**Спортивно-развлекательная игра**

**Цели.**

1. Развитие коммуникативных и информационных компетентностей.
2. Укрепление здоровья детей при привлечении к участию в командных играх;
3. Формирование здорового образа жизни.
4. Развитие позитивного самоощущения, связанного с состоянием уверенности в себе

**Задачи.**

1. Ознакомление с новыми эстафетами.
2. Развитие у детей быстроты, ловкости, сноровки.
3. Воспитание интереса к активной двигательной деятельности.
4. Формировать у детей понятия «дикие звери», «хищники», «травоядные», навыки культурного поведения.
5. Воспитывать чувство товарищества и дружбы, любви к животным;

**Участники соревнований:**

В спортивно-развлекательной игре принимают участие учащиеся 4-5 классов.

Команда состоит из 10 человек: 5 мальчиков, 5 девочек.

Название команд: ХИЩНИКИ, ТРАВОЯДНЫЕ.

**Место проведения:**

Игра проводится в спортивном зале.

**Проведение игры:**

Возлагается на учителей физической культуры

**Обеспечение безопасности участников:**

За жизнь и здоровье учащихся во время соревнований несут ответственность классные руководители и учителя физической культуры.

**Награждение:**

Все команды награждаются грамотами.

**Оформление зала:**

Спортивный зал украшен пальмами и лианами, баннером с названием праздника «Джунгли зовут», на боковых стенах размещены рисунки животных жарких стран.

**Оборудование:**

музыкальные оборудование, карточки с изображение бананов и костей.

**Инвентарь:**

обручи, канат, картон размером 25 на 25 см, ведра, шишки, гимнастические скамейки, подушки, шарики(бумажные), фишки.

**Ход мероприятия:**

Дети входят в спортивный зал под песню «Джунгли тебя зовут»

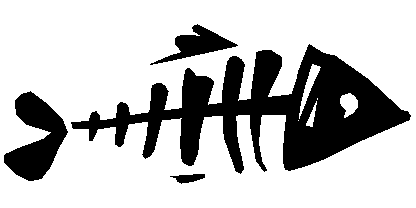
**Ведущий 1:** Добрый день уважаемые гости! Добро пожаловать на увлекательную игру “Зов джунглей”, в которой участвуют две команды.

- Вы любите приключения?

- Вот сегодня мы и отправимся в небольшое путешествие через Джунгли, где нам предстоит преодолеть много испытаний.

**Ведущий 2:** Одна команда носит название «Хищники», другая «Травоядные». Команда «Хищников» состоит из следующих представителей фауны: рысь, лев, куница, волк, тигр, ягуар, леопард, гиена, крокодил, пантера. В состав команды «Травоядных» входят: буйвол, антилопа, слон, носорог, газель, зебра, жираф, верблюд, кенгуру, коала. Каждому участнику обеих команд на грудь прикрепляется табличка с названием и изображением (рисунок) того животного, роль которого он играет. За каждый конкурс команда получает соответствующие баллы. При этом для «Хищников» одно очко соответствует

**Представление жюри.**

**Конкурс 1. «Лежачая добыча»**

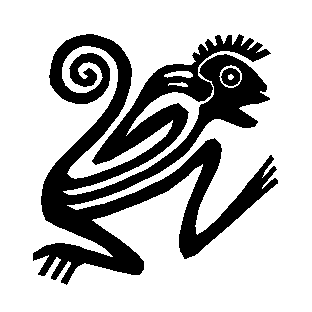
Каждый участник, как команды «Хищников», так и команды «Травоядных», получает свой порядковый номер от 1 до 10. Далее все участники обеих команд встают друг напротив друга по кругу, лицом в центр (диаметр круга 3 метра). Так, напротив первого участника команды «Хищники» встает первый участник команды «Травоядные», напротив второго участника – второй и т.д. В центре круга находится корзина (обруч) с костями и бананами, каждого по 5 экземпляров. Ведущий называет какой-нибудь номер от 1 до 10, и те участники, которым соответствует данное число, должны обежать один круг вокруг всех участников (по часовой стрелке) и забежать в круг в том месте, где они недавно стояли, схватив соответствующий команде предмет (кость или банан). Побеждает тот, кто сделает это быстрее. Победившая команда забирает выигранный предмет себе в корзину. Если два участника одновременно схватили предметы, то есть произошла ничья, обе команды забирают свои предметы. Далее ведущий продолжает конкурс и называет другие номера до тех пор, пока какая-нибудь команда не выиграет все пять своих предметов.

