

Спортивная игра «Большие гонки» (дети) для среднего звена

Спорт – это одна из основных форм организации школьников для систематических занятий физическими упражнениями. Различные игры и мероприятия способствуют повышению мотивации школьников к здоровому образу жизни, привлекают их к систематическим занятиям физкультурой и спортом.

Сценарий спортивного мероприятия «Большие гонки» рассчитан на возраст ребят среднего звена от 10 до 16 лет. В программу включены конкурсы спортивной направленности индивидуального и коллективного характера. Торжественная обстановка, красочное оформление места проведения соревнований, используемого **инвентаря от АэроМир**, нарядная одежда участников, а также возможность участвовать всем школьникам, в том числе и тем, кто еще не приобщился к регулярным занятиям спортом, делают программу доступной и популярной.

Цели и задачи:

- пропаганда здорового образа жизни;
- изучение личностных качеств учащихся, их интеллектуальных и творческих способностей;
- приобщение к регулярным занятиям физической культурой и спортом;
- воспитание чувства товарищества и ответственности;
- развитие физических и коммуникативных качеств учащихся;
- популяризация различных видов спорта;
- опыт правильной организации досуга;

Условия игры:

Спортивное мероприятие рассчитано для школьников среднего звена, продолжительностью не более 2 часов. Место проведения - спортивный зал. В игре принимают участие 4 команды по 8-10 человек, включая и капитанов. У каждой команды должна быть эмблема, девиз, одинаковая форма одежды. Комментируют события и ведут игру 2 ведущих с помощником в игровом костюме. Задача помощника поддерживать динамичную атмосферу в зале. У него молчаливая, но активная роль: аплодирует, машет, пританцовывает во время конкурсов, подбадривая команды, участвует во втором этапе и флешмобе. Им помогает независимый рефери (*преподаватель физкультуры*), который дает старт всем играм свистком и флажками, следит за правильностью выполнения условий по ходу игры. Также необходимо несколько помощников, которые отвечают за подготовку реквизита к каждому конкурсу.

При наличии оборудования для мультимедиа, в презентации нужно продублировать слова ведущих с условиями и правилами каждого конкурса. Игру судит жюри в составе от 3 до 5 человек.

Игра «большие гонки» проходит в несколько этапов:

- разминка (представление команд, показ пирамиды)
 - 1 этап (командная работа)
 - 2 этап (игра продолжается)
 - 3 этап (заключительный)
- финал (итоги, вручение дипломов)

Динамичность игре придают азарт участников, поддержка болельщиков, задорное музыкальное сопровождение. Для организации командных игр и украшения зала используется реквизит компании АэроМир.

- **Большие разноцветные пuffy:**

https://airmir.ru/products/mjagkie_moduli_detskie_sportivnye/mjagkie-puffy.html

- **Манишка спортивная** — жилетка для игроков и других участников спортивных командных состязаний: https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/manishki-sportivnye-gilettka.html

Ход игры

Звучит фоновая музыка, в середине зала двое ведущих и помощник-ростовая кукла.

Ведущий 1:

-Здравствуйте, леди и джентльмены, дорогие друзья и уважаемые гости. Сегодня вы станете свидетелями яркой и зрелищной спортивной игры «Большие гонки»! Мы приветствуем сегодня на этой площадке будущих чемпионов. Не слышу аплодисменты!!!

Ведущий2:

- Спорт, ребята, очень нужен.

Мы со спортом крепко дружим.

Спорт – помощник!

Спорт – здоровье!

Спорт – игра

Физкульт –.....(зрители-ура!)

А вести игру нам сегодня помогают специально приглашенный гость Пчелка (ростовая кукла), за выполнением правил во время спортивных игр отвечает независимый рефери. Судить команды приглашены члены многоуважаемого жюри (представление рефери и жюри).

Ведущий1:

-Внимание! Сегодня за победу в «Больших гонках» будут бороться 4 команды ...
(представление команд).

Под музыку поочередно выбегают команды, впереди капитаны с эмблемой в руках.

Команды пробегают круг и затем строятся. В это время ведущий представляет команды и комментирует.

Ведущий 2:

-Это – лучшие из лучших представителей от каждого класса. Они – вечные двигатели, им не сидится на месте. Солнце, воздух и вода – их верные друзья. Кто из них сегодня будет самым быстрым, ловким, метким? Кто одержит победу, а кто останется с носом? Вы заинтригованы?

Разминка

Ведущий1:

-И наш первый конкурс называется «Разминка». Каждая команда заранее подготовилась и теперь поочередно должна представить свою спортивную пирамиду, сказать название и девиз. Жюри оценивает слаженность и четкость работы команд.

