Игротека «Территория игры – открытая территория»

 (педагог-организатор Пириг Т.В. государственного учреждения образования «Копаткевичский центр творчества детей и молодёжи»)

**Спортландия**

**«Быстрый, ловкий, умелый»**

**Цель:** приобщение учащихся к ЗОЖ

 **Задачи:**

1. Закрепить умения и навыки пройденного программного материала по физической культуре, учить выполнять вместе коллективное поручение, призывать к ЗОЖу.
2. Развивать ловкость, быстроту, координацию движений, силу, сообразительность и смекалку.
3. Воспитывать чувство коллективизма, любви к спорту; теплые дружеские взаимоотношения, взаимопомощи друг другу, вызывать азарт.

**Оборудование:** обручи, баскетбольные мячи, 2 стула, 2 платка на голову, 2 коробки, «картошка» (кубики), кегли, 2 коврика, шарики, мячи, яйца или вода, мешки, гимнастические палки, брезентовый или целлофановый мешок, перекладины, колышки.

**План:**

I. Организация начала соревнований

II. Вступительная часть

1. Представление команд
2. Члены жюри

III. Основная часть

1. Приветствие команд
2. Конкурс «Разминка» (на ловкость)
3. «Передача сквозь обруч»
4. Конкурс «Картошка»
5. Эстафета с кеглями
6. «Гонка на коврике»
7. Игра-поединок «Близнецы»
8. Конкурс спортивно-художественной самодеятельности
9. Игра со зрителями
10. «Найди свой стул»
11. Ритмическая эстафета
12. Конкурс капитанов
13. «Комическая эстафета»
14. Номер от организаторов (танец)

IV. Подведение итогов

 V. награждение команд

**Ход мероприятия**

I. Звучит спортивный марш, команды проходят по залу и строятся друг против друга по краям площадки.

II. О, Спорт! Ты – мир! Ты добровольный проводник народов мира. Ты сближаешь людей. В едином «культе силы благородной», сплоченной, независимой, свободной.

Так учится всемирная семья,

Соперничая, уважать тебя,

И так вся пестрота народов мира,

Объединенных общностью кумира,

Ведущих мирный, благородный спор,

Слагается в многоголосый хор.

Внимание, внимание!

Начинаем спортивный праздник.

Солнце тучи разогнало,

Солнце вышло поболеть.

На трибунах тесно стало,

Зазвучала горнов медь.

1. Сегодня в нашем спортивном празднике принимают участие следующие команды: …………………

Мы собрались здесь для того, чтобы увидеть, какие вы смелые, быстрые, ловкие, умелые. И вот вам наши пожелания:

Наши пожелания командам:

Победившей – не хвалиться,

Проигравшей – не реветь.

Пусть сильней кипит борьба,

Сильней соревнование.

Успех решает не судьба,

А ваше лишь старание.

Желаем вам успехов!

2. Оценивать вас будет наше жюри, в составе которого ………………………………………………………

III. Основная часть

**1. Приветствие команд**

- Прежде, чем мы начнем игровую программу, команды назовут свои девизы и поприветствуют друг друга.

**2. Конкурс «Разминка» (на ловкость)**

- Сейчас, ребята, проведем конкурс на ловкость. У правофлангового каждой команды по десять гимнастических обручей. По сигналу они должны переправить обручи в конец своих шеренг, причем, прежде, чем передать свой обруч следующему, первый продевает обруч через себя (сверху вниз). Последний в шеренге надевает обручи на себя. Нельзя передавать или продевать через себя сразу по нескольку обручей. Конкурс повторяется трижды. Выигрывает та команда, которая два раза выполнит задание первой. Итак, приготовились. Внимание! (Свисток)

(Перед началом конкурса надо показать детям, как правильно продевать через себя обруч, и посоветовать немного разомкнуться в шеренге, чтобы легче было передавать обручи. Судьи следят за правильностью выполнения условий конкурса, и все свои замечания сообщают жюри.)

**3. Передача мяча сквозь обруч**

Участники каждой команды строятся в шеренгу и образуют из гимнастических обручей «забор», сцепившись руками за обручи на уровне плеч. Остальные члены команд становятся за общей линией старта по парам. У первой пары баскетбольный мяч. По сигналу они выбегают вперед и, начиная с первого обруча, подают мяч друг другу через каждый обруч. Причем один игрок находится с одной стороны «забора», а другой – с противоположной. В последнем обруче они выполняют передачи, затем таким же образом возвращаются обратно и передают мяч следующей паре, которая проделывает тоже самое. Если игрок промахнулся и не попал в обруч, если мяч упал на пол – следует повторить бросок или продолжить эстафету с места ошибки.

