**Методическая разработка**

**Спортивно-интеллектуальной игры**

**для воспитанников лагеря дневного пребывания «Спортсмен».**

Форма проведения: командное соревнование на свежем воздухе по станциям.

Цель:  выработка спортивной сноровки у обучающихся через сочетание физических упражнений с элементами интеллектуальных задач.

Задачи:

1. Воспитание сплоченности, укрепление командного духа.

2. Развитие способности оперативно принимать решения в предлагаемых условиях; формирование навыков коллективного мышления и развитие смекалки; создание условий, способствующих формированию разновозрастных команд.

3. Укрепление здоровья обучающихся через организацию занятий на свежем воздухе, а так же создание атмосферы эмоциональной разрядки с помощью необычных (нестандартных) заданий.

Оборудование и инвентарь:

матюгальник (ведущему)

обруч (станция Кидалово)

полотно или покрывало (станция Кидалово)

мяч мягкий надувной (станция Кидалово)

бумажные самолетики  (станция Планерная)

2 пустых стакана (станция Переливание)

1,5 литровая бутылка с водой (станция Переливание и Солнышко)

1 стакан с водой (станция Солнышко)

секундомер (станции Размышление, Собирательная)

мел (станции Попрыгунчик, Солнышко, Кидалово)

воздушные шарики с загадками внутри (станция Загадочная)

скотч простой широки (все станции)

мишень (станция Планерная)

малярный скотч (для написания имен участников команд) или бейджики с именами

кубики из поролона с буквами (станция Собирательная)

бегунки/зачётные листы (по количеству команд) – приложение 1

наклейки в бегунки (для отметки о прохождении станции)

ручки судьям-инструкторам на всех станциях и финише

6 труб (можно использовать нарезанные пластиковые водопроводные диаметром около 6 см и разной длинны от 20 до 40 см)

линейка (станция Переливания)

солнышко (круг из пластика или твердого картона диаметром около 20-30 см, по краям которого нанизаны /привязаны 10 ленточек или шнурочков длиной около 1 метра) для станции Солнышко

Оформление места проведения: листы с названиями станций произвольно распределены по парку (обычно закреплены скотчем на стволе дерева или лавочке) на расстоянии друг от друга с учетом того, чтобы команды не смогли подсмотреть или подслушать, как соперники выполняют задание на соседней станции.

Участники: воспитанники школьного возраста (разного возраста) спортивно-оздоровительного лагеря дневного пребывания при СШ «Юниор» (50 человек, 5 команд).

Судьи на станциях: тренеры-преподаватели СШ «Юниор», методист

Награждение участников: по итогам соревнования все команды-участницы награждаются сладкими призами и грамотами. Кроме того, по итогам участия выдаются свидетельства об участии/победе в игре (приложение 2)

Содержание мероприятия:

Спортивно-интеллектуальная игра представляет собой командную игру-путешествие по станциям. Команды формируются либо по жребию, либо путем поочередного отбора капитанами своей команды из общего числа учащихся. Капитаны обычно выбираются главным судьей из числа старших ребят. Капитан получает бегунок (зачётный лист). Заранее можно дать время каждой команде на обдумывание ее названия и девиза. Старт команд – одновременный от линии старта. В бегунке определена очерёдность прохождения станций командами, так, чтобы на одной станции не встретились две и более команд. Поэтому заранее важно просчитать график прохождения станций и сделать оптимальное количество станций. Если такое все же произойдет, то одной из команд предлагается посетить другую свободную станцию. На каждой станции работает судья-инструктор, который предлагает участникам выполнить задание. Задания могут быть как для всей команды сразу, так и для нескольких наиболее сильных и смышленых участников, которых выбирает капитан. По итогам выполнения судья-инструктор делает отметку в бегунке (зачётном листе).  На каждой станции команда может получить от 1 до 10 отметок в виде наклеек/баллов за правильно выполненное задание. Задания  на станциях выполняются либо на время, либо от команды требуется лишь справиться правильно. После прохождения всех станций команда бежит к финишу, где ее встречает главный судья, который фиксирует время прохождения всех станций командой. После прихода к финишу всех команд, пока обучающиеся заняты составлением рисунков-впечатлений на асфальте (мелками), судейская бригада производит подсчёт баллов, подписывает грамоты и свидетельства. Награждение происходит под музыку на площадке.

Ход мероприятия:

Игра начинается с парадного построения команд-участниц на площадке перед ведущим и судейской бригадой. Команды выстраиваются в колонну, впереди капитаны. У каждого участника игры на груди закреплен бейджик с именем, у капитана повязан галстук цвета, отличного от команд-соперниц. Ведущий перед началом игры  объявляет правила игры, представляет судей-инструкторов, раздает бегунки.

Ведущий

- Здравствуйте, ребята!

