

Разработка внеклассного мероприятия

Спортивно-игровой турнир «Поиск клада»

**Авторы разработки - учителя
физической культуры МОУ «СОШ № 135:
Макарова Е.Г., Дьякова Л.Н.**

Спортивно-игровой турнир « Поиск клада» для учащихся 1-5 классов

Цель – развитие у школьников ключевых лидерских компетенций: умение работать в команде, умение брать на себя ответственность, коммуникативные умения. Привлечение учащихся и их родителей к активной совместной спортивной деятельности.

Форма занятия –внеурочная.

Инвентарь: секундомеры, конверты с заданиями, скакалки, малые мячи, корзина, кегли или фишки, лото.

Ход мероприятия. Соревнования проводятся отдельно между учащимися каждой параллели. Каждый класс – это команда. Для учащихся 1-х и 2-х классов допускается и даже приветствуется участие и помощь родителей. Учащиеся остальных параллелей проходят испытания самостоятельно.

Задача каждой команды – пройти испытания на этапах и получить карту поиска клада, по которой найти свой клад.

Перед началом игры всем командам выдаются маршрутные листы с указанием этапов (количество этапов и их сложность варьируется в зависимости от возраста участников) в определенном для каждой команды порядке. Таким образом, каждая команда начнет испытания с разных этапов.

Образцы маршрутных листов:

1 «1» класс

- 1.Музыкальный
- 2.Веселая скакалка
- 3.Меткий стрелок
- 4.Переправа
- 5.Юный грибник
- 6.Эрудит
- 7.ЗнатоК ПДД
- 8.Несмеяна
- 9.Сочиняй-ка
10. Экологическое лото (для 4-5 классов)

1 «2» класс

- 3.Меткий стрелок
- 4.Переправа
- 5.Юный грибник
- 6.Эрудит
- 7.ЗнатоК ПДД
- 8.Несмеяна
- 9.Сочиняй-ка
- 1.Музыкальный
- 2.Веселая скакалка

Главный судья соревнований представляет членов жюри и лидеров (учащиеся 6-8 классов), ответственных за проведение испытаний на каждом этапе. (Каждый этап должен быть оснащен необходимым инвентарем и заметным издадека номером). Этапы размещаются на школьном дворе,

пришкольном участке, школьном стадионе в произвольном порядке на достаточном расстоянии друг от друга с учетом задания этапа и в соответствии с требованиями правил техники безопасности .

Судья соревнований сообщает командам правила прохождения испытаний.

Правила прохождения испытаний:

- команды придерживаются порядка прохождения этапов, указанного в их маршрутных листах, но могут действовать и по ситуации. Например, у 3 и 4этапов очередь, а 5 этап свободен. Команда может принять решение пройти сначала 5 этап и т.д.
- от этапа к этапу команды передвигаются шагом в колонне по два. Если данное условие командой не выполняется, лидер на этапе имеет право вернуть команду на исходную позицию (к крыльцу школы) и потребовать выполнения условия.
- лидеры объясняют условия задания непосредственно на каждом этапе. Результат вносится лидером в маршрутный лист команды.
- итоги подводятся по каждому этапу, победители награждаются грамотами.

Этапы:

1. Музыкальный.

Инвентарь: секундомер или часы, конверты с заданиями.

Команде предлагаются три конверта с заданиями, из которых нужно выбрать один.

Задания в конвертах:

- исполнить песню о дружбе;
- исполнить песню о природе;
- исполнить песню военных лет;

Команда должна исполнить песню в соответствии с попавшимся ей заданием.

Критерии оценки:

- быстрота выбора песни

До 15 секунд	5 баллов
От 15 до 30 сек	3 балла
До 1 минуты	1 балл
Свыше 1 мин	0 баллов

- громкость и слаженность исполнения 2балла
- знание слов запева и припева 2балла
- исполнение с солистом (солистами) 2балла.

2. Веселая скакалка.

Инвентарь: 10 скакалок, секундомер.

От команды участвуют 10 человек, которые **одновременно** по команде лидера и включению секундомера выполняют прыжки через скакалку на двух ногах. Споткнувшийся участник выбывает. Секундомер останавливается, когда запнется последний из десяти участников. Результат заносится в маршрутный лист. Побеждает команда, которая прыгала дольше всех.

3. Меткий стрелок.

