*Учитель физической культуры*

*МАОУ СОШ №27 г.Таганрога*

*Кравченко Светлана Александровна*

#  Внеклассное мероприятие: «Рыцарский турнир»

**Цели мероприятия:**

1. Пропаганда активного отдыха и здорового досуга, привитие интереса к систематическим физкультурным занятиям.
2. Развитие личности ребёнка на основе овладения физической культурой.
3. Воспитание чувства коллективизма, товарищества, взаимовыручки, творческого мышления.

**Задачи мероприятия:**

1. Воспитательная – формировать нравственные качества: организованность, самостоятельность, воспитывать чувство коллективизма, уважение к товарищам по команде.
2. Оздоровительная – укреплять функциональные системы организма, формировать положительные эмоции у учащихся.
3. Образовательная – закрепить умения учащихся правильно выполнять основные технические приёмы в спортивных и творческих конкурсах.

 **Место проведения мероприятия:**

Турнир проводится на открытой местности в парке или на пришкольной территории.

**Инвентарь:** фишки, обручи, волейбольные мячи, воздушные шары, гимнастические палки, цветные мелки, свиток с рифмами. Заготовки на изготовление боевого коня команда готовит заранее и приносит с собой на турнир.

При проведении игр серьезное внимание необходимо уделять строгому соблюдению общепринятых норм и правил техники безопасности как самих играющих, так и зрителей.

Турнир проходи в три блока:

1. Веревочный;
2. Творческий;
3. Спортивный.

# «Веревочный»

На данном блоке три этапа с натянутыми между деревьев туристскими веревками. Каждая команда идет по своему маршруту, преодолевает препятствия и получает в награду инвертарь необходимый для работы на творческом блоке.

***1 этап «Бермудский треугольник»***

Между тремя деревьями на высоте 50-70см. натянуты веревки. Команда заходит внутрь треугольника и получает в помощь гимнастическую палку. Необходимо с помощью рук, ног и плеча товарища всей команде выброться из треугольника. Косаться веревок запрещается.

За успешное преодоление этапа команда получает гимнастическую палку для работы на следующем блоке.

***2 этап «Огненная пропасть»***

Между деревьями натянуты две параллельные веревки. Команда преодолевает пропасть, передвигаясь ногами по нижней веревке, держась руками за верхнюю параллельную верёвку. Работать на этапе необходимо по очереди по одному человеку.

За успешное преодоление этапа команда получает цветные мелки для работы на следующем блоке.

***3 этап «Мышеловка»***

Между деревьями натянута веревка с 8-10 петлями. Команда преодолевает мышеловку пробираясь сквозь петли. Работать на этапе могут одновременно не более двух участников.

За успешное преодоление этапа команда получает свиток с рифмами для работы на следующем блоке.

# «Творческий»

 На данном блоке команды работают одновременно. На каждый этап дается 15 минут. Команда пользуется инвертарем полученным на «Веревочном» блоке и домашними заготовками.

 ***1 этап «Рыцарский герб»***

Команда на асфальте рисует герб цветными мелками.

 ***2 этап «Боевой конь»***

С помощью домашних заготовок команда делает коня, взяв за основу гимнастическую палку.

 ***3 этап «Поэма даме сердца»***

Используя рифмы из свитка, команда сочиняет и исполняет поэму даме сердца.

# «Спортивный»

#  На заключительном блоке проходят сами состязания, в которых участие принимают 10-12 человек из команды. В каждом испытании побеждает та команда, которая быстрее и с наименьшим количеством ошибок преодолевает этап.

#  *1 этап «Пещеры дракона»*

# *Инвентарь:* 4-е обруча для каждой команды и конус.

# На каждой дорожке команды раскладываются четыре обруча на равном расстоянии до фишки. По сигналу первый участник бежит к первому обручу и подымает его, после этого начинает второй. Он пробегает в обруч и бежит ко второму обручу, подымает его и начинает третий участник. Третий пробегает сквозь два обруча и бежит к третьему, то же самое делает и четвёртый игрок. Оставшиеся игроки пробегают сквозь «пещеру» туда и обратно.

#  *2 этап «Сохранить яйцо дракона»*

Инвентарь: волейбольный мяч, конус.

Каждой команде выдается волейбольный мяч («Яйцо»). Участник зажимает «яйцо» ногами и по сигналу начинает выполнять упражнение «кенгуру» до фишки. Обратно участник бежит по прямой и передает мяч следующему.

#  *3 этап «Все на танцы»*

 Каждой команде выдается надутый воздушный шарик. Участники делятся на пары и становятся лицом друг к другу. По сигналу, зажав животами шарик, они «дотанцовывают» до фишки. Обратно участники бегут, взявшись за руки, и передают шарик следующей паре.

#  *4 этап «Нарисовать боевого коня»*

Перед каждой командой на дистанции выкладываются три обруча, в руки дается мелок. По сигналу участник бежит круг вокруг каждого обруч, добегает до фишки и выполняет зарисовку части тела коня. Обратно участник бежит по прямой и передает мелок следующему.

#  *5 этап «Переправа на боевом коне»*

Капитан команды верхом на боевом коне становится возле фишки напротив своей команды. По сигналу он мчится за следующим участником, подберает его и везет до фишки, где выгружается сам. Таким образом, переправляется вся команда.

**Посвящение в рыцари**

 Завершением игры становится всеобщее построение команд и символическое посвящение участников в рыцари.