Разработка внеклассного мероприятия

**« В гостях у сказки «**

Преподаватель физкультуры СОШ № 3 г. Андреаполя Лаврентьева Н.А.

**Цель:** популяризация массового спорта.

**Задачи :** 1. Воспитание в команде товарищества, взаимовыручки.

 2. Формирование интереса к литературе.

 3. Развитие инициативы и организационных способностей

 учащихся.

 4.Содействие воспитанию нравственных и волевых

 качеств личности.

**Форма проведения:** спортивный праздник.

**Спортивное оборудование:** кегли, лыжные и гимнастические палки,

 футбольные и волейбольные мячи, обручи.

**Специальное снаряжение**: воздушные шары, тёмные повязки, сапоги,

 вёдра, мелкие предметы, швабры.

**Организационный момент:** класс заранее делится на команды.

**Состав команды**: три девушки, три юноши.

**Судейская коллегия**: выбирается заранее из учителей и учеников.

**Основная часть.**

Речь ведущего: « Дети очень любят сказки. Они даже хотят подражать сказочным героям. И мы проводим « сказочные» эстафеты. Вам предстоит перевоплощение в сказочных героев. На каждом этапе старайтесь не делать ошибок и помогайте друг другу.

**Этапы состязаний:**

**Конёк – горбунок**

По названию ясно, что участникам этой эстафеты предстоит изобразить Конька – горбунка из сказки П.Н. Ершова. Для этого потребуется волейбольный мяч. Участники сгибаются в поясе, берут мяч, кладут его себе на спину. Чтобы мяч не упал во время движения, его необходимо придерживать рукой, оставаясь при этом в полусогнутом состоянии. В этой эстафете « конькам – горбункам « придётся во время скачки преодолевать препятствия, например поставленные на линии эстафеты скамейки, на которые необходимо будет наступить , затем соскочить с них, и всё это быстро и не теряя при этом «горб» - мяч за спиной. Победят те « коньки – горбунки» которые окажутся более ловкими и стремительными.

**Ядро барона Мюнхгаузена**

Помните, барон Мюнхгаузен передвигался однажды, оседлав пушечное ядро. Ядром у них будет обычный воздушный шарик. Участники должны оседлать ядро, зажав его между коленями и придерживая его руками.

 По сигналу в таком положении они должны проделать путь до флажка и обратно. Затем ядро передаётся следующему игроку и так далее, пока не выяснится, какая команда быстрее освоила « полёты на ядре».

 Не забывайте, при неосторожном обращении шарики имеют свойства лопаться. Если шарик – ядро лопнет, команда выбывает из игры и « оплакивает погибшего ядролетателя».

**Кот в сапогах**

Сапоги устанавливаются на линии старта. Первый участник по сигналу должен быстро надеть их и так же быстро добежать до финиша. Но это ему сделать будет очень трудно, и не только потому, что сапоги очень тяжёлые и неудобные. Как вы помните, Кот в сапогах обладал хорошими манерами.

 Потому на пути следования поставлены кегли. Пробегая мимо них, каждый участник должен задержаться и совершить поклон, красивый и оригинальный. Добежав до финиша, участник возвращается обратно и отдаёт сапоги следующему. И так бежит вся команда. Победители выражают свою радость громким и мелодичным мяуканьем.

**Лиса Алиса и кот Базилио**

Что отличает этих персонажей сказки А. Толстого « Приключения Буратино»? Они умеют притворяться. Лиса притворялась, что она хромая, а кот, что он слепой. Участникам эстафеты придётся изображать мошенников. На старте команды делятся на пары. Один в каждой паре – лиса Алиса, другой кот – Базилио. Тот, кто изображает лису, сгибает в колене одну ногу и придерживает её рукой, стоя таким образом, на одной ноге. Участнику, изображающему кота Базилио, завязываю глаза. «Лиса кладёт свободную руку на плечо «коту» , и по сигналу эта парочка преодолевает эстафетное расстояние, возвращается и передаёт эстафету следующим участникам.

**Лягушка – путешественница**

 В сказке лягушка заставила уток взять в клювы палку, а сама , уцепившись за неё лапами, взлетела вместе со стаей. В этой эстафете участникам придётся проделать почти то же самое. Два самых сильных участника из команды берут гимнастическую палку. Третий садится на палку, ноги отрываются от земли, и оказывается, таким образом, «лягушкой – путешественницей». Теперь по сигналу все трое начинают движение вперёд. Тому игроку , который сидит на палке , категорически нельзя касаться ногами земли. Когда «утки с лягушкой» добегают до финиша, участник, сидевший на палке, спрыгивает, а два других его товарища возвращаются на старт, чтобы взять нового « путешественника». И так до тех пор, пока вся команда не окажется на финише.

**Незнайка на воздушном шаре**

 Известно, что Незнайка из сказки Н.Носова «Незнайка и его друзья» летал со своими друзьями в Цветочный город на воздушном шаре. Как устроен воздушный шар, все , наверное, знают. По мере охлаждения воздуха в шаре из гондолы (корзины под шаром) выбрасывается балласт. В нашей эстафете корзиной послужит обыкновенное ведро. В него положим балласт: мелкие предметы. Количество предметов должно быть равно количеству участников эстафеты. На роль воздушного шара великолепно подойдёт воздушный шарик.

 Стар! С ведром и шариком игрок бежит к линии финиша, где находится заранее положенный обруч. Игрок, добежав, выкладывает в обруч один предмет из ведра, то есть « облегчает корзину». Вернувшись к команде, он передаёт ведро и шар другому участнику. Тот в свою очередь проделывает то же самое. Таким образом, к концу эстафеты все предметы из ведра должны быть выложены в обруч. Последний участник должен снова собрать их в ведро и вернуться к команде.

**Баба Яга**

 Непременными атрибутами Бабы Яги были ступа и метла.

В эстафете в качестве ступы можно использовать пустое ведро, а в качестве метлы – швабру. Участник встаёт одной ногой в ведро, другая остаётся на земле. Одной рукой он держит швабру. А теперь в таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать «ступу» и «метлу» следующему.

**Колобок**

 Все помнят, что в одноимённой сказке Колобок ловко обошёл Зайца, Медведя, Волка, но угодил в пасть Лисе. В эстафете первых трёх зверей заменят кегли, а Лису – ведро. Каждый участник будет катить (пинать ногами) свой «Колобок» (футбольный мяч) между кеглями. Подведя мяч к ведру, участник должен, не прибегая к помощи рук, забросить мяч в ведро, т. е. отправить «Колобок» в пасть « Лисы». После того как мяч – «Колобок» всё же окажется в ведре, участник вынимает его руками и быстро бежит к следующему игроку, чтобы тот тоже смог пройти со своим « Колобком» все препятствия.

 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 праздник, на котором все показали свою силу, ловкость и сноровку. Мы надеемся у нас получился весёлый , сказочный праздник, желаем Вам в дальнейшем повышать свои физические качества и быть справедливыми во всём.