



Зимові розваги

«У здоровому тілі – здоровий дух»

Керівник гуртка

«Юні ботаніки»

Миргородської райСЮН
при В.Сорочинській ЗОШ І-ІІІ

Іщенко

Наталія Василівна



ТЕМА: «У здоровому тілі – здоровий дух»

МЕТА: закріпити уявлення учнів про те, що найбільше багатство людини – це здоров'я; викликати бажання активно відпочивати; виховувати почуття дружби, колективізму, взаємовиручки; сприяти здоровому способу життя учнів; розвивати уважність, спостережливість, спритність.

ВІКОВА КАТЕГОРІЯ: 7-10 років.

МІСЦЕ ПРОВЕДЕННЯ: засніжений стадіон.

Гуртківці об'єднуються у 2 команди, запрошуються старші діти для судійства.

Конкурси

1. ПРЕЗЕНТАЦІЯ НАЗВИ ТА ДЕВІЗУ КОМАНДИ. (5 БАЛІВ)

2. ЗАМОК СНІГОВОЇ КОРОЛЕВИ. ЗБУДУЙ ФОРТЕЦЮ. (5 БАЛІВ)

Замок Снігової Королеви...
Вежа праворуч, вежа зліва,
Шпилі, прапори і ворота.
Срібло, не позолота...
Він застиг як брила льоду,
А навколо немає ні сліду.
Він один на білому світі,
Тільки виє сніжний вітер.

Команди качають великі сніжки і з них будують фортецю. У якої команди, найбільша фортеця, та й отримує більшу кількість балів.



3. НАЙСПРИТНІША КОМАНДА.

Команди отримують стрічки прив'язані до палички. Розміщуються на однаковій відстані від своєї фортеці. 1 учасник біжить до фортеці прикріплює стрічку до неї, оббігає її і повертається до команди, оплеском руки доторкується до наступного учасника. 2 учасник біжить до фортеці бере стрічки і передає наступному учаснику ...

Перемагає найспритніша команда

4. ПАЩА ЧУДОВИСЬКА

Кількість гравців: 2 команди

Матеріали для гри: та паличка для малювання на снігу.

Головна умова гри — місце проведення гри має бути вкрите шаром снігу.

1. Намалуйте на снігу 2 голови чудовиська з роззявленою пащею. Зробіть у ній заглибину.
2. На відстані кількох метрів від зображення чудовиська проведіть межу, позначивши зону, звідки можна кидати сніжки.
3. Перший гравець бере сніжку і кидає його, намагаючись влучити в заглибину, тобто в пащу чудовиська.
4. Якщо сніжка не влучила, гравець піднімає його і кидає з того місця, де м'яч упав.
5. Скільки спроб знадобилося кожному гравцеві, щоб влучити м'ячем у ціль? Перемагає найвлучніший команда, всі гравці, якої найшвидше влучать у пащу .



5. УПІЙМАЙ СНІЖКУ

Кількість гравців: 2 команди

Матеріали для гри: два пластмасових відерець.

1. Проведіть на снігу дві горизонтальні лінії на відстані 2—3 м (залежно від віку дітей).
2. Гравці обирають поміж себе «ловців», дають їм відерця. «Ловці» відходять від своєї команди і стають на дальню лінію, а команди вишиковуються в колону навпроти «ловців» біля ближньої лінії.
3. Усі гравці ліплять по одній сніжці. За сигналом ведучого гравці по черзі кидають сніжки у відерця, що тримають «ловці». Перемагає команда, яка поцілить більше сніжок у своє відерце. Під час гри «ловцям» дозволяється допомагати своїм гравцям, підставляючи відерце у тому напрямку, куди летить сніжка. Але сходити з місця їм не можна.

Але сходити з місця їм не можна.

Команда отримує стільки балів, скільки сніжок вдалося вловити у відерце.

6. ДВА МОРОЗИ

Кількість гравців: 2 команди



Матеріали для гри: паличка для малювання по снігу.

1. Намалюйте на снігу дві паралельні лінії на відстані 10—15 м одна від одної. Територія поза цими лініями — «хатинки».
2. Гравці обирають від кожної команди по одному Морозу. Вони стають посередині ігрового поля. Усі інші гравці вишиковуються в шеренгу біля однієї з ліній.
3. Морози беруться за руки і промовляють:

Ми двоє братів молодих

Спритних, жвавих, удалих.

Я Мороз — Червоний ніс!

А я Мороз — Синій ніс!

Хто із вас відважиться,

У далеку путь відправиться?

Гравці відповідають Морозам:

Не боїмося ми погроз,

Не страшний нам Мороз!



4. Після цього діалогу гравці біжать через ігрове поле, на якому стоять Морози, до протилежної «хатинки». Морози, тримаючись за руки, женуться за гравцями, намагаючись торкнутися когось із них.
 5. Гравець, якого Морози торкнулися, завмирає на місці — «замерзає». Гравці, які дісталися протилежної лінії, знову вишиковуються в шеренгу.
 6. Потім відбувається перебіжка гравців назад. Біжачи, вони можуть «розморозити» друзів також торкнувшись їх. Проте Морози, на рознімаючи рук знову ловлять гравців.
- Перемагає та команда гравців, якої менше було заморожено.

3) Швидкі та влучні

7. ШВИДКІ ТА ВЛУЧНІ

1. Команди катають маленький сніговик і виставляють на своїй фортеці
2. Кожна команда заготовлює собі сніжки. По черзі з відстані 6-8 кроків кидають їх у голову фігури, намагаючись її збити. Перемагає та, котрій вдалося це зробити.

8. ЗУМІЙ ЗЛОВИТИ

Капітан команди ліпить сніжний клубок і високо підкидає його вгору. Гравці (по черзі) намагаються зловити сніжок двома руками. 10 спроб Скільки сніжків уловили стільки й балів отримує команда.

9. СНІЖКОВА ЕСТАФЕТА

1. Команди стають в одну лінію один за одним, і кожен учасник отримує по одному сніжку.



2. За командою гравець кидає перший сніжок, а друга дитина біжить до місця падіння «снігового снаряда» і звідти запускає свій сніжок. Таким же чином надходять і всі інші гравці з команди.
3. Коли всі учасники зробили кидок, перемога присуджується тій команді, яка відійшла далі від стартової лінії, тобто перемагають ті, чиї кидки в сумі виявилися самими далекими.

10. БІГ СЛІД У СЛІД

1. Обидві команди вирушають у дорогу. Їм необхідно пройти 100 кроків. Йти всім необхідно слід у слід.
2. Тут багато залежить від направляючого, у якого в руках мітка, яку він кладе, коли пройде 100 кроків.
3. Інші діти проходять за ним (точно слід у слід). Після мітки діти вже можуть ходити як завгодно, але не псуючи свої 100 кроків і не псуючи стежку противника.
4. Після того, як обидві команди пройдуть, судді проходять (поряд з протоптаними слідами) і перевіряє, скільки раз оступилися і не потрапили слід у слід діти. В якій команді було менше помилок, та і перемагає.

11. ПРИКМЕТІ ВІР – ТА ПЕРЕВІР.

Яка команда назве більше зимових прикмет передбачення погоди.

По черзі називають прикмету. Скільки прикмет назве, стільки і балів отримує команда.

Підведення підсумків. Нагородження переможців

Усе в житті піде чудово,

Якщо будеш ти здоровим.

Пам`ятати будеш твердо,



Що і як робити треба,
Щоб тобі земля і небо
У ділах допомагали,
Силу і любов давали.
Тож розумного навчайся,
А шкідливого цурайся,
Будь веселим і кмітливим,
Будь здоровим і щасливим!