

Муниципальное учреждения дополнительного образования
«Дом творчества» Сланцевского муниципального района

**ИГРОВАЯ ПРОГРАММА
«ВЕСЕЛАЯ ЭСТАФЕТА НА ПРИРОДЕ»**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. Организационная информация

- Направленность – физкультурно-спортивная
- Продолжительность – 45-60 минут
- План мероприятия:
- Форма подведения итогов – награждение победителя, коллективный рисунок, коллаж на тему «природа».

2. Методическая информация

- Актуальность обусловлена необходимостью популяризации активных форм отдыха, бережному отношению к природе.
- Цель – привлечение к активному отдыху на природе.
- Задачи. Продолжить:
 - 1) Актуализировать имеющиеся представления о походах
 - 2) Активизировать игровую деятельность детей.
 - 3) Работать над сплочением коллектива.
 - 4) Формировать познавательный интерес, бережное отношение к природе.
- Основные используемые методы (классификация по Лернеру и Скаткиной): игровой, репродуктивный.
- Форма организации – поход.
Материалы: карточки с загадками, рюкзаки, элементарный туристический инвентарь, посуда, ветки, веревки, судейские бланки.
- Подготовка.
 - 1) Подготовка маршрута: разделить маршрут на этапы, составить содержание каждого этапа игры, подобрать соответствующий инвентарь.
 - 2) Подготовка команд.
 - 3) Подбор загадок, вопросов, атрибутов.
 - 4) Создание призового фонда.
 - Источники информации:
 - 1) Григоренко Ю.Н., Пушина М.А. Кипарис 4: Здравствуй, наш лагерь! – М.: Педагогическое общество России, 2003.
 - 2) Куликов В.М. Девять игр для юных туристов//Физкультура в школе, 2005, № 6.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ.

Ведущий – Лес прекрасен и всегда молод! Всегда был и будет другом человека. Когда войдешь в лес зимой, летом или осенью, хочется молчать и слушать тишину. А как приятно побывать летом в лесу, подышать полной грудью живительным воздухом, напоенным ароматом трав и цветов, красотой зеленого мира! Приглашаем вас на прогулку в лес, подпитаться из этого источника здоровья и радости!

Происходит представление команд. На каждом этапе маршрута соревнуются две команды. Они последовательно перемещаются по маршруту.

1. РАЗМИНКА ДЛЯ УМА.

Отгадывают дети, вожатые помогают в случае затруднения.

Днем спит, ночью летает и прохожих пугает. (Сова)

Стали братья на ходули,
ищут корму на пути.
На бегу ли, на ходу ли,
им с ходулей не сойти. (Цапли)

Из земли вырастаю, весь мир одеваю. (Лен)

Белые горошки на зеленой ножке. (Ландыш)

Весной веселит, летом холодит, осенью питает, зимой согревает. (Лес)
Боишься зверь ветвей моих,
гнезд не построит птица в них.
В ветвях краса и мощь моя.
Скажите быстро, кто же я? (Олень)

В густом лесу под елками,
осыпанный листвой,
лежит клубок с иголками,
колючий и живой. (Еж)

В золотой клубочек спрятался дубочек. (Желудь)

Стоят в лугах сестрички: золотой глазок, белые реснички. (Ромашки)

За каждую угаданную загадку команда получает очко.

2. ГОТОВИМСЯ К ПОХОДУ.

Команде выдается рюкзак, набор посуды, спички и другие вещи, необходимые в походе.

Команда выстраивается в ряд, перед первым участником лежит рюкзак. В 15-20 шагах от обеих команд находится посуда. Каждому игроку необходимо добежать до посуды, взять один предмет, вернуться, положить его в рюкзак и дотронуться рукой до следующего игрока - "сдать" эстафету. Затем бежит следующий участник.

Командам дается по три очка за быстроту и за аккуратную укладку рюкзака.

3. ОРИЕНТИРОВАНИЕ.

На земле рисуется два круга, в которые по очереди встают игроки команд (начиная с первой пары). Перед ними - таблички со сторонами света (север, юг, восток, запад).

Ведущий называет сторону света, оба участника должны одновременно повернуться к соответствующей табличке. Как только один из пары ошибается, очко дается команде второго участника, а в круг вызываются следующие игроки.

4. КОНКУРС ПОВАРОВ.

Набрать в ложку воду из чашки, донести ее до следующей чашки, не разлив при этом, затем вернуться и сдать эстафету следующему участнику. Принимающий, прежде чем бежать, должен придумать и назвать одно животное или птицу на заданную букву, например:

М (медведь, малиновка, мышь, морж и т.д.) - первой команде,

К (крот, кукушка куница, козел, и т.д.) - второй команде.

Победившая команда получает пять очков, проигравшая - три очка.

5. ЭСТАФЕТА «СБОР ДРОВ ДЛЯ КОСТРА».

Первый участник команды разложенные ветки и отдает второму участнику, второй опять раскладывает, третий собирает и т.д.

Победившая команда получает пять очков, проигравшая - три очка.

6. ВЕСЕЛОЕ ДЕРЕВО.

К двум деревьям с примерно равными по толщине стволами привязываются веревки одинаковой длины. Участники вызываются парами, по одному из каждой команды.

По команде оба участника начинают бегать вокруг деревьев и наматывать на них веревки. Очко получает команда, участник которой первым "намотался".

7. МОЙ ЗЕЛЕНЫЙ ДОМ.

Угадать, с какого дерева взят листок. (Листок приготовить заранее).

Угадать растение по описанию:

А) Верхняя сторона листьев этого растения холодная, как мачеха в сказке, а нижняя - теплая, как родная мама. (Мать-и-мачеха)

Б) Сегодня полянка золотисто-желтая от этих цветов, а завтра - бело-пушистая. (Одуванчик)

В) Его мнут, бьют, замачивают, режут. Что это? (Лен)

Г) Гирлянды белых колокольчиков висят между широкими листьями. А летом на их месте - красная ядовитая ягода (Ландыш)

За каждый правильный ответ команда получает по одному очку.

Итак, мы закончили свое путешествие, осталось подвести итоги и получить призы. Все были храбры и настойчивы, а ведь это главные качества для любого спортсмена!