**4. Конкурс «Картошка на грядке» (в обручах)**

Перед командой выложена картошка. Участники должны собрать ее в коробку, по пути к стойке, обегая ее, на обратном пути «посадить картошку», затем передать коробку следующему участнику.

**5. Эстафета с кеглями**

Кегли расставляются в одну линию по несколько штук, задача детей пробежать между кеглями, не сбив ни одной, и вернуться обратно.

**6. «Гонка на коврике»**

Первые номера каждой команды садятся на коврик (спиной к направлению движения) за общей линией старта, ногами опираясь на пол, а руками – о коврик.

По сигналу соревнующиеся начинают продвигаться вперед, отталкиваясь ногами. Задача играющих – быстрее добраться до поворотной стойки (в 5 метрах от линии старта) и вернуться за линию старта. Игрок, раньше выполнивший задание, получает очко.

Выигрывает команда, игроки которой наберут большее количество очков.

**7. Игра-поединок «Близнецы»**

Двум участникам связывают ноги (левую и правую). По сигналу они преодолевают препятствия и возвращаются назад.

**8. Конкурс спортивно-художественной самодеятельности**

- Пока наше жюри подсчитывает общее количество очков, наши участники покажут по одному номеру художественной самодеятельности.

**9. Игра со зрителями**

- Теперь мы предоставим возможность нашему жюри более точно подвести результаты соревнований на данный момент.

Пусть наши участники отдохнут, теперь право посоревноваться предоставим нашим активным болельщикам.

От каждой команды выходит по одному болельщику. Они должны стать у обозначенной линии и, передвигаясь вперед, называть виды спорта, спортивный инвентарь. Победит тот, кто назовет последним. (За победу болельщика данной команды – приписывается очко.)

Жюри, объявите, пожалуйста, счет игры.

**10. Найди свой стул**

На середине площадки ставят 2 стула на расстоянии 5-6 м. на стулья лицом друг к другу, но боком к зрителям садятся соперники (оба с завязанными глазами).

По сигналу играющие выполняют следующие команды: 4 шага вперед, поворот направо, 5 шагов прямо, 2 поворота кругом.

После этих команд игроки должны постараться быстрее найти свой стул. (Сначала девочки, затем мальчики)

**11. Ритмическая Эстафета**

Участники каждой команды делятся на 2 подгруппы и строятся для встречной эстафеты на противоположных линиях площадки в колонну по одному. У направляющего 1-й подгруппы в руках гимнастическая палка. По сигналу он выбегает вперед, добегает к противоположной колонне своей команды, передает второй конец палки направляющему этой колонны и они вдвоем проносят палку под ногами всех участников этой подгруппы, которая перепрыгивает палку. Игрок первой подгруппы остается в первой колонне, а игрок второй подгруппы с палкой бежит к участникам первой подгруппы и там вместе с направляющим выполняет тоже самое, заставляя всех игроков прыгать через палку.

Выигрывает команда, чьи игроки быстрее поменяются местами в колоннах.

**12. Конкурс капитанов**

- Теперь мы всем участникам дадим возможность отдохнуть, зато придется потрудиться капитанам команд.

Ваша задача заключается в том, чтобы лопнуть шарик на ноге соперника (участникам к щиколотке ноги привязывают шарики).

**13. «Комическая эстафета»**

 - И последней завершающий, определяющий результаты, является эстафета, которая называется комической, а почему так вы поймете после нее. Всем удачи в последнем бою.

1-й этап – бег с яйцом или водой в ложке (от 5 до 20 м);

2-й этап – пролезание в лежащий на земле брезентовый или целлофановый мешок без дна;

3-й этап – пробежать (10-20) метров, держа в руках несколько мячей или надувных шаров;

4-й этап – бег в мешках;

5-й этап – пролезть под перекладинами, положенные на колышки, вбитые в землю, стараясь их не сбить. После прохождения этапа участник должен установить сбитые им колышки и только после этого продолжается эстафета.

**14. Номер от организаторов (танец)**

IV. Подведение итогов

- Пока мы будем смотреть танец, жюри подсчитает очки и объявит окончательный результат.

