося слово, назад, но не тому, от кого он его получил, а тому, кто стоит рядом, и т. д. Мяч движется от одного конца до другого как бы зигзагом. Если игрок, принявший мяч, не сумеет придумать Ответное слово, то он подводит свою команду, потому что в этом случае команда противника выиграла. Но можно придумать новое ключевое слово и начать новый тур игры.

Например, игроки решают называть деревья. Первый произносит «ель», следующий — «дуб» и т. д. Можно выбрать названия животных, птиц и др.

**Зебра**

Эта игра похожа на игру «Зигзаг», потому что мяч надо перебрасывать так же. Игроки делятся на две команды, встают в две шеренги друг против друга и, начав с одного края, перебрасывают мяч друг другу со словами, как в игре «Зигзаг». Но только слова будут другие — антонимы, т. е. слова, противоположные по значению, например: белый — черный, высокий — низкий и др. Бросать надо быстро. Кто долго думает или ошибается, получает штрафное очко для своей команды. Та команда, у которой меньше таких очков, выиграла. Примерный список антонимов: светлый — темный, пустой — полный, быстрый — медленный, дневной — ночной, длинный — короткий, высокий — низкий, широкий — узкий, праздничный — будничный, пушистый — гладкий, большой — маленький, горячий — холодный, громкий — тихий, толстый — тонкий, солнечный — пасмурный, сухой — мокрый.

**Круглая игра**

Такое название игра имеет потому, что все игроки встают в круг и по цепочке быстро перебрасывают мяч друг другу со словами. И слова эти обозначают все, что может быть круглым. Если кто-то ошибается или долго думает, он выбывает из круга.

Слов, обозначающих круглое, очень много: иллюминатор, чашка, тарелка, табурет, стол, мяч, шар, клубок, торт, барабан и др.

**Квадратная игра**

Эта игра, как уже видно из названия, похожа на «Круглую игру». Только слова, которые надо будет называть при броске мяча, должны обозначать квадратные или прямоугольные предметы. Только их значительно меньше, чем слов, обозначающих круглые предметы, и встать играющим придется по сторонам квадрата. И тот, кто ошибется или задумается, выбывает из игры. Вот некоторые слова, которые обозначают квадратные предметы: окно, поднос, книга, тетрадь, лист бумаги, стул, стол, табурет, ковер, флаг, корзина, дом, кубик, коробка, печенье, торт, кекс, парус, крыша, кирпич, клетка, сетка, платок, пирог, брусок, плитка, полка, салфетка, конверт, кусок, площадь, плот.

Когда слова, обозначающие квадратные предметы, кончатся, можно называть слова, которые начинаются и заканчиваются на какую-нибудь букву, например, «к». Это могут быть: колобок, кузовок, кабачок, квасник, ключник, ключик, кусочек, кошелек, козырек, коржик, калачик, колпак, козлик, крапивник, крыжовник, кулик, кулек, крючок, кружок, кубик, клубок, кролик, кофейник, ковшик, кораблик, кипятильник, кувшинчик, королек, колокольчик.

Если по правилам игры ошибающиеся игроки выбывают из квадрата, то со временем их остается четверо. Тогда им лучше всего встать по четырем углам квадрата на расстоянии броска мяча и при бросках называть слова, в которых по четыре буквы. Например, такие: окно, круг, плот, удод, енот, скат, нота, ноль, щука, рыба, рысь, гусь, выпь, пень, тень, репа, сноп, стог и др.

**Золотая рыбка**

Все играющие из своего числа выбирают одного водящего. Это «золотая рыбка». Она будет выполнять желания, которые придумают игроки. Все игроки садятся в круг, «золотая рыбка» — в середине. Она обращается к каждому игроку со словами: «Я волшебная золотая рыбка, я исполню три желания, скажи, чего бы тебе хотелось». И игрок должен ответить быстро и четко. Желания могут быть и самые обыкновенные (такие как съесть конфету, прочесть книгу, сходить в кино) и какие-нибудь фантастические, необычные или шуточные. При этом игроки не должны начинать свое желание со слов «Я хочу». Игроку, который произнесет эти слова, рыбка назначит какое-нибудь штрафное задание, но не обидное, а веселое, выполнимое. Когда свои желания произнесут все игроки, можно выбрать «золотую рыбку» и продолжить игру.

**То, не знаю что**

Все играющие делятся на две команды, от каждой команды выходят по игроку. Спрашивающий игрок должен задумать любое слово, обозначающее предмет, действие, и описать его в нескольких словах, давая характерную подсказку. Отгадывающий задает наводящие вопросы, по которым пытается догадаться, какое слово задумано. Правильно ответивший зарабатывает очко для своей команды. Выигравшей считается команда, набравшая больше очков.

**Крутая игра**

Это игра в слова. Группа игроков должна называть слова, при этом количество букв в словах должно увеличиваться. Но темп игры очень жесткий. Надо говорить быстро. Первый игрок говорит слово, в котором три буквы, следующих! должен быстро назвать слово, в котором четыре буквы, затем пять, шесть и т. д. Слова, в которых больше девяти букв, брать уже не стоит. Слова могут начинаться на разные буквы, обозначать различные предметы. Например: лес, лиса, петух, курица, колобок и т. д.

В эту игру можно играть командами. Сначала одна команда по цепочке называет слова, потом другая. Говорить надо быстро и без ошибок. Кто ошибся, задержался, получает штрафное очко. Выигрывает команда, у которой мало штрафных очков.

