

Спортивное развлечение для детей средних и старших групп
«Турслёт 2017»

Цель: Формировать представление о туризме.

Задачи:

- Создать атмосферу радости и эмоционального благополучия.
- Прививать детям любовь к спорту и физкультуре.
- Обеспечить социализацию и интеграцию детей с устойчивым

нарушением здоровья в общество.

- Закреплять полученные на физкультурных занятиях знания и умения.
- Воспитывать чувство товарищества, коллективизма, умение

контролировать свои поступки.

Время проведения: 10.30

Место проведения: стадион МБДОУ г. Иркутска д/с №162

Инвентарь: Дорожки (2 шт.), набор посуды (4 комплекта), столик (2шт.), ведро с водой, ведерки 0,25л. (4 шт.), узкие дорожки (2шт.), дуги для подлезания (2шт.), «островки»- кочки (10 шт.), корзины (4шт.), пластиковые шары для сухого бассейна (40 шт.), маленькие вёдра (4 шт.), самокаты (2 шт.), ориентиры – конусы (4 шт.).

Ответственные за проведение: инструктор по ФК (плаванию) М.А.

Старовойтова, музыкальный руководитель Л.А. Соловьева.

Программа соревнований:

11.00. Построение команд с флагами. Приветствие команд (название, девиз).

Туристический гимн.

Ведущий: Кто такие туристы? Путешественники. Что они умеют делать?

Разбить лагерь, ориентироваться на местности, оказывать помощь пострадавшему, преодолевать различные препятствия. Сегодня у нас тренировочное занятие, на котором мы увидим, готовы ли вы стать путешественниками – туристами. А для этого вы должны показать, какие вы ловкие, быстрые и дружные.

Эстафеты:

1. «Подъём». Команды занимают исходное положение (ложатся на дорожку). По команде «подъём!», быстро встают и строятся возле своего флажка. (Кто быстрее).

2. «Зарядка». По показу команды выполняют упражнения под музыку «Солнышко лучистое» Оценивается качество выполнения упражнений.

3. «Костёр». Возле каждой команды стоит стойка от гигантской пирамиды. Кольца от пирамиды в произвольном порядке лежат на расстоянии 10 м. от команд. По команде первый игрок бежит к кольцам, выбирает нужное и одевает на стойку, после этого упражнение выполняет следующий игрок. И так до тех пор, пока пирамида не будет собрана полностью. Учитывается быстрота и качество выполненного упражнения.

4. «За водой». По команде первый игрок с небольшой кружкой бежит к ведру с водой, наполняет кружку водой, возвращается к команде и переливает воду в пластиковую бутылку. Затем передаёт кружку следующему игроку. Игра

продолжается до тех пор, пока бутылка не будет наполнена водой. Побеждает команда первой наполнившая ёмкость водой.

5. «Завтрак»: У каждой команды набор посуды с одинаковым количеством предметов. По команде первый игрок берёт один предмет и переносит его на стол, затем возвращается и передаёт эстафету следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока стол не будет накрыт. Оценивается скорость и качество выполнения задания.

6. «Полоса препятствий». Пройти по узкой дорожке, выполнить подлезание под дугу, пройти по «кочкам», добежать до самоката, вернуться на самокате к команде, передать следующему игроку, который выполняет все задания в обратном порядке. Учитывается скорость и качество выполнения упражнений.

7. «Конкурс капитанов». Капитан команды стоит на «островке» с ведёрком в руках. Первый игрок берёт в руки шарик, встаёт на «островок», который находится в 2-3м. от капитана команды и бросает его капитану, тот в свою очередь пытается его поймать, не сходя с места. Пойманные шары капитан складывает в корзину. Побеждает команда, у капитана которой больше пойманных шаров.

8. «Привал»: Хитрые вопросы на привале:

- Что можно увидеть с закрытыми глазами? (Сон)
- Что в решете не унесёшь? (Воду)
- Какого камня в реке не найдёшь? (Сухого)
- Что с земли не поднимешь? (Тень)
- Какой колокольчик не звенит? (Цветок)

9. «Отбой». По команде первый игрок раскатывает дорожку, и вся команда укладывается на неё. Побеждает команда первой, справившаяся с заданием.

Построение, подведение итогов. Каждая команда является победителем в разных номинациях: «Самые быстрые», «Самые меткие», «Самые дружные», «Самые весёлые», «Самые сообразительные».