

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

«Вязовская начальная школа»

УТВЕРЖДАЮ

Директор МКОУ «Вязовская НШ»

_____/ О.Н.Ларионова

Программа

работы пришкольной спортивной площадки

«ЛЕТО В ШКОЛЬНОМ ДВОРЕ»

Возраст детей: 7-11 лет

Вид программы: развивающая

Направление программы: физкультурно-оздоровительное

Автор: Жуперина Е.А.

Организация летнего отдыха и оздоровления школьников в последнее время является очень актуальной проблемой в современном обществе. Забота о здоровом поколении является общегосударственной задачей, в связи с чем и возникла необходимость разработки данной программы.

Главными принципами при организации массового отдыха и оздоровления детей в условиях летней спортивной площадки являются:

ПРИНЦИП ДОСТУПНОСТИ: Любой желающий школьник на каникулах может посещать летнюю спортивную площадку, независимо от места жительства и возраста.

ПРИНЦИП СВОБОДНОГО ПОСЕЩЕНИЯ: Дети приходят на площадку исключительно по собственному желанию и с ведома родителей.

ПРИНЦИП КОЛЛЕКТИВНОСТИ ДОСУГА: На площадке реализуются коллективные формы и методы работы с детьми, а также игровые виды спорта.

Программа предусматривает реализацию всех этих принципов. Отличительной особенностью организации работы летней оздоровительной площадки в данном проекте является её работа именно в вечернее время. Этому есть несколько причин.

Во-первых, работе вечером благоприятствуют климатические условия.

Во-вторых, это позволяет организовать тех ребят, которые уже выбрали местом обитания школьный двор.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современные дети – такие разные внешне и такие одинаковые по своей сути. Их объединяет желание быть значимыми для себя и полезными для других. Им необходимы забота, понимание и внимание со стороны окружающих их людей.

Организованный отдых во время каникул является одной из форм воспитания и занятости детей. Это «зона» особого внимания к ребенку, его социальная защита, время оздоровления. Происходит создание благоприятных условий для общения детей между собой, обмена духовными и эмоциональными ценностями, личностными интересами. Воспитательная ценность такого вида организации отдыха состоит в том, что создаются условия для педагогически целесообразного, эмоционально привлекательного досуга школьников, восстановления их здоровья, удовлетворения потребностей в новизне впечатлений, творческой самореализации, общении и самостоятельности в разнообразных формах, включающих труд, познание, искусство, культуру, игру и другие сферы возможного самоопределения.

ЦЕЛИ

Организация занятости учащихся в вечернее время спортивной деятельностью, пропаганда здорового образа жизни.

ЗАДАЧИ

- Оздоровление школьников в период летних каникул;
- Организация досуга в вечернее время;
- Развитие творческих способностей учащихся;
- Создание условий для самореализации личности школьника.

МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Пришкольная спортивная площадка в вечернее время пребывания – это форма оздоровительной деятельности в период каникул с учащимися с целью организации их занятости спортивной деятельностью и пропаганды здорового образа жизни.

Спортивная площадка работает для учащихся в возрасте от 7 до 11 лет в период школьных каникул по согласованию с администрацией школы. Работа спортивной площадки регламентируется положением «Об организации работы пришкольной спортивной площадки».

Планируется проведение комплекса мероприятий по созданию благоприятных условий для укрепления здоровья и организации досуга детей в летний период.

В реализации Программы предусматривается участие педагогов школы: учителя физической культуры и старшей вожатой. Предусматривается поддержка коллектива педагогов, занимающихся организацией работы летней спортивной площадки.

ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ФОРМЫ РАБОТЫ

Приоритетным направлением организации деятельности данной программы является физкультурно-оздоровительное.

Формы и методы работы определяются педагогом, работающим на пришкольной спортивной площадке, исходя из основных принципов деятельности, гуманности, единства воспитательной и оздоровительной работы, развития национальных культурно-исторических ценностей с учетом интересов и возрастных особенностей детей. Основными формами работы являются:

- конкурсы;
- турниры;
- соревнования;
- игры по станциям;
- подвижные игры;
- спортивные соревнования в игровой форме (общеразвивающие, эстафеты и др.);
- тренинги (игры на контактность, игры на сплочения).

СОДЕРЖАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1. ПОДВИЖНЫЕ И МАЛОПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Подвижные игры. К их числу относятся такие, в которых ярко выражена роль движения (бег, прыжки, метание, броски, передача и ловля мяча и др.) Эти двигательные действия мотивированы сюжетом данных игр (темой, идеей).

Элементарные подвижные игры. Они представляют собой сознательную инициативную деятельность, направленную на достижение условной цели, добровольно установленной самими играющими. Достижение цели требует от играющих активных двигательных действий, выполнение которых зависит от творчества и инициативы самих играющих (быстро добежать до цели, быстро догнать «противника» или убежать от него, быстрее бросить в цель и др.) Как правило, в этих играх нет точно установленного числа играющих, точного размера игровой площадки.

Ролевые (сюжетные) подвижные игры – это игры, где игроки берут (играют) какую-либо роль, разыгрывают определенный сюжет, как бы перевоплощаясь в образ. Каждая подвижная игра имеет определенное содержание и форму (построение).

Содержание: сюжет - образный или условный замысел; план игры - правила и двигательные действия, входящие в игру для достижения цели. Форма - организация действий участников, предоставляющая возможность широкого выбора способов достижения поставленной цели. В одних играх участники действуют индивидуально или группами, добиваясь своего личного интереса, в других - коллективно, отстаивая интересы команды. При этом участники игры могут встать в круг, в шеренгу, в два круга и т. п.

Этапы проведения подвижных игр:

- Набор команд или выделенных участников.
- Объяснение игры.
- Выбор ведущего, водящего.
- Сама игра.
- Подведение итогов.

Малоподвижные игры. В этих играх роль движения невелика.

2. НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Народные игры – это игры фольклорного происхождения. В силу того, что фольклор – это устное коллективное творчество, все его конкретные проявления выражаются в игровой форме. Известно, что народная песня не поется, а играется, сказка не просто рассказывается, а тоже играется. К игровым формам фольклора относятся: хороводы, народная драма, детские потешки, дразнилки скороговорки, считалки, загадки, ритуальные игры, развлекательные игры, спортивные народные игры, интеллектуальные народные игры

3. ИГРОВЫЕ КОНКУРСЫ

4. СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ

Мини-футбол

Волейбол

Пионербол

Настольный теннис

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Сохранение и укрепление здоровья учащихся, формирование культуры ЗОЖ;
2. Обеспечение летней занятости учащихся, стоящих на различных видах учёта и оказавшихся в трудной жизненной ситуации;
3. Приобретение учащимися социальных навыков;
4. Профилактика асоциальных проявлений в поведении детей и подростков.

План
работы летней спортивной площадки

№ п /п	Мероприятие	Дата	Отметка ответственного о проведении
1	Игра по станциям «Найди клад». Спортивная эстафета.	01.06.18	
2	Соревнование по метанию мяча (в цель, на дальность)	02.06.18	
3	Игры народов мира («Городки») Спортивные игры на свежем воздухе (волейбол).	03.06.18	
4	Игра в мини-футбол. Подвижная игра «Чехарда» Наседка и коршун	04.06.18	
5	Шашечный турнир. «День прыгуна» (прыжки в длину с места, через скакалку за 1 минуту)	05.06.18	
6	«Безопасное колесо» (Эстафета на велосипеде) Спортивная эстафета.	06.06.18	
7	Первенство школы по настольному теннису. Игра «Мяч ловцу». Игра «Третий лишний».	07.06.18	
8	Игры народов мира («Лапта») Подвижные игры на спортплощадке.	08.06.18	
9	Игра «Перестрелка». Игра «Караси и щука».	09.06.18	
10	Подвижные игры на спортплощадке. Звери — в домики!	10.06.18	
11	Спортивные игры на свежем воздухе (пионербол).	11.06.18	
12	Веселые старты. Катание на велосипедах	12.06.18	
13	Игры на свежем воздухе. Скакалочные соревнования, вышибалы и др.	13.06.18	
14	Игры на свежем воздухе Возвращалки	14.06.18	
15	Игры на спортивной площадке «Быстро шагай» (развитие внимания, быстрота бега)	15.06.18	
16	Игры кричалки с двигательной активностью Заячьи домики	16.06.18	
17	Спортивные игры «Прыгающий мяч» Резиночки	17.06.18	