*Подводятся итоги. Победившая команда получает кость или банан.*

**Конкурс 2. «Я знаю…»**

Участникам нужно назвать как можно больше разнообразных животных. Игроки по одному подходят к жюри и называют животное. Побеждает, та команда, которая назовёт больше разновидностей животных.

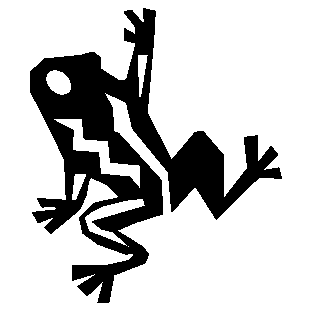
*Подводятся итоги. Победившая команда получает кость или банан.*

**Конкурс 3. «Залезь на лиану»**

# Всем участникам команд поочередно предлагается залезть по канату до определенной высоты (2 – 3 метра, в зависимости от возраста участников) где приколоты бананы и кости (по 5 экземпляров), и, взяв свой предмет, спуститься вниз. Каждый участник имеет по одной попытке.

# *Подводятся итоги. Победившая команда получает кость или банан.*

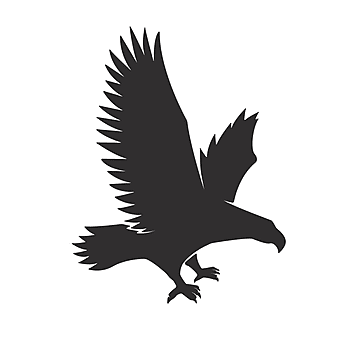
|  |  |
| --- | --- |
| |  | | --- | |  | |



**Конкурс 4. «Прыжки по кочкам»**

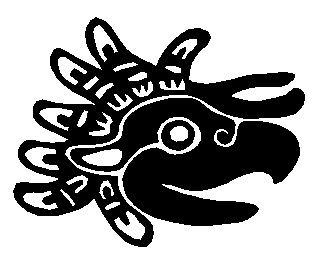
По прямой линии перед каждой командой раскладываются кочки (10 штук). Кочки изготовлены из плотного картона, размером 25 на 25 см. Кочки расположены друг от друга на разном расстоянии (максимальное расстояние между кочками – 1 метр). Участники команды по сигналу начинают перепрыгивать с «кочки» на «кочку», не касаясь при этом земли. Обратно участник бежит простым способом и передает эстафету следующему участнику. Победившая команда получает пять баллов, проигравшая - три. Если в процессе передвижения по кочкам команда три раза коснется земли, (участник прыгнет мимо кочки), она штрафуется на один балл.

*Подводятся итоги. Победившая команда получает кость или банан.*

**Конкурс 5. «Орлиный глаз».**

На расстоянии 2-х метров от команды стоит ведро. Участники должны попасть в него шишками. Побеждает, та команда в ведре которой окажется больше шишек.

*Подводятся итоги. Победившая команда получает кость или банан.*

**Конкурс 6. «Занимательные вопросы»**

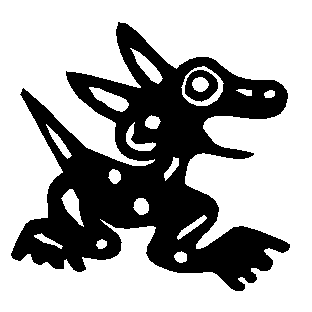
Командам по очереди будут предложены загадки о животных. Если команда не отвечает, право ответа предоставляется команде соперников. Победителем считается команда, которая даст больше правильных ответов.  
  
1. Эти животные отлично лазают, но много времени проводят на земле и даже путешествуют пешком. Спят они на деревьях, где чувствуют себя в большей безопасности. Это одно из немногих животных, пользующееся различными инструментами: опустит в термитник сломанную ветку, а потом слизывает с неё насекомых. "Словарь" этих животных состоит из различных звуков, но в общении они пользуются ещё и мимикой; их лица могут принимать самые различные выражения, часто очень похожие на человеческие. *(Шимпанзе)*

2. Название этого животного в переводе с греческого означает "речная лошадь". Весит он более трех тонн.  
Вода - естественная среда обитания этого огромного млекопитающего, в ней животное проводит большую часть времени. Однако при такой толстой приземистой фигуре плавать нелегко, поэтому обычно они не заходят далеко в воду, а держатся на мелководье, где могут достать лапами дно. *(Гиппопотам, бегемот)*  
  
