Государственное учреждение образования

«Вербовичский детский сад – базовая школа Наровлянского района»

**Сценарий конкурсной дискотеки «Весёлый экспресс»**

Разработала учитель начальных классов

Данчикова А.В.

Вербовичи, 2015

**Сценарий конкурсной дискотеки «Весёлый экспресс»**

**Задачи:**
1. Организация содержательного досуга детей.
2. Расширение кругозора учащихся в области танцевального искусства.

**Ход мероприятия**

**-**  Добрый вечер, друзья! Приветствуем вас сегодня в нашем зале на игровой дискотеке «Двигайся больше!».

**-** Сегодня мы будем с вами целый вечер отдыхать, веселится, играть и самое главное танцевать!

**-**  Так давай те же начинать!

**-**  Вы готовы зажигать? *Ответ — «Да!»*Ну тогда поехали!

 ***«Танцевальная разминка».****Ведущие под музыку показывают движения, дети повторяют.*

***Танцевальная пауза.***

 **-**  Молодцы! Вот так вы должны танцевать на протяжении всего нашего вечера.

**-**  Тот, кто будет сегодня самым  активным, получит хороший приз! Так что стоит побороться!

**Танцевальные конкурсы:**

**«Квадрат – овал – треугольник».** Команды танцуют в кругу и по сигналу ведущего перестраиваются в треугольник, затем в квадрат

**«Игра-танец».** Дети становятся в ручеёк мальчики с девочками. Идёт обычная игра в сопровождении быстрой музыки (Как только музыка меняется на медленную - образовавшиеся пары танцуют медляк. Естественно об условиях игры нужно рассказать предварительно

**«Цвета»** Участвуют сразу все дети! Будьте внимательны! По моей команде названного цвета, каждый игрок как можно быстрее старается взяться за нужного цвета вещь (предмет одежды) любого из танцоров. И так поехали!

Коснись голубого– раз- два- три!

Коснись зеленого – раз – два – три!

Коснись золотого, желтого –раз –два- три!

Коснись красного – раз- два- три!

Кстати для этого конкурса есть замечательная и очень подходящая песенка детская "Какого цвета лето"

**«Змейка»**. Все присутствующие образуют цепочку или разбиваются на несколько ко-манд-цепочек. Первый – «голова», последний, соответственно, - «хвост». Включается музыка, и гусеница начинает двигаться вперед. При этом «голова» показывает различные танцевальные движения, как хочет, - машет руками, делает выпады, идет гусиным шагом и т.д. Все остальные должны повторять движения за ней.

Когда «голова» устает, она поворачивается к следующему игроку, гладит его по голове и переходит в хвост, после чего все продолжается с новым ведущим и новыми «приколами». Конкурс длится пока звучит музыка.

**«Несмеяна».** Из участников выбирается царевна Несмеяна, затем на сцену приглашаются желающие участвовать в конкурсе. Им нужно своим танцем рассмешить Несмеяну, не прикасаясь к ней.

**«Танцы по именам».** Во время дискотеки ведущий объявляет о том, что сейчас будут танцевать только те, кто услышит свое имя. Например: сейчас танцуют все Саши, а те-перь Елены. Можно называть несколько имен одновременно.

**Самба, Румба, Ламбада**

На сцену приглашается 10 желающих. Ведущий говорит о том, что сейчас все увидят, как водят новогодние хороводы в Бразилии, и объявляет себя «елочкой». Все игроки встают вокруг него, поворачиваются направо, берут впереди стоящего за плечи (талию). Ведущий говорит: «Самба!», все должны сделать шаг вперед правой ногой, затем: «Румба!», игроки делают шаг вперед левой ногой. Когда ведущий говорит «Ламбада!», все в круге, не убирая рук с плеч соседа, танцуют ламбаду. Ведущий говорит о том, что ему нравится, как танцуют ребята, и предлагает усложнить задание. Теперь все игроки берут за плечи не впереди стоящего участника, а через одного. Круг сужается, и начинается все сначала: «Самба, Румба, Ламбада!»

**Цифровая дискотека**

При входе в танцевальный зал ребята получают билеты, на которых написаны цифры от 0 до 9. Ведущий начинает игровую программу и просит подняться на сцену ребенка, у которого билет с цифрой 7. Кто первым из детей с таким билетом выйдет на сцену, тот и побеждает. Через некоторое время ведущий называет, например, число 16. На сцену выходят уже двое игроков — с цифрами 1 и 6. Затем 490 и т. д. Задача ребят быстро сориентироваться, объединиться в группы и выйти на сцену с билетами.

**Пятка — плечо**

На сцену приглашается 5 пар. Ведущий предлагает им танцевать под заводную музыку, но с одним условием: по команде пары должны соединиться теми участками тела, которые он назовет, и продолжать танцевать в том положении, в котором назовет ведущий (ладонь к ладони, ухо к плечу, пятка к пятке, колено к плечу, локоть к пятке, затылок к пояснице).

**Дискотека вопросов и ответов**

Ведущий готовит 2 колоды карточек — одну с вопросами, другую с ответами. Во время игровой программы он приглашает на сцену двух желающих и предлагает выбрать им карточки и зачитать свои вопросы и ответы друг другу. Затем приглашается следующая пара.

***Танцевальная пауза***

***Подведение итогов конкурсов. Награждение активных участников.***

**-**Все молодцы! На это веселой ноте наша дискотека закончилась!

**-** Вам понравилось? Ответ «…» Хороших вам каникул!

**-**  До свидания!