18	Выходи во двор поиграем Подвижные игры на спортплощадке Тихая игра	18.06.18	
19	«Отдохнем !»-веселые игры. Бейсбол.	19.06.18	
20	Скакалочные состязания Теннис со стенкой	20.06.18	
21	Спортивно-развлекательная игра «Здоровым будешь – все добудешь!»	21.06.18	

Возвращалки

Для игры понадобится свисток. Игру лучше всего проводить на привале. Взрослый просит детей выстроиться в шеренгу, после чего объясняет правила игры: по сигналу ведущего участники разбегаются в разные стороны, бегают по поляне, танцуют, принимают различные позы, изображая животных. Как только они услышат сигнал, игроки должны вернуться на прежнее место и снова встать в шеренгу. Игру повторяют 3 раза.

Тихая игра

Для игры понадобится повязка на глаза. Такую игру лучше проводить в роще, парке или редком лесу — там, где много сухих веток. Один из играющих — водящий — встает около дерева, большого камня, небольшого куста или пня. Ему завязывают глаза. Остальные игроки расходятся в разные стороны примерно на расстояние 25-30 м. Ведущий (взрослый) находится около водящего. По его сигналу дети начинают медленно приближаться к водящему, стараясь идти как можно тише. Задача игроков — подобраться к водящему поближе и коснуться рукой его или предмета, возле которого он стоит. Кому это удастся, тот считается победителем и становится водящим. Ведущий подает сигнал к смене водящего и продолжению игры. Услышав шорох, водящий кричит: «Слышу тебя!» и показывает рукой направление, откуда доносится звук. Если направление в общем указано правильно, ведущий делает знак участнику выйти из игры, встать рядом с ним и вести себя очень тихо до ее окончания. Пока выбывший игрок не подойдет к ведущему, остальные игроки не двигаются с места, нарушители правил также выбывают из игры. Игра заканчивается, если кто-то добрался до водящего или если водящий услышал всех игроков, или по истечении определенного времени, например 15 минут. В этом случае победителем считается водящий (если никто из игроков не добрался до него незамеченным, а он услышал хотя бы одного игрока) или участник, который ближе всех подобрался к водящему.

Заячьи домики

Играющие изображают зайчиков. У каждого — свой домик, но у одного (водящего) домика нет. Он подходит к домику любого участника игры и просит: «Пожалуйста, уступи мне домик». Зайчик не намерен уступать незнакомцу свой дом. Он бежит по кругу вправо, водящий — влево. Они оббегают всех участников, дотронувшись до каждого. Тот игрок, до которого дотронулись, должен занять свободный домик. По команде ведущего игра останавливается. Зайчик, оставшийся без домика, водит.

Звери — в домики!

Дети встают в круг, взявшись за руки. Взрослый идет по кругу и в нескольких местах разъединяет его.

Участники образовавшихся звеньев создают маленькие круги-домики зайцев, ежей, лягушат и т. п. Руководитель проходит мимо малышей, стоящих в домиках, и предлагает им идти за ним. Дети имитируют движения животных: зайчики и лягушата прыгают, ежики делают маленькие шаги, идут не спеша, размеренно.образовав общий круг, все участники водят хоровод и поют веселую песню.

Неожиданно взрослый подает команду: «Все в домики!». Звери спешат занять свои места, как можно быстрее образовать домики. Выигрывает та группа детей, которая сделает это быстрее других.

Клад

Игру можно проводить в большом дворе, парке или за городом. Для ее проведения понадобится какой-либо предмет (можно использовать игрушку, пакет со сладостями, мяч или другой спортивный снаряд для коллективных игр).