Победила … команда ……………, со счетом …

V. Награждение команд

**Подвижные игры**

**на свежем воздухе**

 **«Четыре стихии»**.

 Все становятся в круг. В центре его - водящий с мячом в руках. Водящий бросает мяч любому игроку и говорит при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «воздух», «огонь». Тот, кому брошен мяч, должен поймать его и, если сказано «земля», ответить названием какого-нибудь животного, живущего на земле. На слово «вода» - названием рыбы, на слово «воздух» - птицы. При слове «огонь» надо мола поднять мяч над головой и повернуться кругом. Одновременно с ответом нужно бросить мяч водящему. Кто ошибется в ответе, тот начинает водить.

 **«Смена номеров»**

 Играющие становятся в общий круг плечом к плечу и рассчитываются по порядку номеров. Каждый запоминает свой номер. В центре находится водящий. Он громко называет любые два номера. Вызванные номера должны быстро обменяться местами, а водящий старается занять их место. Оставшийся без места становится водящим. Для оживления игры можно вызвать одновременно 3-4 номера.

 **«Подсекала»**.

 Возьмите веревку длиною в 3-4 метра. К одному концу веревки привяжите небольшой (12-15 см.) мешочек с песком. Играющие становятся в круг. Внутри круга – водящий. Он держит в руках свободный конец веревки и, вращая ее, старается задеть мешочком кого-либо из ребят, стоящих в кругу. Играющие подпрыгивают, чтобы не быть задетыми, пропуская мешочек под ногами. Тот, кого мешочек задел два или три раза, становится водящим и игра продолжается.

 **«Веревочка»**

Играющие становятся в круг и держатся руками за веревочку, связанную концами. Водящий ходит внутри круга и старается ударить ладонью кого-либо из играющих по руке. Тот быстро одергивает руку, стараясь избежать удара. Если ему это не удалось, он становится вместо водящего в круг, и игра продолжается. Когда ребята наловчатся, можно усложнить игру: запретить ребятам снимать с веревки обе руки сразу. Одергивать можно лишь ту руку, которой угрожает удар. Нарушивший это правило становится водящим.

**«Посадка картофеля»**

 Строятся две колонны, каждая состоит из 5 человек. У игроков, стоящих впереди колонн, имеется по мешочку с пятью картофелинами (шишками). Против каждой колонны в 20-30 шагах от них чертятся пять небольших кружочков в ряд. По сигналу первые игроки (капитаны) бегут к своим кружкам, раскладывают картофелины в кружки, возвращаются обратно и передают пустые мешочки следующим впереди стоящим игрокам, которые бегут до кружков и собирают свою картошку в мешочки. Затем они возвращаются и передают следующим по очереди игрокам мешочки с картошкой и т. д. Таким образом, одни игроки «сажают» картошку, другие ее собирают.

ПРАВИЛА:1. Капитаны не имеют права стартовать без команды «Марш», а следующие игроки не могут выбегать за линию, пока не получат мешочек.

**«Наседка и коршун»**

 Один человек – коршун, другой – наседка, все остальные – цыплята. Цыплята паровозиком прячутся за наседкой (первый цыплёнок держится за наседку). Задача коршуна – поймать последнего цыплёнка. Задача наседки – помешать коршуну, преграждая ему путь.

 **«Хвост дракона»**

 Все выстраиваются паровозиком. Первый человек – голова дракона, последний – хвост. Голова должна поймать хвост, а хвост старается не попасться голове.

**«Шишки, орехи, жёлуди»**

 Все встают в круг по три человека друг за другом. Получается как бы три круга. Все, кто стоит во внутреннем кругу, – шишки, кто стоит в среднем кругу – орехи, во внешнем – жёлуди. В центре находится ведущий. Ведущий называет либо шишки, либо орехи, либо жёлуди. Кого назвали (шишки, орехи или жёлуди), те меняются местами. Ведущий должен успеть занять свободное место. Кому не хватило места, тот становится ведущим. Ведущий снова кого-то называет, и т. д. При смене места нельзя просто смещаться по кругу, нужно меняться противоположными местами.

 **«Верёвочка» (осалить за руки)**

 Все встают в круг и держатся руками за верёвку, связанную в кольцо. В центре стоит ведущий. Он пытается кого-нибудь осалить за руки. Кого осалил, тот становится ведущим. Задача всех остальных – отдёргивая руки от ведущего, не уронить верёвку.

 **«Виртуальный подарок»**

 Все встают в круг. Каждый по очереди придумывает подарок для своего правого соседа и молча его дарит, изображая, как будто дарит настоящий подарок. После всеобщего одаривания, каждый угадывает, что ему подарили.

 **«Путаница»**

 Ведущий уходит в сторону и не подсматривает. Остальные встают в круг, держась за руки, и запутываются, не расцепляя рук. Когда совсем запутались, зовут ведущего: «Бабка, бабка, нитки рвутся!» Задача ведущего – всех распутать, не расцепляя рук запутанных.