Инвентарь: коробка или ящик(40*30*20). Можно использовать корзину или ведро, малые мячи - в идеале 30шт., но возможно любое количество.

Задание: попасть малым мячом с определенного расстояния (1-2класс – 1,5метра, 3-4 класс – 2 метра, 5класс – 3 метра) в стоящую на земле коробку (ящик, корзину, ведро). Каждой команде дается 30 попыток. Мяч, попавший в коробку, но выскочивший из нее, засчитывается. Побеждает команда, попавшая наибольшее количество раз.

4. Переправа.

Инвентарь: секундомер, 8-10 кеглей или футбольных фишек. Можно использовать вкопанные в землю автомобильные шины, если таковые имеются.

Участвуют 10 человек.

Задание: Команда находится на «острове», нужно переправиться на «берег», переплыв в лодке (пробежав в обруче), определенное расстояние змейкой между предметами. В «лодке» (обруче) одновременно могут находиться не более 2-х человек. Побеждает команда, показавшая лучшее время.

5. Юный грибник.

Инвентарь: секундомер, карточки с изображениями грибов.

Задание: назвать гриб(1 балл) и определить съедобный он или нет(1 балл), выполняется на время. Лидер фиксирует в маршрутном листе количество баллов и время. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. При равенстве баллов учитывается время.

После выполнения задания лидер предлагает детям разучить стихотворение, которое поможет им отличить ложные опята от съедобных.

Носит правильный опенок
Свою юбочку с пеленок,
А у ложных у опят
Ножки голые стоят.

6. Эрудит.

Инвентарь: Секундомер, карточки с заданиями (для каждой команды).
Команде предлагаются карточки с названиями видов спорта, в которых пропущены буквы. Нужно вставить недостающие буквы. За каждый правильный ответ – 2 балла. Лидер фиксирует баллы и время в маршрутном листе команды. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. При равенстве баллов учитывается время.

1-2 класс

Ф Л (футбол)
Б . . . (бокс)
П Е (плавание)
Х . . . Е . (хоккей)
К . . . Т . (каратэ)
Б . . . Е . . . Л (баскетбол)
В Л (волейбол)
Т . Н . . С (теннис)

3-5 класс

. И Н (биатлон)
С . Е . . Т . . (скелетон)
Б . . С . . . (бобслей)
К . Р . . Н . (керлинг)
. . Т . . Л (футбол)
Г О . (гандбол)
Р . . . И (регби)
П И . (плавание)

7. Знатоки правил дорожного движения.

Инвентарь: Секундомер, карточки с изображениями дорожных знаков (в соответствии с возрастом детей и программой изучения правил дорожного движения).

Задание: дать правильное название дорожных знаков. За верный ответ - 2 балла. При равенстве баллов учитывается время.



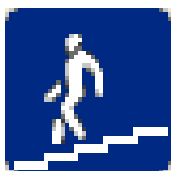
Осторожно, дети!



Пешеходный переход.



Движение пешеходов
запрещено.



подземный
пешеходный
переход



надземный
пешеходный
переход



движение на
велосипедах
запрещено



велосипедная
дорожка



пешеход-
ная
дорожка

8. «Несмеяна».

Инвентарь не требуется.

Лидер на этапе предлагает команде рассмешить Царевну-Несмеяну(это может быть кто-то из учителей или старшеклассниц). В маршрутном листе отмечается только факт прохождения этапа (подпись лидера). При общем подведении итогов Царевна-Несмеяна называет лучшую, на ее взгляд, команду и вручает ей грамоту или специальный приз.

9. Сочиняй-ка.

Инвентарь: карточки с двумя первыми строками четверостишия (одинаковые для всех команд), ручки или фломастеры.

Лидер предлагает команде сочинить последние строки четверостишия и записать их на карточке. На карточке лидер указывает класс, оставляет ее у себя, а в маршрутном листе ставит подпись. При общем подведении итогов жюри выбирает лучшее четверостишие.

Варианты первых строк:

1. Мы сегодня очень дружно
Испытания пройдем.

2. Мы – веселые ребята,
Будем дружно клад искать.

3. У спортивных у ребят
Важное задание.

10. Экологическое лото (для 4-5 классов).

Инвентарь: секундомер, лото.

Команда должна закрыть все ячейки лото правильными карточками как можно быстрее. За каждую ошибку – штраф 5 секунд. Лидер на данном этапе должен знать правильные ответы на вопросы.