Организатор проводит предварительную работу, которая заключается в подготовке указателей-знаков. Их количество и сложность зависят от величины участка и возраста игроков.

Указатели должны выделяться из окружающего пространства. Для младших школьников их лучше сделать более заметными, наклеенные с помощью скотча кусочки цветной бумаги и т. д.

Заранее определяется участок, где игроки будут искать клад. До начала игры предмет нужно спрятать, после чего расставить на участке указатели.

В непосредственной близости с указателем или на нем должна быть информация, как найти следующий или, если это последний указатель, где искать клад. Например, под пирамидкой из камней может быть записка: «30 шагов, направление на высокий дуб». Искатели клада делают 30 шагов в указанном направлении и начинают осматривать все вокруг в поисках нового указателя, находят лоскуток, который привязан к ветке куста, а на нем надпись: «Клад». В середине куста дети находят пакет со сладостями.

Поиск клада начинают с площадки, которая определена заранее — на ней ищут первый указатель. Дети старшего возраста могут разделиться на две команды: одна прячет клад, другая — ищет его. По окончании игры взрослый вместе с детьми приводит в порядок участок, обязательно дав положительную оценку выполненной работе.

Наседка и коршун

В игре участвует 10-12 человек. Один из участников, водящий, изображает коршуна, другой — наседку. Все остальные игроки — цыплята. Руководитель просит детей, изображающих цыплят, встать гуськом за наседкой и держаться друг за друга. Коршун встает в 3-4 шагах от колонны.

Игра начинается по команде ведущего (взрослого): водящий пытается схватить того цыпленка, который стоит в колонне последним. Для этого он должен прицепиться к колонне позади. Однако сделать это оказывается не так-то просто, поскольку наседка постоянно поворачивается к коршуну лицом, таким образом преграждая ему путь. Она вытягивает руки в стороны — и вся колонна отклоняется в противоположную от коршуна сторону. Игра продолжается в течение нескольких минут. Если за этот промежуток времени коршуну схватить цыпленка не удастся, выбирают нового водящего, после чего игра повторяется.

Звонарь

Понадобится: колокольчик и повязки на всех игроков (минус один).

Как играть: как в жмурки, только наоборот. Глаза завязывают все игроки, кроме одного, а ему на шею вешают колокольчик и завязывают сзади руки (чтобы не мешал звонить колокольчику). И его задача проскальзывать между игроками, а они должны поймать его, ориентируясь на звук колокольчика. Для игры лучше выбирать не очень большое пространство, чтобы было интересней.

Игра развивает: изворотливость, умение ориентироваться по звукам.

Резиночки

Понадобится: 3-4 человека, бельевая резинка.

Как играть: возьмите бельевую резинку, чтобы по размерам она подходила для этой игры, завязывают кончики между собой, чтобы получилось кольцо. 2 ребенка встают напротив друг друга, и резиночка натягивает между ними.

Как прыгать: сначала нужно встать с одной стороны резиночки (к примеру, с правой), ПРЫЖОК — ноги находятся с двух сторон от правой резиночки, ПРЫЖОК, ноги находятся с двух сторон от левой резиночки, ПРЫЖОК, обе ноги оказываются слева от резиночки. Посмотрите видео, чтобы было понятней, а ребенку покажите на личном примере.

Уровень резиночки постепенно повышается. На первом этапе – между щиколоток, после каждого успешно пройденного уровня резинку поднимают выше: колени, бедра, талия, грудь, подмышки и даже шея! Девочки по очереди прыгают через резиночку, и если допускается ошибка, участницу заменяет следующий игрок. Проигравший встает «держат резинки».

Лягушка

Понадобится: мяч и стенка, желательно мел.

Как играть: на стене нужно нарисовать мелом линию на уровне колена-пояса игроков. Ниже нее нельзя кидать мяч, иначе проиграешь. По очереди нужно кидать мяч, чтобы он отпрыгнул от стенки и полетел в сторону игроков. Кидающий участник должен успеть через него перепрыгнуть. Если не получилось, присваиваются по очереди буквы «лягушка». Ошибся 7 раз – стал лягушкой.