Ведущий 2

-Отступать некуда, только вперед! Мы начинаем!

Рефери свистит, давая старт игре. Команды представляют спортивные пирамиды.

Жюри внимательно оценивает домашние заготовки команд.

Этап 1 (командная работа)

Ведущий 1:

- Молодцы, ребята! Разминка прошла успешно! Жюри оценит ваши старания. Команды, прошу занять свои места и приготовиться к первому этапу.

Ведущий 2:

-И первый этап игры начинается с серии конкурсов, где участникам необходимо показать командную работу. Игра обещает быть интересной и непростой! Поддержим аплодисментами наших дорогих участников!

Ведущий1:

-Эстафета! Эстафета!
Пронесемся, как ракета!
Есть в ней правило одно –
Один за всех и все за одного!

Игра начинается с серии конкурсов «Гигантский мяч». Его можно использовать в самых разных играх и занятиях, включая новые варианты давно любимых игр. Надувные гигантские мячи выпускаются от 1 до 2,5 метров для организации развлекательных спортивных мероприятий на открытом воздухе и в помещении.

Примечание: Здесь и далее в командных играх команды делятся 2х2. Сначала играет первая пара команд, потом те же условия для следующих двух команд.

Игра-соревнование №1. Эстафета с гигантским мячом

Для игры потребуется:

- Большой надувной мяч – 2 шт.:

https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/bolshoj-naduvnoj-mjach-gigantskogo-diametra.html

Эстафету с мячом можно дополнить аттракционом с использованием гигантских ботинок.

- Гигантские ботинки: https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/bigshoes.html

Участники:

- 2 команды

Ход игры:

1. Две команды выстраиваются друг за другом.
2. Каждому игроку необходимо как можно быстрее преодолеть дистанцию. Провести мяч до разметки и обратно, передать его следующему.
3. Каждая команда проходит эстафету 2-3 раза.
4. Эстафета считается законченной после пересечения линии финиша последним участником команды.

Дидактика: игра способствует развитию быстроты, реакции, ловкости. Игра с мячом совершенствует моторику рук, укрепляет мышцы пальцев и кистей; тонкие мелкие движения становятся более точными, быстрыми, ловкими.

Игра-соревнование №3. «Игровой парашют»

Для игры потребуется:

- Большой надувной мяч – 1 шт.:

https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/bolshoj-naduvnoj-mjach-gigantskogo-diametra.html

- **Игровой парашют-2 шт:** https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/igrovoy-parashut.html

Участники:

- 2 команды

Ход игры:

1. Каждой команде выдается круглое разноцветное полотнище.
2. Ребята встают в круг, держа его за кончики.
3. На середину полотна кладется большой надувной мяч.
4. По команде они должны его подкидывать в течение 6 минут.
5. Команда получает столько баллов, сколько раз она смогла подкинуть и поймать мяч обратно.

Дидактика: игра способствует развитию внимания, быстроты мыслительных операций. Повышению двигательной активности детей. Воспитание чувств товарищества и ответственности, работе в команде.

Игра-соревнование № 3. Волейбол гигантским мячом.

Для игры потребуется:

- Большой надувной мяч – 1 шт.:

https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/bolshoj-naduvnoj-mjach-gigantskogo-diametra.html

Участники:

- Составляются две команды по 6 игроков. Соответственно каждая команда должна делегировать по три игрока .

Ход игры:

1. Правила игры во многом совпадают с волейбольными
2. Игра идет 7-8 минут.
3. При приеме можно отбивать мяч сколько угодно раз (тремя касаниями вам не обойтись!). Его также можно переносить.
4. Очко (или подача) выигрывается, если мяч коснулся земли на стороне противника.
5. подача выполняется из центра площадки группой игроков. При подаче следует легко подбрасывать мяч, а не метать его.
6. Мяч должен перелететь через сетку с первой подачи (два или несколько касаний приводят к потере подачи).
7. Если при подаче мяч в полете касается сетки, он все равно засчитывается.
8. Очко команде засчитывается, если мяч ударяется об пол на стороне противника. После чего жюри подсчитывает баллы.

Дидактика: игра способствует развитию быстроты реакции. Повышению двигательной активности детей.

В качестве альтернативного инвентаря в играх с мячом можно использовать большой надувной шар из латекса:

https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/bolshie_naduvnye_shary.html

2 этап (борьба продолжается)

Ведущий 1:

- Молодцы, ребята! Вы отлично показали свою ловкость, быстроту, выносливость! Аплодисменты командам! Теперь вам предстоит пройти многоуровневую эстафету.

Ведущий 2:

- Послушай, это слишком просто! Наши игроки быстро справятся с такой задачей. Давай немного усложним эстафету.