Лидер фиксирует в маршрутном листе время, затраченное командой, количество ошибок и окончательный результат (время с учетом штрафа).

Текст для карточек:

1. Вот на пути встречаем дом,
А в нем семья большая.
И правит бал царица в нем
Совсем-совсем не злая (муравейник)
2. Днем спит в укромных уголках,
А в сумерках ночных
Средь насекомых сеет страх
И быстро ловит их (летучая мышь)
3. Она всеядна, нечистоплотна, в ее норе гниют остатки пищи. Зато у нее тонкий слух, прекрасное обоняние, она может переплыть реку и даже залезть на дерево (лиса)
4. Она дышит кожей, питается насекомыми. Если враг хватает ее за хвост, он обламывается (ящерица)
5. За ним охотится лиса,
А сам он не велик.
Следы его – одна земля.
И в ней он жить привык (крот)
6. Крупное животное, питается травой и мелкими ветками. За год съедает около 7 тонн. Имеет рога (лось)
7. Растение с белыми цветами, занесено в Красную книгу, цветы имеют приятный запах, плоды красного цвета ядовиты (ландыш)
8. К какой погоде кошка тянется к воде или лакает ее больше обыкновенного? (ненастье)
9. К какой погоде птицы низко летают к земле? (дождь)
10. Насекомое, имеющее 8 ног, питается другими мелкими насекомыми (паук)
11. Самая страшная река. (Тигр)
12. Зверь забавный сшит из плюша.
Есть и лапы, есть и уши.
Меду зверю дай немного

- И устрой ему берлогу (мишка)
13. Самая длинная река. (Нил).
 14. Первый основатель почвоведения. (Докучаев)
 15. Основная растительная культура Греции (виноград)
 16. Самая высокая гора в мире. (Эверест)
 17. Он зимует в норах на берегах рек (рак)
 18. Самое соленое море. (Мертвое море)
 19. Какое море не имеет берегов? (Саргассово море)
 20. Самый жаркий материк. (Африка)
 21. Самый влажный материк. (Австралия)
 22. Ему было присвоено имя «морской дьявол» (скат)
 23. Как по-другому называется эстрагон? (тархун)
 24. Барабулька – это кто? (рыба)
 25. У этой рыбы такая шершавая кожа, что из нее можно делать напильник (акула)

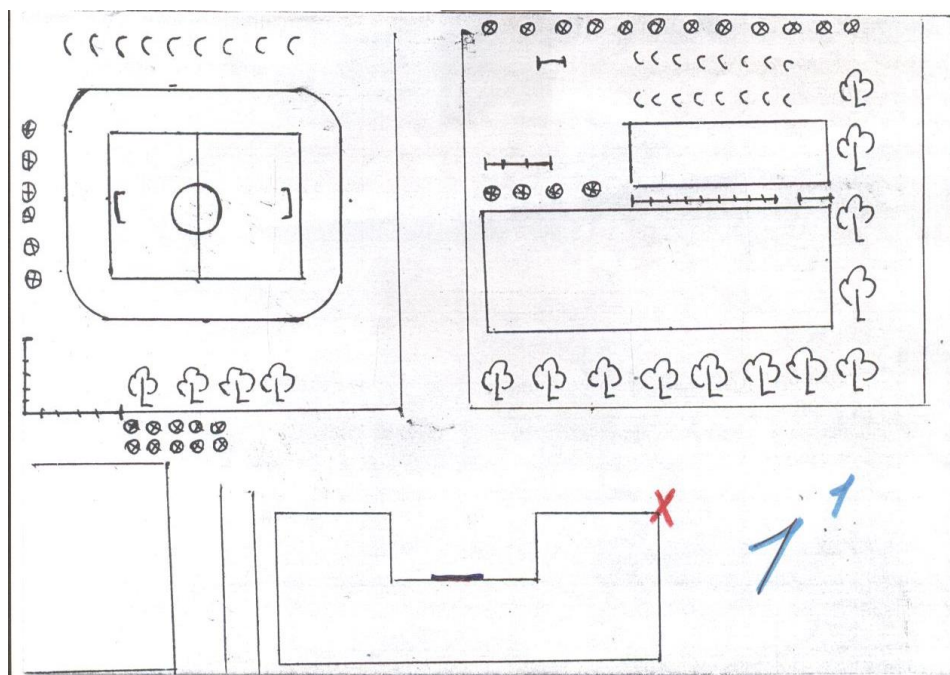
муравейник	Летучая мышь	Лиса	Ящерица	Крот
лось	Ландыш	Ненастье	Дождь	Паук
Река Тигр	Мишка	Река Нил	Докучаев	Виноград
Эверест	Рак	Мертвое море	Саргассово море	Африка
Австралия	скат	тархун	рыба	акула

