**Разминка**.

Собрать ребят в большой круг. Возьмемся за руки и покажем «волны» - море спокойное («волна» руками перед собой), море «волнуется» - поднялись волны (руки и волна выше) и штор на море (руки над головой – сильная «волна»). Можно на шторме и «повыть» хором, как будто бы ветер завывает, все сильнее и сильнее. Ведущий подает команду, волонтеры в кругу, помогают. После «волн» вспоминаем про «цветные моря» и приглашаем в игровое путешествие по морям, о которых рассказывали.

**Игра «Льдина». Белое море.**

Все, стоя сначала в большом кругу, берутся за руки – получается одна большая-пребольшая льдина. И эта льдина по команде ведущего и с волонтерами-участниками пускается «в плавание» по холодному морю. Ведущие озвучивают «плавание»: льдина спокойно плывет (идем по кругу взявшись за руки), подул ветер, закачалась льдина на волнах (идем быстрее, качаем руками), ветер завыл, погнал льдину по морю (бежим, но не быстро). Можно присоединить звуковой эффект – завыть, подобно ветру. Задача – чтобы льдина не раскололась раньше времени, поэтому расцеплять руки нельзя. Потом пригрело солнышко (идем медленно-медленно) и вдруг «трах-тара-рах» (можно крикнуть всем вместе, при этом сцепленные руки поднять вверх, а потом резко опустить) льдина «раскололась». Волонтеры, стоящие в общем кругу «разделяют» ребят на льдины, у каждого волонтера – своя «льдина» из ребят получилась. И побежали «льдинки» по морю (идем, потом побыстрее, потом бежим). Сначала побежали на север к Ледовитому северному океану («льдинки» двигаются в одну сторону), а потом решили льдинки поплыть ближе к югу (меняем движение, двигаемся в другую сторону) – и поплыли быстро-быстро (быстро идем-бежим). А чем ближе к югу, тем вода теплее и льдинки начали таять, становились все меньше и меньше, и растаяли, стали водой (на этих словах каждый волонтер «расцепляет» свой круг – «льдинку» и опять встаем в один большой круг).

**«Спасение утопающих». Красное море.**

В Красном море каких только обитателей не встретишь, даже акулы есть! Решишь вот так поплавать, увидишь акулу, да от страха нахлебаешься воды, начнешь тонуть… Но верные друзья всегда придут на помощь. Даже если в руках у них не спасательные круги, а что попало… Волонтеры и несколько ребят встают в центр круга, спинами друг к другу, условно «делят» внешний круг на «сектора», у каждого стоящего во внутр.кругу условно свой «сектор». Ребята из внешнего круга бросают круги/летающие предметы тем, кто в центре стоит, а они бросают им обратно. В центре стоящие поддерживают игру выкриками – «спасите», «помогите», «акула».

Значит, море порой бывает и опасным… Что ж, теперь, и поплавать нельзя? Можно! Особенно с друзьями. А кто самый дружелюбный из морских обитателей? Ну, конечно, дельфины! Дельфины, как мы знаем, живут стаями. И сейчас мы превращаемся в дельфинов. Да не в простых, а в черноморских.

**«Дельфины». Черное море.**

Делим общий круг на 2 части: 2 команды, ставим в шеренгу друг напротив друга. Дельфины любят играть. Соревнование с разными способами передачи мяча – какая команда быстрее. У каждой команды свой «направляющий» и «замыкающий» волонтер. Стоим в шеренге (сначала не друг за другом), передаем из рук в руки с начала шеренги в конец, а потом опять в начало. Смотрим, кто быстрее из команд. Задание усложняем – поворачиваем ребят, чтобы стояли друг за другом в колонне, передаем мяч на вытянутых руках из начала в конец, потом опять в начало. Кто быстрее? Потом задание опять усложняем – ребята в «колонне» друг за другом, ноги ставим на ширину плеч, передаем по низу из начала в конец, потом опять в начало. Смотрим, кто быстрее, ведущий отмечает. Дельфины, молодцы! Хлопаем всем участникам команд-дельфинам.

**«Жемчужина». Желтое море.**

А что можно найти на дне морском? Может быть, сокровища в сундуках, может быть, затонувшие корабли. Много тайн хранит море. Одна из этих тайн – жемчуг, драгоценность со дна морского. Кто хочет почувствовать себя бесстрашным ныряльщиком в Желтом море? Оставляем ребят в 2-х командах. Теперь они - ныряльщики. У каждой команды будет по одной «жемчужине», но большой (мячи). Задача: бросить «жемчужину» в сачок и попасть. У какой команды будет больше попаданий. Сачок держит волонтера на расстоянии 5-6 шагов от каждой команды. Ребята по очереди бросают «жемчужину», кто бросил – идет в конец. Бросаем до тех пор, пока к «старту» не придет самый первый игрок. Тогда подсчитываем результаты. Поскольку «жемчужина» будет одна, поэтому считаем каждое попадание в корзину вслух, чтобы не забыть. Для тех, кому трудно бросать, волонтер протягивает корзину на руках поближе.

После игры в ныряльщиков прощаемся с ребятами. Морское троекратное «ура».