

**План конспект**  
**конкурса зимних игр на свежем воздухе**  
**в рамках краевой акции «Зимняя планета детства»**  
**направления «PROДвижение талантов».**

**Номинация «Зимние забавы»**

**Цель:** организация содержательного досуга учащихся школы; формировать подвижно-игровые навыки детей; создать атмосферу радости.

**Задачи:**

- развитие творческого потенциала учащихся;
- создание праздничной атмосферы в преддверии новогодних праздников и зимних каникул;
- вовлечение в творческую и игровую деятельность;
- развитие физических качеств.

**Время и место проведения**

Спортивно-развлекательный конкурс проводится 11.12.2024 г в 14.00 на пришкольной площадке.

**Руководство проведением**

Общее руководство возлагается на учителей физической культуры Мошеву В.Р., Щелконогову Н.В.

**Участники конкурса**

К участию в конкурсе допускаются учащиеся 5 классов, не имеющих противопоказаний к занятиям на свежем воздухе.

**Инвентарь**

Конусы, гимнастические палки, корзины, фитболы, коробки, обручи, предметы, координационная лестница

**Программа конкурса**

Место проведения – площадка огораживается конусами. Проводится инструктаж по технике безопасности на соревнованиях.

Учащиеся делятся на команды.

№	Описание игры	Авторские нововведения
1	<b>Разминка:</b> (проводится в зале перед эстафетами). Цель – разогреть мышцы, связки и суставы перед соревнованиями.	Разминка проводится с использованием общих развивающих упражнений.
2	<b>Спортивные эстафеты:</b> <b>1. Спортивные часы</b> <i>Место проведения:</i> ровная снежная площадка, на которой нарисованы круги	Были использованы фитболы для фитнеса. Краска для разметки. Игра развивает

<p><i>Инвентарь:</i> фитболы, краска для разметки.  <i>Содержание и ход игры.</i>          Участвует две команды. Участники расположены по кругу. У первого в руках фитбол. По команде судьи первый участник выполняет приседание и бежит вокруг. Передает эстафету - мяч следующему. Следующий участник выполняет приседание и бежит вокруг, передает следующему и так далее.          Выигрывает тот, кто первым закончит эстафету.</p>	<p>быстроту и память.</p>
<p><b>2. Змейка</b>  <i>Инвентарь:</i> Ориентиры.  <i>Содержание и ход игры.</i>          Две команды расположены у линии старта в колоннах. Первый участник по сигналу судьи бежит до конуса, обегает его и возвращается за следующим. Следующий участник берет первого руками за корпус, и они вдвоем обегают ориентир. Так продолжается до последнего участника. Во время выполнения упражнения нельзя отрывать руки от корпуса.          Дистанция считается пройденной, когда последний участник пересечет линию старта.</p>	<p>В игре использованы ориентиры. Игра развивает коммуникативные качества.</p>
<p><b>3. Портрет</b>  <i>Инвентарь:</i> обручи и гимнастические палки.  <i>Содержание и ход игры.</i>          Две команды расположены у линии старта в колоннах. Перед участником находится обруч и гимнастические палки. Судья в течение 10 секунд показывает участникам портрет, который они должны собрать из инвентаря и прячет этот рисунок.          По сигналу первый участник берет только один предмет, бежит до ориентира и начинает выкладывать увиденный рисунок. Следующий участник берет другой предмет, бежит и дополняет рисунок. В конце у участников должен собраться увиденный рисунок.          Выигрывает та команда, которая первой</p>	<p>В эстафете была применена методика нейроигр. Которые развивают мыслительные и поведенческие особенности детей, внимание и память.</p>

	<p>соберет портрет. Оценивается точность рисунка.</p> <p><b>4. Гусеница</b>  <i>Инвентарь:</i> картонные коробки и ориентир.  <i>Содержание и ход игры.</i>  Две команды расположены у линии старта в колоннах. Перед ними лежат 2 коробки склеенные в круглую ленту.  По сигналу, первый участник залезает в внутрь ленты и начинает ползти в ней на коленях и руках до ориентира. Вылезает из ленты, бежит к своей команде и передает следующему  Побеждает команда, у которой последний участник пересечет линию старта первым.</p> <p><b>5. Веселый челночок</b>  <i>Инвентарь:</i> координационная лестница, конусы.  <i>Содержание и ход игры.</i>  Две команды расположены у линии старта в колоннах. Перед ними координационная лестница. В первом квадрате стоит конус. По сигналу первый участник бежит к конусу и переставляет его на другой край в первый квадрат лестницы. Передает эстафету. Следующий участник бежит к конусу и переставляет его во второй квадрат другой стороны лестницы. Следующий во второй потом в третий и так далее пока конус не окажется в середине лестницы.  Побеждает та команда, которая первой поставит конус в центр лестницы.</p> <p><b>6. Передай другому.</b>  <i>Инвентарь:</i> корзины и различный мелкий инвентарь.  <i>Содержание и ход игры.</i>  Участники расположены у линии старта в колоннах. Перед каждой стоит корзина с инвентарем. В конце колонны тоже стоит корзина. По сигналу, первый участник начинает по одному передавать предметы под ногами другому участнику и так далее. Последний должен складывать предметы в корзину которая стоит позади колонны.</p>	<p>Использованы подручные средства – картонные коробки.  Игра развивает координацию движений, скоростно-силовые способности.</p> <p>Игра развивает координацию, память, быстроту.</p> <p>Игра развивает точность, взаимослаженность.</p>
--	---	--

	Побеждает команда, которая первой передаст все предметы из одной корзины в другую.	
3	Рефлексия. Участники выполняют ангелочков с фонариками.	

### **Подведение итогов**

Команды награждаются грамотами. После проведения мероприятия все идут на горячий чай и сладости.