**Мудрые ответы**

Во многих сказках бывает такая ситуация, когда герою дается задание сделать что-то заведомо невыполнимое. Но мудрый герой ставит в ответ свое условие, тоже невыполнимое. Например, герою предлагают из одной нитки соткать рубашку, а он в ответ просит предоставить ему ткацкий станок, сделанный из одной соломинки, тем самым освобождая себя от задания и проигрыша.

В этой игре предлагается то же самое. Играть можно командами. Последовательно от каждой команды выходит по игроку, которые по очереди предлагают друг другу такие сказочные задания. Сначала спрашивает один, другой отвечает. Потом они меняются ролями. За удачный ответ команда получает очко. Выигрывает команда, у которой больше очков. Задания могут быть самые различные: например, сшить платье из одной нитки, сплести корзину из одной соломинки, соткать ковер из одного клубочка, испечь хлеб из одного зерна, полить весь огород из одной кружки, сложить дом из одного кирпича и т. п.

**Ложка**

Играют две команды, в каждой одинаковое число игроков. Игроки обеих команд встают друг за другом в две цепочки. Перед первыми игроками пустая емкость. В нескольких метрах от нее стоит точно такая же, но наполненная песком. У первых игроков обеих команд в руках ложки. Они должны пересыпать песок из полной емкости в пустую, пользуясь только ложкой.

Когда емкость наполняется, он меняет их местами, чтобы на удалении снова оказалась пустая чашка, и идет в конец своей цепочки. Новый игрок приступает к делу. Эта игра-эстафета. Выиграет команда, чьи игроки окажутся быстрее.

**Коромысло**

Все играющие выбирают водящего. Остальные делятся на две команды. Они встают друг против друга на небольшом расстоянии, чтобы в центре образовался проход. Водящий берет два небольших ведерка и коромысло (вместо коромысла подойдет палка длиной 80—100 см). Ведерки надо укрепить на его концах. У каждого игрока обеих команд должно быть по шарику для настольного тенниса. Водящий игрок с коромыслом идет по проходу между командами. Игроки должны стараться забросить каждый в свое ведерко шарики, как мяч в баскетбольную корзину. Но только в этой игре игроки стоят на месте, но движется корзина. И, разумеется, кто-то попадет в ведерко, кто-то промахнется. Когда водящий пройдет в один конец, то надо сосчитать шарики в обоих ведерках. Это будет и число очков, набранное каждой из команд. Так водящий проходит с коромыслом несколько раз. После подсчитывает очки, набранные каждой из команд. Выигрывает команда, набравшая большее число очков. Для следующего тура игры водящего выбирают из числа игроков победившей команды. Бывший водящий идет на его место в команду.

**Летающая тарелка**

Есть такая игрушка — летающая тарелка. Но ее можно сделать и самим из нескольких слоев картона. Все играющие делятся на две команды. Площадку для игры делят линией пополам. Каждая команда занимает половину своего игрового поля. Суть игры состоит в том, что игроки перебрасывают друг другу летающую тарелку. Начинает одна команда. Ее игрок бросает тарелку команде соперников, те должны поймать и бросить назад, не поймают — получают штрафное очко. Выигрывает команда, у которой меньше таких штрафных очков.

При желании игру можно усложнить. Игровое поле каждой из команд надо поделить линиями на одинаковые квадраты и в каждом написать цифру. И когда не пойманная в полете летающая тарелка оказывается на площадке, надо посмотреть, в квадрате с какой цифрой она находится. Именно такое число штрафных очков и получает команда. Если тарелка оказалась не целиком в поле квадрата, но на разделяющей квадрат линии, то надо заметить, какая часть тарелки больше заходит в один из квадратов. Это и будет количество штрафных очков. Если же разделительная линия оказалась точно на центре тарелки, то такое очко лучше не засчитывать.

**Красная шапочка и морской волк**

В этой игре на быстрый вопрос надо дать быстрый ответ. Из общего числа игроков выбирают одного водящего — он будет спрашивать. Остальные садятся вокруг него. Водящий задает вопрос, бросая игроку маленький мяч, игрок ловит и сразу должен отправить мяч обратно с ответом. И мяч здесь нужен только как своеобразное обращение водящего к игроку. Но можно обойтись и без мяча, просто водящий с вопросом обращается к любому игроку. И если игрок ошибается, то он или выполняет шуточное задание, или отдает фант — какой-нибудь свой маленький предмет, который после игры надо выручить, т. е. снова или ответить, или выполнить задания.

Почему эта игра называется «Морской волк?» Потому что вопросы в этой игре как раз и будут связаны с названиями морских животных. Вот на эти вопросы и придется игроку отвечать. Спрашивает водящий: «Кто такой морской конек?» Игрок отвечает: «Это рыба из отряда окунеобразных». В этой игре водящий — морской волк, на нем полосатая футболка. Остальные игроки — отвечающие. На них надеты красные шапочки, которые игрок отдает, если отвечает неправильно, в качестве штрафа. После игры, когда на вопросы ответят все играющие, штрафники выполняют задания, которые предлагает им водящий. Для нового тура игры можно выбрать водящего из числа верно ответивших игроков в предыдущем туре. Он надевает полосатую футболку и отдает предыдущему водящему свою красную шапочку.