Разработка спортивно-исторического мероприятия

 **«Рыцарский турнир»**

Преподаватель физкультуры СОШ № 3 г. Андреаполя Иванова Л.К.

**Цель:** популяризация массового спорта.

**Задачи** : 1. Выработка правильных действий во время сложной

 ситуации.

 2. Формирование интереса к истории.

 3. Развитие инициативы и организаторских способностей

 учащихся .

 4. Содействие воспитанию нравственных и волевых

 качеств личности.

 **Форма проведения : спортивный праздник.**

 **Спортивное оборудование** : маты ,скамейки,м.мячи.

Специальное снаряжение : бутафорские мечи, шлемы, щиты.

**Организационный момент**: командам заранее дается задание по выбору символики, названия рыцарского рода.

Принимать участие могут две и более команд по круговой системе на каждом этапе соревнований.

Состав команды: пять игроков.

Судейская коллегия выбирается из учителей и учеников.

**Основная часть.**

Речь ведущего « Мы приветствуем доблестных рыцарей решивших показать свою силу , смелость и ловкость, приняв участие в турнире. Представьтесь доблестные рыцари из какого вы рода.»

Далее идет представление команд.

Ведущий : Вам предстоит как можно быстрее добраться до места

предстоящих баталий. На каждом трудном этапе перехода старайтесь не делать ошибок и помогайте друг другу . В путь , доблестные рыцари пусть поможет вам удача!»

**Первый этап состязаний**: переход к месту турнира .

А) переправа через « пропасть» - учащиеся должны пробежать по узкому бревну так, чтобы не упасть. За каждое падение начисляется штраф .

Б) навесная переправа через «пропасть» - выполняется на канатах. На первый канат нужно залезть с пола на высоту не более одного метра. Затем, раскачиваясь, перебраться с каната на канат и с последнего спрыгнуть на мат.

В) переход через «топь» - по квадратам, размером 20х15см., расположенным в хаотическом порядке на участке 2х15м.,команда должна перейти до отмеченной линии не касаясь пола.

Г) переход по узкому туннелю – выполняется в положении лежа, стараясь не зацепиться за натянутые растяжки.

Д) переход по извилистой дороге - выполняется с максимальной скоростью , оббегая расположенные змейкой стойки.

Участникам за неправильное выполнение на каждом участке переправы начисляются штрафные очки .Так же учитывается время прохождения по балльной системе в зависимости от количества команд. Например: три балла на каждую команду. Если участвуют три команды, то показавшая лучшее время получит девять баллов и минус штрафные очки, если таковые имеются.

По выполнении этого задания команды выстраиваются в шеренгу друг напротив друга в полном обмундировании.

Ведущий: «вот вы и прибыли к месту турнира . Путь был не легким, но вы показали хорошую физическую подготовку , добираясь сюда. Мы надеемся, что годы учения прошли для вас не зря и вы так же ловки в фехтовании , в рукопашном бою и в метании копья. А так же вы покажете свои знания по истории рыцарства. Приступим к основным состязаниям, первым из которых будет битва на мечах.

**Второй этап**: рыцарский турнир.

А) битва на мечах .

Этап соревнования проводится по типу единоборства .Каждый участник одной команды выбирает противника из другой команды. Победа засчитывается тому игроку, который первым нанесет три касания своим мечом. Победитель в каждой паре приносит своей команде одно очко.

Б) «рукопашный бой».

Команды выстраиваются на исходной позиции друг напротив друга. Задача игроков вытолкнуть за исходную линию построения команду соперника. Разрешается хват за руки , плечи, туловище. Победив своего соперника, допускается помощь своему игроку. Игрок вытолкнутый за линию исходной позиции, прекращает бой. Побеждает команда полностью удалившая всех игроков другой команды с площадки. За победу в этом состязании команда получает такое же количество баллов, как и в конкурсе «переход к месту турнира».

В) метание «копья» в цель.

Вся команда выстраивается на расстоянии десять метров от мишени размером 30х30см. Броски «копья» выполняют все игроки команды по очереди по одному разу. За каждое попадание начисляется одно очко.

Г) исторический конкурс.

Проводится на скорость и правильность ответа. Команды садятся на скамейки напротив ведущего, который задает вопросы по истории рыцарства. Игроки той команды, которые знают ответ, поднимают руку. Выигрывает команда, давшая больше правильных ответов . За каждый правильный ответ команда получает одно очко.

Вопросы конкурса.

1. С чем связано появление рыцарства?
2. С какого возраста начиналась подготовка в рыцари?
3. В каком возрасте юношу посвящали в рыцари, как это происходило в мирное время?
4. Какое вооружение являлось основным для рыцаря?
5. Что входило в основу рыцарского герба?
6. Что означал девиз, помещенный на щите?

По окончании каждого конкурса судейская коллегия подсчитывает количество очков, набранных каждой командой.

Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

Ведущий в конце спортивного праздника объявляет и награждает команду победителя .

Ведущий:

«Вот и закончился наш турнир, на котором все доблестные рыцари показали свою силу, ловкость и сноровку, хорошие навыки и умения в метании и рукопашном бое. Желаем вам и в дальнейшем повышать свои физические качества и быть справедливыми во всем.