**«А ну-ка мальчики!»**

Цель

1. Способствовать укреплению здоровья дошкольников;
2. Привлечение детей к занятиям физической культуры и спортом;
3. Совершенствование двигательных умений и навыков;
4. Повышение эмоционального настроения у детей
5. Развивать умение работать в коллективе.

Ход.

Ведущая:

Ах, эти вездесущие мальчишки!  
За ними нет возможности угнаться.  
Сидели б дома, да читали книжки,  
Но нет, им надо в море собираться.  
Один из них откроет Антарктиду,  
Другой изобретёт велосипед,  
А третий вовсе пропадёт из виду,  
Чтобы в Китае встретить свой рассвет.  
Исколесят моря и океаны,  
Им небольшой покажется земля,  
И в космос выйдут гордо капитаны,   
стоявшие когда-то у руля.  
Ах, эти вездесущие мальчишки!  
И хоть проходит детства полоса,  
И пишутся уже другие книжки,  
В душе у них всё те же паруса!

Мужчина всегда отличался отвагой, силой, ловкостью, смекалкой. А что представляют собой мужчины сегодня? Вернее, наши мальчики, готовы ли они встать на защиту родных и близких, на защиту нашей Родины, мы сегодня и узнаем в конкурсной программе «А ну - ка, мальчики!»

Сегодня на празднике наши мальчики нам это продемонстрируют, не так ли? Итак, начнем наш праздник.

- Итак, встречайте наших участников: (Под музыку и аплодисменты зрителей, мальчики входят в зал) .

Представление команд.

Команды к соревнованиям готовы?

*Нарисуем — будем жить*

Дети делятся на команды. Каждая команда получает большой лист бумаги, на котором необходимо нарисовать дом. Участники подбегают к своему листу по очереди и могут нарисовать только одну геометрическую фигуру (круг, квадрат или треугольник). Конкурс проводится на время. Побеждает та команда, которая нарисует дом с самым большим количеством элементов.

*Ралли*

Задача для всех участников конкурса одинакова. Нужно пройти ралли или один эстафетный круг, совершая определенные действия: три притопа правой ногой — шаг — два хлопка руками — шаг и так далее.

*Новоселье*

Игроки делятся на равные команды. Перед каждой командой висит лист ватмана со схематично нарисованным домом и окнами. Задача каждого участника — подбегать по очереди к своему листу, рисовать в одном из окон человечка, а затем возвращаться обратно. Побеждает та команда, которая заселит свой дом полностью первой.

*Крабики*

Все участники конкурса разбиваются на пары. Каждая пара становится спиной друг к другу и сцепляется руками на уровне локтей. По сигналу ведущего две пары детей бегут боком к финишной линии. В следующем забеге пара-крабик, пришедшая к финишу первой, соревнуется с новой парой участников. Таким образом побеждает самый быстрый и ловкий «крабик».

*Золушки*

Игроки делятся на команды. Перед каждой командой ставят три пустых вазочки и одну, в которой перемешаны сухие макаронные изделия трех разных видов. Задача игроков — разложить макаронные изделия разного вида в отдельные вазочки. Побеждает та команда, которая это сделает быстрее.

*Обувашка*

Игроков делят на две команды. Каждый игрок снимает обувь с одной ноги, и вся снятая обувь складывается в одну кучу. Затем первые из игроков каждой команды бегут по очереди к куче, находят свою обувь и возвращаются к своей команде. После этого за своей обувью бежит следующий игрок и так далее. Побеждает та команда, которая обулась быстрее.

*От коровы до коня*

Игроки усаживаются в круг, и один из них говорит своему соседу любое слово-существительное. Как правило, игра начинается со слова «корова». Следующий игрок придумывает ему пару-ассоциацию. Например, «молоко». А следующий — пару-ассоциацию к слову «молоко» и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока не будет названо слово «конь», подходящее по смыслу к предыдущей названной ассоциации, а победителем считается игрок, который назвал это слово.

*Ветерок*

Игроков делят на две команды. Перед каждой командой кладут надутый воздушный шарик. Задача игроков — не касаясь шарика руками, переместить его до финишной линии. Разрешается только дуть на шарик или, махая руками, помогать ему передвигаться. Побеждает та команда, чей ветерок окажется сильнее, то есть та, которая быстрее заставит свой шарик добраться до финиша.

*Котята и поросята*

Детей делят на две команды. Первая команда — поросята, вторая — котята. Всем игрокам завязывают глаза, а затем их перемешивают между собой. Таким образом, с помощью хрюканья и мяукания дети снова должны разобраться по командам.

*Машинки*

Игрокам вручаются длинные нитки, на концах которых прикреплены машинки. Задача каждого игрока заключается в том, что он должен быстро смотать свой клубок. Сматывать клубки игроки будут под веселую музыку. Чья машинка пришла первой, тот и выиграл.

*Карточки с картинками*

Вырежьте из журнала картинки с изображениями животных, предметов и наклейте их на картонные карточки, создав своего рода карточную колоду.

Каждый играющий по очереди вытаскивает карту из колоды.

Если ребенок вытянул изображение кошки, он должен притвориться кошкой (другие варианты: крокодил, змея, слон, птичка, цветок, поезд и т.д.)

Ведущая: Вот и закончились наши соревнования.

Наступила самая торжественная минута нашего праздника – награждение.