 **«Тесный круг»**

 Все встают в круг друг за другом так, чтобы носки каждого упирались в пятки впереди стоящего (боком к центру круга). Затем все одновременно и аккуратно садятся на коленки сзади стоящего. Затем пытаются одновременно шагать.

**Сценарий праздника «1 июня - День защиты детей»**

**Действующие лица:**

Ведущий

Прыг

Скок

По 1 ведущему на каждой станции

**Ход мероприятия**

**I. Вступление**

**Ведущий:** Внимание! Внимание! На нашем стадионе начинается весёлое представление для всех детей! В программе принимают участие только дети! Подходите! Аплодируйте! Наш праздник начинается!
-Здравствуйте, Здравствуйте, Здравствуйте!
Мы рады приветствовать вас!
Как много светлых улыбок
Мы видим на лицах сейчас.
Сегодня праздник нас собрал:
Не ярмарка, не карнавал!
Первый летний день в году
Не отдаст детей в беду.

*(Под весёлую музыку появляются Прыг и Скок)*

**Прыг**: Привет, мальчишки и девчонки!
Лето тёплое пришло!.

**Скок**: Мы от радости сегодня
будем прыгать высоко!
**Прыг**: Прыг-скок!
**Скок:** Прыг-скок!
Вместе: Будем прыгать весь денёк!!!
**Скок:** Ног, ребята, не жалейте, прыгнуть в лето все сумейте!
**Прыг**: А мы вас этому научим! Знакомьтесь, перед вами специалисты высшего класса по прыжкам – подружки кенгуру…
**Скок** (показывая на Прыга): Прыг! Потому что всё время прыгает…
**Прыг**: … и Скок, которая весь день напролёт скачет и скачет!
**Скок:** Чтобы совершить праздничный прыжок в лето, проведём весёлую разминку! Для начала встаём на носочки. Раз, два! Раз, два! Молодцы!
**Прыг:** Попробуем совершить небольшие прыжки в высоту. Попрыгайте на месте! А сейчас – выше! Ещё выше! И совсем высоко!
**Скок:** А сейчас усложняем прыжки. Прыгаем влево – вправо! Влево- вправо! Вперёд – назад! Вперёд – назад!
**Прыг:** Для самого главного прыжка нужно взяться всем вместе за руки. На счёт три прыгаем все вместе в высоту. Раз, два, три!
**Скок:** Ура! Прыжок в лето совершён! Можно поздравить вас с первым летним праздником – Днём защиты детей!
**Прыг**: И пожелать вам как можно больше радости, от которой хочется прыгать до самого неба!
**Скок:**

-Детство – время золотое
И волшебные мечты.

**Прыг:**

Детство – это мы с тобою,
Детство – это я и ты!

**Скок:** Сегодня можно всё: танцевать, прыгать, петь, а самое главное – улыбаться!
**Прыг**: Ребята, собираясь сегодня на праздник, мы не только захватили с собой игры и забавы, но и пригласили наших друзей, которые приглашают вас на игровые станции.
( Дети делятся на 2-3 команды и проходят игровые станции, согласно маршрутным листам. В конце все собираются на старте и награждаются дипломами).

**II. Игровая часть (прохождение станций)**

1. **Станция «Спортивная»**

**Игра-эстафета «Кенгуру».** Играют 2 команды. Правила: зажать мяч между коленями и прыгать до черты и обратно, передать мяч другому игроку.

**Передай мяч поверху.**

Для этой и последующих двух эстафет необходимо собрать 2 команды и построить их в две колонны, на небольшом расстоянии друг от друга. Ноги чуть шире плеч. Руки вверху. Мяч у капитанов команды. По команде ведущего участники передают мяч поверху. Как только мяч попадет к участнику, стоящему последним, задание меняется. Теперь нужно передавать мяч из рук в руки понизу. Катить мяч по полу запрещено правилами. Побеждает та команда, у капитана которой раньше окажется мяч.

**Передай мяч сбоку.**

Участники становятся в шеренгу, плечом к плечу. Мяч у капитанов команды. По команде его начинают передать друг другу. Как только мяч попадает к участнику, стоящему последним, все участники поворачиваются кругом, и мяч возвращается к капитану команды с другой стороны. Побеждает та команда, у капитана которой раньше окажется мяч

**Ловкий мяч.**

В этой эстафете задание усложняется - объединяются первые две игры.
(рекомендуется сначала повторить все задания).