Ведущий 1:

- Твоя правда. Для наших опытных игроков не страшны никакие испытания. И мы усложняем эстафету (*выносят два комплекта пальто. В каждое пальто могут поместиться три человека*). Пусть игроки бегут по три человека в пальто. Как говорится «в тесноте, да не в обиде»! Итак, команды готовятся. Поддержим их аплодисментами!

Игра-соревнование № 4. Многоуровневая эстафета.

Для игры потребуется:

- **Пальто на троих человек** -высокопрочная, цветостойкая ткань ПВХ; отлично держит форму, легко моется, обеспечивая долгий срок службы изделия.:

https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/attrakcion-komandnoe-palto.html

- **Колечко** простое, но подходящее средство для организации многоуровневой полосы препятствий или эстафетной гонки. Задача участников — ловко пронырнуть через кольцо, продолжив прохождение дистанции:

https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/attrakcion-kolechko.html

▪ **Перекладина** — это герметичный и универсальный спортивный и игровой инвентарь. https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/perekladina-barer.html

▪ **Зигзаг-задача** игрока макисмально быстро и не сходя с надувного зигзага преодолеть дистанцию от начала до конца. Зигзаг выполнен из прочной и плоной ткани ПВХ, изделие герметично и имеет надежные петли для крепления. https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/zigzag-dlya-zabegov.html

▪ **Набор дартс** https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/darts-ekonom.html

Участники:

- 2 команды

Ход игры:

1. Игра состоит из нескольких препятствий.
2. По сигналу рефери стартуют три игрока.
3. Им необходимо вместе пролезть через ряд колец
4. Преодолеть перекладину
5. Пройти по надувному зигзагу
6. Попасть стрелой в центр мишени Дартс и вернуться к команде.
7. Так, эстафету должны пройти все игроки команды.
8. Та команда, которая продемонстрирует слаженность действий и быстроту —

выигрывает.

Дидактика: игра способствует развитию умений ориентироваться в пространстве, внимания. Повышению двигательной активности детей. Воспитание чувств товарищества и ответственности, работе в команде.

В качестве альтернативного инвентаря в игре можно использовать комплект командных аттракционов «Школьники» — отличный набор для школьников начальных классов и старшеклассников при проведении спортивных мероприятий, шуточных игр и веселых эстафет: https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/komplekt-komandnyh-starshiki.html

Ведущий1:

-Все команды отлично справились с заданиями. А за следующую игру отвечает наша веселая помощница-Пчелка.

Ведущий 2:

-Мы приглашаем от каждой команды по 4 человека. Каждой четверке выдается по мешку. Вам нужно собрать в мешок как можно больше шариков за 8 минут.

Ведущий1:

-Однако, чтобы усложнить задачу наша помощница Пчелка будет мешать вам собирать шарики. Условие такое, если она дотронулась до игрока, один шарик придется из мешка вынуть. Все понятно? Ждем сигнала рефери.

Игра-соревнование № 5. Наперегонки с Пчелой

Для игры потребуется:

- Мешок для команды-2 шт.: https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/beg-v-meshkah-s-logotipom-i-pechatju.html

Участники:

- От каждой команды по 4 человека. Итого 8.
- Человек в костюме ростовой куклы-пчелы:

https://airmir.ru/products/nadivnye_kostjummy_rostovye_figury/nadivnoj-kostjum-pchelki.html

Ход игры:

1. В зал высыпаются воздушные шарики небольшого размера
2. Командам выдаются мешки.

3. По сигналу рефери ребята начинают набивать их шариками, уворачиваясь от касаний Пчелки.
4. Если есть касание-шарик из мешка вынимается.

Дидактика: игра способствует развитию наблюдательности, внимания, ловкости. Воспитание чувств товарищества и ответственности, работе в команде.

В качестве альтернативного инвентаря в игре можно использовать надувной пневмокостюм Свинки:

https://airmir.ru/products/naduvnyye_kostjummy_rostovyye_figury/pnevмокостюм-свинья-надувnoi.html

Этап 3 (заключительный)

Ведущий 1:

-Ребята, настоящие молодцы. У них все получается и впереди последний, но не менее захватывающий конкурс. А у меня вопрос к присутствующим. Что такое Сумо?

Болеельщики отвечают.

Ведущий 2:

-Совершенно верно. Сумо — вид единоборств, в котором два борца выявляют сильнейшего на круглой площадке (дохё или татами). Родина этого вида спорта — Япония. Японцы относят сумо к боевым искусствам. А почему ты спрашиваешь?