Команды, прошедшие испытания на всех этапах, собираются в условленном месте. Всем командам **одновременно** в обмен на маршрутные листы выдаются карта поиска клада.

Здесь мы предлагаем два варианта окончания игры (в зависимости от возраста и подготовленности детей).

1 вариант.

На карте крестиком отмечено место, где спрятан клад.

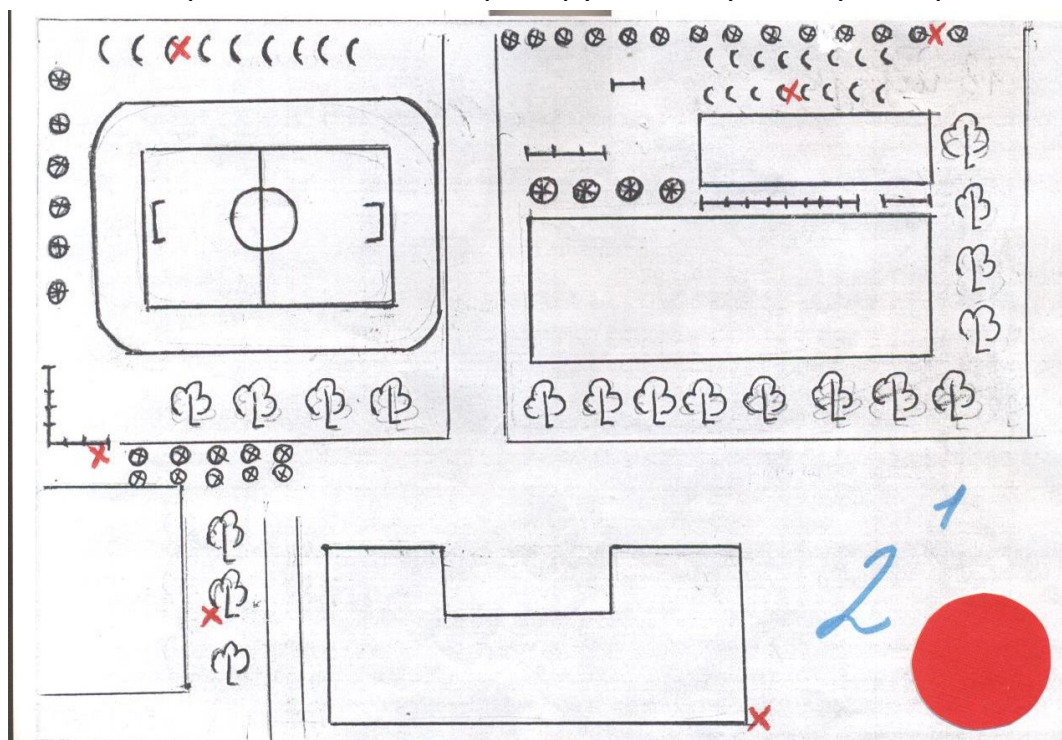


Необходимо объяснить детям, что искать нужно кусочек картона с надписью (например, «клад 3-б класса»). Случайно найденные «клады» других классов оставляются на месте.

Карточку с надписью «клад» команда обменивает на сладкий приз.

2 вариант.

На карте крестиками отмечены места, где спрятаны буквы, из которых нужно сложить слово. У каждой команды свое слово и буквы своего цвета, который отмечен на карте кружком.



В обмен на составленное слово команда получает сладкий приз.

Варианты слов:

СОЛНЦЕ – красный

РАДУГА – желтый

ПОБЕДА – синий

ДРУЖБА – зеленый

ЧУДЕСА – оранжевый

После того, как все команды найдут свой клад, подводятся общие итоги.

Грамотами награждаются победители каждого этапа (жюри подводит итоги, пока участники ищут клад) и победитель всей игры (команда, первая нашедшая клад).