

СПОРТИВНАЯ ИГРА

«Зарничка»

(для детей 6 - 7 лет)

Задачи: Расширение знаний, умений и навыков детей в области физической культуры и спорта. Расширение диапазона используемых форм физического воспитания. Умение найти решение в непредвиденной ситуации. Желание играть в команде, выигрывать.

Ход досуга.

Ведущий: Добрый день, дорогие ребята, гости. Сегодня на многих спортивных площадках отмечают всемирный День защиты детей. И мы сегодня тоже своими спортивными достижениями отметим этот праздник. *(Выходят трое детей.)*

1-й ребенок: Нам нужен мир – тебе и мне, и
всем на свете детям,
И должен мирным быть рассвет,
который завтра встретим.

2-й ребенок: Нам нужны мир, трава в росе,
улыбчивое детство,
Нам нужен мир, прекрасный мир,
полученный в наследство.

3-й ребенок: Нам нужны разноцветный луг и

радуга над лугом,
Нам нужно бегать, прыгать, петь
и говорить об этом.

Выступление группы поддержки.

Ведущий: Сегодня мы проводим спортивную игру «Зарничка». За звание победителя будут бороться четыре команды. Мы рады приветствовать команды юных спортсменов. (*Приветствие команд.*) Каждая команда получит маршрутную карту и будет следовать по своему маршруту. На каждом этапе после выполнения задания всеми участниками команды судья записывает время, затраченное на выполнение предложенного задания на данном этапе. Участники должны не только правильно, но и быстро выполнять все задания. Победителем будет команда, которая первой пройдет все этапы и поставит флаг на возвышенности. За вами будет наблюдать строгое жюри, которое в конце спортивной игры определит победителя. А сейчас, прежде чем соревноваться, мы скорее должны размяться.

Под веселую музыку проводится игра - задание по показу. Дети повторяют движения за ведущим.

Ведущий: А теперь вас ждут веселые соревнования.

(Каждая команда следует на этап согласно своим маршрутным картам. На каждом этапе детей встречает судья. Дети выполняют задания. Судья следит за временем и техникой выполнения. Отмечает ошибки. Все это заносится в маршрутную карту этой команды. Дети от одного этапа переходят к другому. Детей сопровождает взрослый.)

ЭТАПЫ

- 1. Перейти болотистое место.** От старта до финиша (расстояние 10 метров) разложены «следочки», сделанные из линолеума, и между ними 2 больших «болота». На старте стоит судья с секундомером. При выполнении задания первым участником включается секундомер. Дети должны пройти данное расстояние по «следочкам», «болота» перепрыгнуть. Секундомер выключается после того, как задание выполнит последний участник в команде. Ошибка — дети идут не по «следочкам» (один ребенок — 1 ошибка и т.д.).

2. Попади в цель. От стартовой линии до корзины расстояние два метра. Детям каждой команды необходимо забросить в корзину по пять мячей (любым способом). Задание выполняют все участники команды по очереди. Каждый забрасывает по очереди по одному мячу. Секундомер включается, когда задание начинает выполнять первый участник, и выключается, когда в корзине команды будут находиться пять мячей. Если мяч выскочил из корзины, он не засчитывается.

3. Окажи пострадавшему помощь. Необходимо перевязать рану на голове пострадавшему (его выбирают из числа команды), перенести раненого от старта до финиша и обратно (расстояние в одну сторону три метра). Дети определяют сами, как перенести раненого. С момента выполнения задания включается секундомер, и выключается, когда раненый доставлен обратно на старт. Ошибка – плохо оказана помощь, пострадавший сам выполняет движение.

4. **Паутинка.** Участвуют все члены команды. Необходимо перейти от старта до финиша, перелезая через всевозможные веревки (резинку). На старте стоит судья с секундомером в руках. С началом выполнения задания включается секундомер, и выключается с окончанием выполнения задания последним участником команды. Ошибка – не все члены команды выполняют задание.
5. **В разведке.** Участвует один человек из команды. Необходимо по компасу найти север, сделать пять шагов на север и воткнуть в землю флажок. Ошибка - неправильно найдена сторона света.
6. **Полоса препятствий.** На расстоянии десяти метров от старта до финиша поставлены две скамейки, два обруча. Задание - проползти на животе по одной скамейке, подтягиваясь обеими руками, пробежать по второй, перепрыгнуть через первый обруч, второй одеть на себя, добежать до финиша. Вернуться к своей команде. Задание выполняют все члены команды. Время определяется по последнему участнику. Ошиб-

ка — дети неточно выполняют задания (один человек — одна ошибка и т.д.).

7. **Конкурс капитанов.** Участвуют капитаны каждой команды. Быстро надеть на себя военную рубашку, противогаз, рюкзак. Пробежать 3 метра до флажка, вернуться и снять с себя все обмундирование. С началом выполнения задания судья включает секундомер и выключает с окончанием предложенного задания. Ошибка — не все предметы надеты, не добежал до ориентира, не обогнул ориентир.
8. **Достань предмет.** На дереве развешаны двенадцать разноцветных листьев. Каждой команде за наименьшее время необходимо сорвать по три листика. Трудность заключается в том, что листья повешены высоко, и достать их сразу невозможно. Необходимо залезть на дерево и сорвать листья. Участвовать могут все по очереди или только один человек, как решит команда. Секундомер судья включает, когда первый участник начинает выполнять задание. Выключается секундомер, когда команда сорвет три листочка с дерева. Ошибка — не

все листья сорваны (один лист — одна ошибка и т.д.).

9. Самый выносливый. Пресс. Участвует один человек из команды. Необходимо за наименьшее время выполнить силовые упражнения в количестве пятнадцати раз.

10. Собрать рюкзак. Все предложенные предметы лежат рядом с рюкзаком (одеяло, посуда, вещи). Необходимо за короткое время сложить аккуратно все вещи и предметы в рюкзак. Все должно в рюкзак войти. Участвуют три человека от команды. Ошибка — не все вещи вошли в рюкзак (одна вещь — одна ошибка и т.д.).

11. Прыжки парами. Команда разбивается по парам. Задание: прыжки парами до предмета и обратно. Расстояние — пять метров в одну сторону, пять метров в другую. Ошибка — дети не прыгают, а бегут (одна пара — одна ошибка и т.д.).

Определение победителей. Победители определяются по наименьшему времени после прохождения всех 11 этапов. При равенстве времени у двух и более команд преимущество получает команда, показавшая лучший резуль-

тат в прессе. За каждую ошибку по прохождению всех этапов к общему времени команды добавляется по одной секунде. После прохождения всех этапов команды собираются вместе.

Ведущий: Вот и подходит к концу спортивная игра. Нам было приятно наблюдать за всеми командами. Вы показали себя не только ловкими, сильными, выносливыми, смелыми, быстрыми. Вы показали себя дружными, воспитанными. Мы видели ваши добрые глаза, слышали ваш нескончаемый радостный смех. И очень хочется, чтобы вам, наши милые дети, всегда было хорошо, радостно, мирно. А сейчас мы предоставляем слово судьям.

Подводится итог соревнований, объявляется команда победителей. Команды награждаются за активное участие в соревнованиях. Команда – победитель получает подарки и совершает круг почета.