Игра развивает: меткость, реакцию, координацию.

Я знаю 5 имен

Понадобится: мяч, компания минимум из 3 игроков.

Как играть: игрок берет в руки мяч, говорит «я знаю пять имен девочек», бьет рукой мяч, чтобы он отскочил от земли, и называет: Таня – раз, Катя – два и так до 5. Потом использует другие варианты этой фразы: я знаю пять... имен мальчиков, цветов, животных, городов... Все эти темы обычно оговариваются до начала игры или придумываются после успешно пройденного этапа.

Когда игрок не успевает назвать нужное слово во время удара по мячу или тот улетает в сторону, мяч переходит другому участнику. Все остальные игроки делают свои ошибки, и тогда возвращается к первому игроку. Он начинает игру с той фразы, на которой ошибся.

Игра развивает: эрудицию, многозадачность, ловкость, способность принимать свои ошибки и двигаться дальше.

Теннис со стенкой

Понадобится: ракетка, теннисный мячик и стена.

Как играть: подбросить перед собой мячик, и ударить по нему ракеткой так, чтобы он попал в стену. Мяч отскочит от нее и полетит обратно, игроку нужно отбить мяч так, чтобы он снова ударился об стену. Игра продолжается, пока что мяч не упадет на землю или игрок

Игра с мячом

Понадобится: стена и прыгающий мяч.

Как играть: нужно встать в нескольких шагах от стены (расстояние определяется на глаз, в зависимости от умений ребенка). Нужно кидать мяч об стену и ловить, каждые 10 ходов игра усложняется:

- Просто кидать и поймать двумя руками.
- Хлопок – нужно успеть хлопнуть в ладоши.
- Крест-накрест – скрестить руки на груди.
- На бок – хлопнуть себя ладошками по бокам.
- Колено – хлопнуть себя по коленкам.
- Полено – успеть сложить руки так, словно сидишь за партой.
- Белки – прыгнуть на месте.
- Стрелки – присесть и подняться.
- Тарелки – покрутиться на месте вокруг себя.
- Две свечи – поймать мяч, держа руки знаком «класс» (большие пальцы вверх).
- Кирпичи – поймать кулачками.
- Палочки – прямыми ладошками.
- Мальчики – хлопнуть руки «по швам».
- Девочки – взяться за подол платья (или сделать вид).
- Спереди и сзади – хлопнуть в ладоши сначала перед собой, затем за спиной.
- Сзади и спереди – наоборот, сначала за спиной, потом перед собой.
- Точка – хлопнуть ладошками над головой.

Можно придумывать свои фигуры, чтобы затруднить игру: 3 раза хлопнуть, 5 раз топнуть, подпрыгнуть и сделать поворот вокруг оси.

Игра развивает: координацию, ловкость, меткость.

Бейсбол

Понадобится: шарики с водой, веревочки и «бита» (можно использовать палку).

Как играть: родители или сам игрок наполняет шариками водой, завязывает веревочками и дереву. Ребенок берет биту и бьет по воздушным бомбам, наслаждаясь водяными брызгами.

Игра развивает: меткость, координацию.

Спортивно-познавательная игра

Путешествие по станциям

Цель:

- пропаганда основных элементов здорового образа жизни;
- формирование у них ценного отношения к своему здоровью;
- выявления сильнейших команд школы;
- укрепления связей между воспитанниками;
- развить координацию движений, умение быстро принимать решение.

Задачи:

- улучшение спортивно-массовой и воспитательной работы в общеобразовательной школе;
- обеспечение физического и психического саморазвития;
- способствовать патриотическому воспитанию.

Ход мероприятия:

Ведущая:

У нас сегодня необычное путешествие «Путешествие по станциям», где вас ждут удивительные приключения и обязательно хорошее настроение.

Станции и задания к ним.