Ведущий 1:

-А потому, что следующий конкурс называется «Борцы Сумо»! Да, да, чтобы стать сумоистом на час или два, совсем необязательно много есть и утруждать себя упорными тренировками — достаточно надеть этот костюм и приступить к поединку!

Ведущий 2:

-Да, наши будущие сумоисты уже надевают специальные костюмы. А пока они готовятся, мы вызываем на татами-это специальный ковер для упражнений по одному представителю от каждой команды. Ребята покажут нам, как нужно отжиматься. Баллы достанутся двум участникам, которые продержались дольше остальных.

Игра-соревнование № 6. Отжимаемся на татами

Для игры потребуется:

- **Татами- 1 шт** https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/tatami.html

Участники:

- 4 человека (по одному от каждой команды)

Ход игры:

1. Участники по сигналу начинают отжиматься на татами

2. После того, как два первых игрока выбывают, оставшиеся два участника получают наградные баллы.

Дидактика: игра способствует воспитанию ответственности за работу команды, развитию ловкости и выносливости, точности движений.

В качестве альтернативного инвентаря в игре можно использовать набор «Большой твистер» https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/bolshoj-tvister-igra-nabor.html

Ведущий 1:

Итак, мы вызываем представителей в костюмах сумоистов от первых двух команд на татами. Задача игрока вытолкнуть соперника за пределы ковра. Выигрывает тот, кто несколько раз сумел отправить оппонента за разметку.

Рефери дает сигнал и соревнование начинается.

Игра-соревнование № 7 Борьба сумоистов

Для игры потребуется:

- **Костюм Сумо-2 шт:** https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/kostyum-sumo.html

- **Татами- 1 шт** https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/tatami.html

Участники:

- 2 человека в костюмах

Ход игры:

1. По сигналу участники начинают выталкивать друг друга за пределы татами
2. Выигрывает тот, кто 3 раза сумел отправить оппонента за разметку.

Дидактика: игра способствует развитию двигательных умений, ловкости, внимательности. Развитие быстроты реакции на сигнал.

В качестве альтернативного инвентаря в игре можно использовать набор «Тянушка»:
https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/tyanushka.html

Примечание: после третьего этапа игр объявляется перерыв на 8-10 минут, чтобы члены жюри подсчитали баллы и определили победителя. Будет справедливо, если две команды займут одно из мест. В это время сами участники или их группа поддержки может станцевать флешмоб. Танец готовится заранее, либо Пчелка встает впереди ребят и сама показывает танцевальные движения.

Финал

Ведущий1: Внимание! Внимание! Внимание! Прошу команды занять свои места для подведения итогов соревнований!

Ведущий2: Вот и подошла к концу наша игра «Большие гонки». И хочется сказать следующее: в спорте, как в жизни, всё течёт, всё меняется. Одни чемпионы сменяют других, новые соревнования приходят на смену старым. Спорт – это не только рекорды, это, прежде всего, стартовая площадка в страну здоровья, бодрости и хорошего настроения. Молодцы, ребята! На протяжении всей игры вы отлично показали свои умения и стремление к победе.

Ведущий1: Прошу участников нашей игры выслушать вердикт жюри о количестве набранных очков и объявить победителя.

(Жюри подводит итоги прошедших эстафет и проводит награждение команд под музыкальное сопровождение-фанфары).

Для вручения наград потребуется:

- **Пьедестал** — спортивный для награждения и чествования победителей состязаний, командных игр и эстафет. В комплекте - 3 пьедестала для 1, 2 и 3 места:

https://airmir.ru/products/komandnye_attrakciony/pedestal-sportivnyj.html

- *Бланки почетных грамот, медали*

Ведущий2:

-Я хочу выразить слова благодарности нашим гостям, уважаемому жюри, участникам соревнований, дорогим нашим болельщикам, всем-всем, кто помог в организации соревнований.

Вам спасибо за вниманье,

За задор, за звонкий смех,

За огонь соревнования, обеспечивший успех.

Ведущий1:

-Вот настал момент прощанья,

Будет краткой наша речь.

Говорим вам: «До свиданья!

До счастливых, новых встреч!»

Примечание: Данное мероприятие относится к играм спортивно-массового типа в школе. Что в свою очередь является важным звеном в системе физического воспитания школьников среднего звена. Игра позволяет создавать условия для удовлетворения их потребностей в физическом совершенствовании, учит организации активного и полезного отдыха, способствует самоорганизации и самореализации учащихся, не ограничиваясь отдельными видами спорта.

Таким образом, правильно организованная деятельность коллектива позволяет расширить масштабы внеклассной работы в школе, привлечь к систематическим занятиям физическими упражнениями и общественно-полезной деятельности наибольшее число школьников, что имеет большое значение в воспитании подрастающего поколения.