3. Почти все обитатели джунглей рискуют стать добычей этого животного. Только большие и воинственные толстокожие, да ещё быки и буйволы, обладающие крепкими рогами, могут чувствовать себя в безопасности. Вопреки распространенному мнению он не очень ловкий охотник; он так тяжёл, что для удачного прыжка ему нужно начинать разбег с расстояния 10 - 15 метров; если он подойдет к своей жертве ближе, он рискует промахнуться. *(Тигр)*

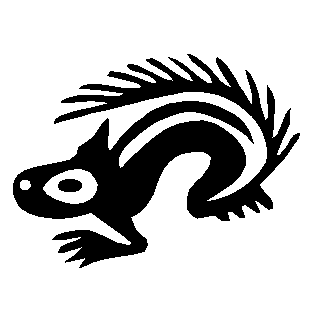
4. Обычно эти животные селятся по берегам рек и озёр. Им гораздо уютнее и спокойнее в воде, чем на суше. Плавают они с помощью лап и хвоста; под водой крупные особи могут провести около часа. В самые жаркие часы дня животные лежат на суше, широко открыв пасть: из-за отсутствия потовых желез они могут избавиться от излишка тепла только таким способом, как и собаки, высовывающие язык в жару. (*Аллигатор, крокодил)*  
  
5. Хотя с виду кожа у него грубая, на самом деле очень чувствительная благодаря покрову из коротких и гибких щетинок, реагирующих даже на самое легкое прикосновение.  
Мать никогда не позволяет детёнышу отлучаться от неё. Она все время следит за детёнышем и принимается звать его, как только заметит, что тот немного отстал.   
Он трубит, но не трубач,   
всеми признанный силач. *(Слон)*

6. Это животное – разновидность леопарда (ягуара). Имеет чёрную окраску. Из-за недостатка освещения в джунглях эти тёмные животные здесь менее заметны, чем на открытой местности, что облегчает им выживание. Шкура этого животного не идеально чёрная, на ней в большей или меньшей степени всегда видны проступающие пятна. *(Чёрная пантера)*  
  
7. Это животное пользуется уважением всех остальных животных, которые стараются избегать встречи с ним. Только слоны не испытывают перед ними страха и без труда обращают их в бегство, если те им мешают …  
У него один рог, а тело покрыто толстыми щитами из кожи. Обычно он передвигается медленно, но при необходимости развивает скорость до 40 километров в час. (*Носорог)*

*Подводятся итоги. Победившая команда получает кость или банан.*

**Конкурс 7. «Битва зверей»**

В джунглях нередко случаются битвы зверей. Чаще всего это битвы за корм или за лидерство в стае. Вот и мы сейчас определим, кто из капитанов команд окажется сильнейшим. Конкурс по аналогии с «Бой подушками». Капитаны «травоядных» и «хищников» стоя на гимнастической скамейке борются на подушках в форме банана и кости (соответственно). Побеждает капитан, которому удастся сбить подушкой соперника.   
  
*Подводятся итоги. Победившая команда получает кость или банан.*

**Конкурс 8. «Камнепад»**

Несчастье постигло наши джунгли – произошёл оползень. Смотрите, сколько камней нападало. Ваша задача от них избавиться. По команде ребята начинают перебрасывать шарики(бумажные) на территорию противника. После команды "стоп", подсчитываем количество шаров. [У кого их меньше, тот и победил.]

*Подводятся итоги. Победившая команда получает кость или банан.*

  
**Конкурс 9. «Крокодилы»** (бег на руках).

Все участники команд делятся на пары. По сигналу ведущего первые пары команд бегут до фишек (один ученик держит другого за ноги), меняются местами. И быстро бегут назад, передавая эстафету другой паре.

*Подводятся итоги. Победившая команда получает кость или банан.*

**Подведение итогов.** Победившей считается команда, набравшая наибольшее количество «бананов» или «костей».

**7.Награждение победителей:**

**Судьи** вручают грамоты, команды поздравляют друг друга.

**Ведущий:**

*Окончен наш чудесный праздник.*

*И джунгли покидаем мы, друзья.*

*И если вы забылись с нами, отдохнули*

*То просто счастливы ребята все, и я!*

Команды под музыку выходят из зала