ЗАГАДОЧНАЯ

1.Металлических два братца, Как с ботинками срослись, Захотели покататься, Топ! — на лёд и понеслись. Ай, да братья, ай, легки! Братьев как зовут? <i>(Коньки)</i>	2.Волшебные туфли Наденешь на ноги — И сразу помчишься По зимней дороге. <i>(Лыжи)</i>
3. Есть лужайка в нашей школе, А на ней козлы и кони. Кувыркаемся мы тут Ровно сорок пять минут. В школе – кони и лужайка?! Что за чудо, угадай-ка! <i>(Спортзал)</i>	4. По пустому животу Бьют меня неумогу; Метко сыплют игроки Мне ногами тумачи. В него воздух надувают И ногой его пинают. <i>(Футбольный мяч)</i>
5. Зеленый луг, Сто скамеечек вокруг, От ворот до ворот Бойко бегают народ. На воротах этих – Рыбацкие сети. <i>(стадион)</i>	6. Когда весна берёт своё И ручейки бегут звеня, Я прыгаю через неё, А она через меня. <i>(Скакалка)</i>

ОЛИМПИЙСКАЯ

1. В какой стране зародились олимпийские игры? (Греция)
2. Как выглядит эмблема олимпийских игр? (пять переплетенных колец красного, черного, зеленого, голубого, желтого цветов)
3. В каком российском городе проходила олимпиада в 2014г? (Сочи)
4. О чем говорится в клятве олимпийцев? (об уважении друг друга, соблюдении правил)
5. По какому виду спорта туляки часто являлись олимпийскими чемпионами? (велоспорт)
6. В каком водном виде спорта наши спортсменки всегда занимают призовые места? (синхронное плавание)
7. Перечислите спортивные сооружения Тулы? (бассейны, стадионы, каток, трек)
8. Чем награждали олимпийского чемпиона в Древней Греции и чем награждают сейчас? (в древности – лавровый венок, сейчас – медали)
9. Что такое МОК? (международный олимпийский комитет)
10. Назовите девиз олимпийских игр. (Быстрее, выше, сильнее)

«ТРУДНОСТИ КЛАДОИСКАТЕЛЕЙ»

Эта станция спортивная. Здесь надо переправляться через «болото». Для этого используются две дощечки. Ступать можно только на них, передвигая эти дощечки вперёд, нужно при этом пройти определённое расстояние. Станция «Горные хребты»

Преодолеть «горные хребты» нелегко. Для этого придётся с закрытыми глазами пройти по верёвке, протянутой по земле.

БЕГОВАЯ

Вся команда на скорость бежит определенное расстояние (можно вокруг еловой аллеи)

СНАЙПЕР

Ребята по очереди должны забросить мяч в корзину. Количество, попавших мячиков, записывается, как набранные баллы в маршрутный лист.

«ПЕРЕПРАВА»

Перед вами река, и нужно переправиться на другой берег. А паром (обруч) находится на том берегу. Капитан команды должен вплавь (бегом) переправиться на тот берег и доставить паром команде (надевает обруч на пояс и бегом возвращается к команде), захватывает следующего игрока, с обручем на поясе они быстро перебегают на противоположную сторону площадки – на другой «берег». Капитан остаётся на этом берегу, а участник, не снимая обруч, быстро возвращается назад и повторяет задание с очередным участником команды и т.д.

«ЯДРО БАРОНА МЮНХГАУЗЕНА»

Ядром служит воздушный шар. Каждый кладоискатель должен «оседлать» ядро, зажать его между колен и придерживать руками. В таком положении

необходимо преодолеть путь до указанного места и обратно и передать ядро следующему участнику. Если шарик лопається («ядро взрывается»), то участник с другим шаром начинает путь сначала.

ЗАРЯДКА

Детям надо придумать 7 упражнений для зарядки и всем классом продемонстрировать их (один показывает в центре).

ПЕСЕННАЯ

Ребята дружно исполняют веселую песенку.

КУЗНЕЧИКИ

Команда выполняет игровую разминку.

Что такое физкультура?

Тренировка и игра!

Что такое физкультура?

Физ, и куль, и ту, и ра!

Руки – вверх, руки – вниз... Это физ.

Крутим шею, словно руль... Это куль.