**2. Станция «Игровая»**

**Вед**.1.Вы прибываете на станцию «Играйленд».

Перед тем как остановиться, предлагаю вам познакомиться поближе.

**Игры на знакомство**

Игра "Снежный ком". Группа встает в круг, и первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое. Третий имя первого, второго и свое. Вместе с именем можно изобразить свой любимый жест, назвать свой любимый напиток, личностное качество (вариант - начинающееся на первую букву имени), хобби и т.п.

Игра "Мяч по кругу". Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

**Вед.2.** Я уверена, что здесь собрались дружные и активные ребята. Верно! Я попробую проверить это с помощью игры. Хором отвечайте на наши вопросы "Да" или ""Нет. Если "да" добавляем хлопки, "нет" - топаем.

 Друга выручим всегда? (да)

 Врать не будем никогда? (да)

 В классе списывать ответ? (нет)

 Кинуть камень кошке вслед? (нет)

 Брать в автобусе билет? (да)

 Не робеть, когда беда? (да)

 Не жалеть для дел труда? (да)

 Рук не мыть, когда обед? (нет)

 Грязь смывать без следа? (да)

 Мы лентяем шлем привет? (нет)

 А ребятам ловким? (да)

**Вед.1.** А теперь поиграем.

**Передай мяч**

Реквизит: мяч. Участникам команды предлагается игра. Передать мяч по кругу без помощи рук (коленками).

**«Охотники».**
Играющие разбегаются по площадке. Три охотника стоят в разных местах, имея по маленькому мячу. По сигналу руководителя: "Стой!" - все играющие останавливаются, и охотники с места целятся мячом в кого-либо из них. "Убитые" заменяют охотников. Играющие имеют право увертываться от мяча, но не должны сходить с места. Если игрок после команды "Стой!" сошел с места, он заменяет охотника.

 **«Колобок.**
Дети, присев на корточки, размещаются по кругу. В центре круга находится водящий - "лиса". Играющие перекатывают мяч - "колобок" друг другу так, чтобы он уходил от "лисы". Водящего сменяет тот игрок, который прикатит колобок так, что "лиса" сможет его поймать

 **Невод».**
Все играющие - рыбки, кроме двух рыбаков. Рыбаки, взявшись за руки, бегут за рыбкой. Они стараются окружить ее, сомкнув вокруг рыбки руки. Постепенно из пойманных рыбок составляется целая цепочка - "невод". Теперь рыбки ловятся "неводом". Последние двое не пойманных игроков являются победителями, при повторении игры они - рыбаки

**«Ручеек».**Ребята становятся в пары , мальчик с девочкой, в колону друг за другом, взявшись за руки и образуя коридор. Водящий проходит по коридору с хвоста и выбирает себе пару, целуется и уводит ее в голову ручейка. Оставшийся без пары игрок становится водящим.

 **«Третий лишний».**

 Участники разбиваются по парам и встают в общий круг лицом к центру. Выбирается догоняющий и тот, кто будет убегать от него. Круг пересекать запрещается. Убегающий имеет право встать впереди какой-либо пары. В этом случае роль убегающего из пары выпадает тому, кто находится снаружи, третий — лишний.    Желательно, чтобы пары

**Вед.1.** Молодцы. Отлично справились с заданиями.

**Вед.2**. Мы увидели, какие вы дружные, активные, сообразительные. Можете отправляться на следующую станцию.

**3. Станция «Загадочная»**

1.Нептица, а с крыльями,
Не пчела, а над цветами летает. (Бабочка).

2.Поднялись ворота,
Всему миру красота.
Приказало солнце: "Стой,
Семицветный мост крутой".
Туча скрыла солнца свет,
Рухнул мост, а щепок нет. (Радуга).

3.С ветки — на тропинку,
С травки — на былинку
Прыгает пружинка,
Зеленая спинка. (Кузнечик).

4.Растет в траве Аленка
В красной рубашонке.
Кто ни пройдет,
Всяк поклон отдает. (Земляника).

5.Шапочка да ножка —
Вот и весь Ермошка. (Гриб).

6.Стоят в поле сестрицы:
Платья белены, шапочки зелены. (Березы).

После окончания игр в маршрутный лист ставится роспись руководителя о прохождении станции.

**III. Конкурс рисунка на асфальте**

# А теперь мелки возьмитеИ на асфальте нарисуйте, напишите,Что для счастья нужно.Пусть в рисунках ваших будут:Счастье, солнце, дружба.

**IV. Заключительная часть.  Подведение итогов.**