Сегодня мы с вами проведем спортивную – интеллектуальную игру.  Участникам команд предстоят интересные испытания, в которых вы покажете всю свою силу, ловкость, командную сплоченность и смекалку.

Сейчас я приглашаю командиров команд выйти на шаг вперед для предоставления своей команды (название, девиз).

Спасибо.

Мы познакомились с командами участников, а сейчас я представляю вам еще одну команду – команду справедливых и объективных судей-инструкторов, которым придётся сегодня принимать непростые, очень важные решения. (называет ФИО и станцию, на которой он будет работать)

А теперь о правилах игры. Ребята, сейчас я каждой команде раздам бегунки или зачётные листы. В них указаны «станции» в той последовательности, в которой вам необходимо их пройти. Если случится так, что две или более команд одновременно встречаются на одной станции, то им предлагается  выбрать любую другую свободную станцию.  На станциях находятся судьи – инструкторы. По приходу на станцию капитаны передают им бегунок. Судья-инструктор задает вопросы, или дает задания, а от вас, дорогие участники, ждет правильные ответы или точное выполнение задания. Постарайтесь проходить станции не только быстро, но и качественно, чтобы заработать как можно больше баллов к финишу. Так как команд у нас 5, то на финише  вы можете получить по приходу от 1 до 5 баллов (5 баллов дается команде, пришедшей первой, 1 балл – последней)

После прохождения всех станций команды собираются на площадке, им раздаются цветные мелки, и они вместе оставляют на асфальте свои впечатления от игры. В конце мы подведём итоги по бегункам, и узнаем, какая же из команд лучше и быстрее справилась со всеми заданиями. Но награды ждут каждую команду. И еще: просьба соблюдать и уважать правила игры, помогать младшим товарищам, действовать сообща и слушать капитана, а так же соревноваться в истинно спортивном духе за честь своей команды. А еще я желаю вам интересно и с активно провести время!

Итак, игру СПОРТ-АКТИВИТИ объявляю открытой! Ура!

Я желаю всем удачи! На старт, внимание, марш!

Содержание заданий на станциях:

1. ПУНКТ РАЗМЫШЛЕНИЯ

На листе бумаги развешены ребусы на тему спорта и здоровья (5 картинок). Команда по приходу на станцию получает от судьи-инструктора задание: за 2 минуты разгадать как можно больше ребусов. Разгадывать их нужно сообща, коллективно. Ответы записываются судьей-инструктором в бегунок, тут же поверяются на правильность и делается отметка (наклейки) о количестве правильно разгаданных ребусов.

2. СТАНЦИЯ КИДАЛОВО

По приходу на станцию команда получает следующую устную инструкцию от судьи: «Капитану необходимо распределить участников команд на 2 группы, в одной из которых будет 2 человека, в другой все остальные. Ещё один участник подбирает мяч и кладёт на полотно после каждой попытки. Первая группа из двух человек получает в руки обруч, вторая группа – полотно и мяч и отходит на расстояние 3 метров от первой группы. Задача – используя 3 попытки забросить с помощью полотна мяч в обруч.  Команда берёт полотно за края, на середину полотна кладет мяч. Другие двое участников держат в руках обруч на уровне груди» По итогам выполнения задания судья бегунок наклейку/отметку за каждую удачную попытку (попадание мяча в обруч).

3. СТАНЦИЯ ДРУЖНАЯ

Все участники выстраиваются в круг, лицом внутрь круга, при этом кладут друг другу на плечи. Необходимо имея 3 попытки выполнить одновременно всей командой приседание, не расцепляя рук и не падая. Допускается, чтобы капитан командовал командой или производит отсчет для приседаний. В бегунок наклеивается наклейка за каждое дружное приседание (никто не упал и не разомкнул рук).

4. ПУНКТ ПЕРЕЛИВАНИЯ

Инструкция для команд: «Перед вами трубы, стакан с водой и пустой пластиковый стакан. Необходимо соединить все трубы и перелить по единой трубе 1 стакан воды аккуратно, не проливая её, в пустой стакан. Капитан команды распределяет обязанности между членами команды: кто держит трубы, кто наливает воду, кто держит пустой стакан. Время на выполнения задания не более 5 минут». Судья-инструктор смотрит по итогам переливания, на сколько сантиметров команде удалось наполнить пустой стакан, измеряя уровень перелитой воды  линейкой.  В бегунок делается запись в сантиметрах. На финише главный судья сравнит результаты всех команд и произведет начисление баллов (наклеек) от 1 до 5.

