**СПОРТИВНЫЙ ПРАЗДНИК «*ДЕНЬ УЗЛОВ*»**

**Задача праздника:** в процессе знакомства детей с русским народным праздником «Фёкла – Заревница» развивать у них как физические качества (быстрота, ловкость, выносливость, сила), так и нравственные качества (интерес к русскому народному календарю, чувство патриотизма, уважительное отношение к русским традициям и праздникам, коммуникативность).

 В празднике – конкурсе участвуют учащиеся 1 – 4 классов. Спортивный зал украшен фольклорными плакатами, флагами. На стене висит лозунг «Милости просим, пожалуйте в гости!», на плакатах рисунки узлов.

**Ведущий:** Сегодня на наш праздник пришли две команды, которые покажут, как на Руси отмечали праздники; покажут свою силу, быстроту, сноровку. Мы проведем 10 конкурсов, а итоги как всегда будут подводиться по сумме мест в конкурсах. Победит тот, кто наберет наименьшее количество очков.

**Ведущий**: Сегодня на наш праздник должен приехать боцман. Он прибудет с минуты на минуту.

**Боцман:** А вот и я, ребята, здравствуйте! Сегодня по народному календарю День узлов. В этот день взрослые и дети завязывали и развязывали узлы. Считалось, если узелок не развяжется, то счастье будет крепким. Но лучше всех умеют завязывать узлы моряки. Эти узлы даже называются по-особому - морские. Они очень прочные. Я хочу посмотреть, справитесь ли вы с узлами. Но сначала я дам названия командам. Первая команда будет называться «Узелки», а вторая – «Бантики».

Внимание! Начинаем наши конкурсы!

**1конкурс.** ***«Кто больше завяжет узлов****».*

Напротив каждой команды лежит веревка. По сигналу члены команд по очереди бегут к веревке и завязывают узлы. Побеждает команда, быстрее всех закончившая завязывать узелки

*Инвентарь: 2 веревки (для 1.2,3 конкурсов).*

**2 конкурс** ***«Развяжи узелки****».*

А теперь узелки, которые вы завязали, надо развязать, так как веревочка понадобится для следующего конкурса. Кто быстрее развяжет, тот и победит.

**3 конкурс*.******« Игра «Веревочка****».*

Две веревки из предыдущих конкурсов связывают вместе.

Игроки образуют круг, держась руками за связанный шнур. Боцман, передвигаясь внутри круга, в разных направлениях, старается неожиданно хлопнуть ладонью любого игрока по руке. Игрок должен быстро отдернуть руки, избегая удара, и вернуть их сразу же в прежнее положение. Команды соревнуются по очереди на время. Каждая команда играет 30 секунд. Выигрывает та команда, где будет меньше выбывших из игры.

**4 конкурс.** ***«Привяжи шарик****».*

Всем членам команды раздается по одному шарику. По сигналу ученики по очереди подбегают к обручу, который лежит на полу, и привязывают к нему шарик. Последний участник эстафеты привязывает свой шарик и поднимает обруч с шарами. Побеждает команда, которая первой поднимет обруч. Если с обруча упадет шарик, у команды отнимают одно очко.

**5 конкурс.** ***«Перешагни веревочку****».*

*Инвентарь: 2 скакалки.*

Команды строятся в колонны по одному на дистанции вытянутой руки. Капитаны впереди держат скакалку перед собой широким хватом. По команде они опускают скакалку и, не отрывая рук от скакалки, переступают через неё сначала одной, потом другой ногой. После этого передают скакалку за спиной следующему. Побеждает команда, первая передавшая скакалку последнему игроку.

**Боцман.** Я, ребята, боцман. На корабле все хозяйство на мне – молотки, гвозди, веревки. У хорошего боцмана всегда в кладовке запасов много. Вот у меня есть такая веревочка с узлом посередине (показывает). Я хочу с вами поиграть с нею.

**6 конкурс*.******«Вытяни веревочку****».*

*Инвентарь: веревочка с узлом посередине, 2 стула.*

Напротив команд стоят стулья спинками друг к другу. Расстояние между ними 1 – 2 метра. Под стульями через все пространство проложена веревочка с узлом посередине. Участники команд добегают до стульев, садятся на них и дергают веревочку на себя, стараясь опередить соперника. Побеждает команда, вытянувшая большее количество узлов.

**Боцман**. Вот еще две веревки из моей кладовки. Посмотрите, какие из них получились кольца. И они пригодятся для нашего следующего конкурса.

**7 конкурс***.* ***«Веревочное кольцо****».*

*Инвентарь: два веревочных кольца, размером с обруч.*

Вся команда берется за руки. Ее задача – не разрывая рук, пролезть сквозь веревочное кольцо. Побеждает та команда, последний игрок которой быстрее всех отдаст кольцо боцману.

**Боцман**. А сейчас проверим, умеете ли вы завязывать бантики?

**8 конкурс.** ***«Бантики****».*

*Инвентарь: 2 скакалки, 8 лент.*

Два болельщика напротив каждой команды держат веревки за концы. На веревках привязаны за середину ленточки. По сигналу половина команды по одному подбегают к скакалкам и завязывают бантики, а вторая половина развязывает бантики и узлы и, передав эстафету, отдают ленты боцману. Побеждает команда, выполнившая задание первой.

**Боцман.** Среди животных тоже есть мастера завязывать узлы и плести паутину. Скажите, кто это? Правильно, пауки! Сейчас каждая команда временно превратится в паука.

**9 конкурс**. **«*Веселые* *пауки***».

*Инвентарь: 2 веревки или бечевки*.

Каждая команда обвязывается веревкой на уровне пояса. Получаются 2 «паука». Каждая команда должна добежать до условленной отметки, обогнуть ее и вернуться на место. Кто быстрее прибежит, тот и выиграл.

**10 конкурс.** **«*Игра «Паутинка****».*

Боцман. А сейчас, ребята, сплетите такую паутинку, чтобы капитаны противоположных команд не смогли её распутать. Даю 30 секунд. Команды стоят в кругу, взявшись за руки. Не отпуская рук, дети накидывают соединенные руки товарищам на плечи, перешагивают через сцепленные руки и т.д.

Капитаны распутывают паутину. Кто вперед?

**Боцман.**  Как мы чудно поиграли,

 Узлов много завязали

 Мне пора, а вам сюрприз:

 Победителей ждет приз!

(Боцман уходит, а жюри подводит итоги). Выходит ведущий и награждает победителей.