Ловко прыгай в высоту ... Это ту.

Бегай полчаса с утра ... Это ра.

Занимаясь этим делом,

Станешь сильным, ловким, смелым.

(Плюс хорошая фигура!) ...

Вот что значит Физ-куль-ту-ра!

А затем, вся команда выполняет **прыжки в длину**, засчитывается самый большой результат.

ПАРАВОЗИК ДРУЖБЫ

Все дети сцепляются друг за другом и идут нога в ногу по начерченной кривой линии.

Спортивно – развлекательная программа «ДЕНЬ ЗДОРОВЬЯ».

Цель:

- пропаганда основных элементов здорового образа жизни;
- формирование у них ценного отношения к своему здоровью;
- выявления сильнейших команд школы;
- укрепления связей между воспитанниками;
- развить координацию движений, умение быстро принимать решение.

Задачи:

- улучшение спортивно-массовой и воспитательной работы в общеобразовательной школе;
- обеспечение физического и психического саморазвития;
- способствуют патриотическому воспитанию.

Ход мероприятия.

1. СТАНЦИЯ ТУРИСТИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА

Как известно, туристы – народ любознательный и наблюдательный. Туристы много знают и умеют. Сегодня в викторину включены вопросы из разных областей знаний. За каждый правильный ответ вы получите один бал.

Желаем удачи!

1. Как называется коллекция специально собранных и засушенных растений. (Гербарий)
2. Назовите ценное лекарственное растение, название которого говорит о том, как много у него листьев. (Тысячелистник)
3. Какое озеро на Земле является самым глубоким? (Байкал)
4. Как называется колючее пустынное растение? (Кактус)
5. Какая птица откладывает яйца в чужое гнездо? (Кукушка)
6. Зачем страус прячет голову в песок? (Освобождается от паразитов)
7. Зачем звери зализывают раны? (Чтобы быстрее заживали)
8. Попробуйте отгадать, что это за зверь: Это удивительный зверёк. Слух у него более тонкий, чем у кошек и собак. Обоняние необыкновенное – зверёк чувствует жука или личинку в земле на глубине нескольких метров. А вот зрение у него слабое. Ест он очень много. Обычно за ночь съедает столько, сколько весит сам. Ест всё: ягоды, семена растений, червей, мышей, насекомых и даже змей. Он хоть и маленький, но не боится хищников, у него есть защита от них. (Ёж)
9. Многие люди умеют предсказывать погоду по природным приметам. Попробуйте отгадать, какая будет погода, если ночью появляется обильная роса или туман. (Устойчивая хорошая погода)
10. Почему нельзя убегать от собаки? (Этим вы изображаете из себя убегающую дичь и предлагаете собаке поохотиться)

2. СТАНЦИЯ ОЛИМПИЙСКАЯ

Уважаемые спортсмены! Пришло время дать клятву Олимпийской верности!
Клянёмся быть верными девизу: «Быстрее, выше, сильнее!»

Дети повторяют: Клянёмся! Клянёмся! Клянёмся!

Итак, начинаем наши состязания!

1. Первое состязание – подводное плавание. Поскольку наша эстафета проводится на суше, то потребуется немного - всего стакан.
Участники одной рукой держат стакан с водой над головой, а другой выполняют гребки. Участвует вся команда по очереди.
2. Следующее состязание – фигурное катание. *Дети надевают галоши и скользят в них, заложив руки за спину.*
3. Приглашаем всех на велогонки. Спортивные велосипеды отличаются от обычных специальными шипами, количеством звёздочек и формой руля. А бывают спортивные велосипеды, на которых едут одновременно два велогонщика. Такие велосипеды называются тандем. Вот на них мы и будем соревноваться. Велосипед нам заменит гимнастическая палка.
4. Гребля на байдарках. Байдарка – это лодка. Она очень лёгкая и буквально скользит по поверхности воды, если умело управлять длинным веслом. *Ребёнок приседает на корточки, берёт в руки весло - гимнастическую палку и, имитируя движения гребца, плывёт до финиша и обратно.*

3. СТАНЦИЯ «В ГОСТЯХ У АВОСЬКИ»

Здравствуйте ребяташки, девчонки и мальчишки!