5. СТАНЦИЯ ЛОВКАЯ

Команде даётся следующая инструкция от судьи: «Вся команда выстраивается в круг, лицом внутрь круга. Необходимо передать друг другу по кругу, начиная от капитана, мяч руками, согнутыми в локтях. При этом нужно постараться передать мяч не теряя его.  Если мяч потерян, попытка считается потраченной. Всего у вас  будет 2 попытки и 1 минута. Если у вас получится передать мяч с 1 попытки, хорошо, тем самым вы сэкономите свое время». Судья имеет право перед выполнением 2 попытки дать небольшую подсказку команде: встать как можно плотнее друг к другу, чтобы не потерять мяч и быстрее выполнить задание. В бегунке делается отметка/наклейку за правильно выполненное задание (мяч передан без потерь независимо от количества затраченных попыток).

6. СТАНЦИЯ  ЗАГАДОЧНАЯ

Перед командой цепочка из воздушных шариков, внутри них логические загадки на тему спорта и здоровья, причем, с «подвохом». Команда, посовещавшись, выбирает 1 шарик, лопает его, берет загадку и коллективно её отгадывает. Время выполнения – 1 минута, вариант ответа – 1. В бегунке делается отметка/наклейку за правильно отгаданную загадку.

7. СТАНЦИЯ СОБИРАТЕЛЬНАЯ

Перед командой рассыпаны кубики с буквами. Задача команды – собрать из букв 3 слова, связанные с физкультурой. Использовать надо все буквы, лишних нет. Время выполнения задания – 3 минуты. Буквы каждого слова написаны маркером одного цвета. Слова начинаются с букв: С, О, Ч.  В бегунке делается отметка/наклейка за каждое правильно составленное слово. Слова: Спартакиада, Олимпиада, Чемпионат

8. СТАНЦИЯ ПЛАНЕРНАЯ

У команды 10 бумажных самолетиков (каждому участнику команды по одному самолётику). Перед командой на расстоянии 1,5 метров мишень. Необходимо взять по 1 самолетику, выстроиться в колонну и, по очереди, запустить самолётик в мишень так, чтоб постараться попасть в неё. В бегунке делается отметка/наклейка за каждое попадание самолётика в цель. Допускается решение капитаном команды о принятии участия в данном конкурсе только старших ребят или самого капитана.

 9. СТАНЦИЯ ПОПРЫГУНЧИК

Команда выстраивается в колонну на линии старта. Необходимо выполнить прыжки по очереди, при этом первый участник начинает прыжок от линии старта, одинаковой для всех команд, второй – от места приземления первого участника, третий – от места приземления второго и т.д. Таким образом, получится общекомандная длинна прыжка. На усмотрение судьи (в зависимости от возраста участников команды, если в команде собралось больше ребят младшего возраста), капитан может выбрать 5 самых «прыгучих» участников. Дальность прыжка каждого участника команды фиксирует судья, а потом замеряет общую длину прыжка команды. И записывает ее в бегунок, чтобы судья на финише при сравнении результатов прыжков остальных команд, начислил соответствующее количество балов (наклеек) от 1 до 5.

10. СТАНЦИЯ  СОЛНЫШКО

10 участников одновременно берутся за лучики импровизированного солнца (лежит на земле), в центре которого стоит стакан с водой. Необходимо всем одновременно поднять с земли и перенести на 1 метр солнышко с водой до отметки, нарисованной мелом на асфальте. У команды 2 попытки и неограниченное время. В бегунке делается отметка/наклейка за правильно выполненное задание (без опрокидывания стаканчика, независимо от количества потраченных попыток).

Приложение 1

Бегунок (зачётный лист)

Спортивно-интеллектуальная игра по станциям ЛДП «Спортсмен»

             \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(название команды)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|   Станция (название) | Итог (отметка/наклейка) | Роспись судьи-инструктора |
|          Размышление  | Соответствует количеству отгаданных ребусов   |   |
|        Кидалово  | Попадание мяча в обруч    |   |
|         Ловкая | Мяч передан без потерь   |   |
|        Солнышко  | Солнышко перенесено со стаканом без проливания   |   |
|          Планерная  | Количество попаданий в мишень |   |
|         Попрыгунчик  | Дальность прыжка в метрах    |   |
|        Загадочная  | Загадка отгадана   |   |
|       Собирательная   | Собраны 3 слова |   |
|       Дружная   |  Выполнено приседание |   |
|       Переливание   | Уровень перелитой воды в сантиметрах |   |
| Финиш (какой пришла по счёту) | От 1 до 5 баллов |   |
| Итого баллов: |   |   |
| Занятое место: |   |   |

Приложение 2

|  |  |
| --- | --- |
| **Оздоровительный**start-yenerdzhi-3771-590-logo.jpg**лагерь с дневным пребыванием детей** | **Награждается \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_****команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_****за \_\_\_ место****в Спортивно-интеллектуальной игре****СПОРТ АКТИВИТИ****(дата)**  |

 (лицевая и оборотная стороны)

|  |  |
| --- | --- |
|  (цитата о спорте или спортивный девиз) | **Спортивно-интеллектуальная игра****СПОРТ АКТИВИТИ****(эмблема ДЮСШ)**   |