Меня зовут Небоська, а моего друга – Авоська. Почему вы смеётесь? А! Вам кажется, что мы неправильно одеты, так это всё из-за того, что мы очень торопились к вам на День здоровья.

Вообще-то мы почти всегда так выглядим, потому что боимся опоздать в школу. Вы ведь тоже по утрам торопитесь на занятия?

И зубы не чистите, чтобы время сэкономить, правда?

А одежда по утрам у вас не пропадает? Моя одежда каждое утро со мной играет в прятки. То ботинок убежит, то шнурок в кастрюлю залезет. А рукава у рубашки вечно путаются и пуговицы мешаются. И как я ни стараюсь, в школу прихожу только к третьему уроку.

Но самое большое недоразумение – конечно, мой портфель.

Вот вы, например, что носите в портфеле?

Помогите, пожалуйста, навести порядок в моём портфеле.

Разбирают ранец, убирают ненужные вещи. Небоська с Авоськой пытаются убедить ребят, что всё это им очень надо.

После этого дети помогают Авоське и Небоське правильно одеться.

4. СТАНЦИЯ «ВЕСЁЛЫЕ ПОВАРЯТА»

Добрый день, дорогие ребята!
Вижу я, вы ещё маловаты,
Но вопросов у меня к вам гора:
Есть ли среди вас повара?
Может, кто готовить любит
Или блюда оформлять?
Предлагаю вам сейчас же
Руку правую поднять!
Дети поднимают руки.
Да, сомнений быть не может,
Руки ваши говорят,
Что сегодня каждый сможет превратиться в поварят!

Дорогие ребята! Кулинария – это настоящее искусство, которое дарит людям здоровье и хорошее настроение. Для приготовления блюд повар использует всего четыре вкуса. Какие они? Давайте отгадаем.

Скажите, какой на вкус лимон? (Кислый)

А перец? (Горький)

А сахар? (Сладкий)

А соль? (Солёная)

А сейчас – минутка загадок.

Сидит на ложке,

Свесив ножки. (Лапша)

Прозрачный дом,

И кто это в нём?

Не лягушки, а зелёные,

Не в морской воде, а солёные. (Солёные огурцы)

Студёным зовут,

В тарелки кладут.

Тот у нас молодец,

Кто узнал ... (Холодец)

Можно сварить его даже в рубашке,

А можно поджарить в виде ромашки. (Яйцо)

Всего намешано и перемешано,

Сметаной заправлено,

На стол поставлено. (Салат)

Что на сковородку наливают,

Потом вчетверо сгибают? (Блины)

Приглашаются ребята для приготовления пирожного из солёного теста.

5. СТАНЦИЯ МОЙДОДЫР

Здравствуйте, дорогие ребята! Вы попали на станцию Мойдодыр.

До дыр мы, конечно, никого мыть не будем, а вот о чистоте и порядке поговорим обязательно.

Вы любите сказки? Тогда садитесь поудобнее и внимательно слушайте.

Сказка о Мятном королевстве. мультфильм.

Понравилась вам сказка?

А вы чистите по утрам зубы?

Кто может рассказать, как правильно это делать?

Молодцы ребята!

А загадки разгадывать вы умеете? Давайте попробуем.

Очень странный пароход –

Никуда он не плывёт.

А когда водой наполнят,

Он стоит себе – не тонет. (Ванна)

Глядись в меня

Хоть целый день,

Коль на себя

Смотреть не лень. (Зеркало)

Синий глазок

Да красный глазок.

Из носа кривого

Несётся поток. (Кран)

Зубки некусачие

Идут в леса висячие. (Расчёска, гребешок)

Без водицы не годится,

А в водице растворится.

Станешь мыться – пригодится. (Мыло)

Домик мягкий открываю

И на стены нажимаю.

Появляется сметана,

Её зубы чистить стану. (Зубная паста)

Водицей любят умываться,

А мною любят вытираться. (Полотенце)