СПОРТИВНЫЙ ПРАЗДНИК **ИМПЕРИЯ СТРАСТИ**

Новый ритм жизни передается в более сложных игровых движениях, новых впе­чатлениях. Гармонично развитый человек способен во всех областях жизни на опти­мальную производительность с наиболее экономичным использованием энергии в ко­роткий срок.

Состязания «Империя страсти» предназначены для подростков.

Цели и задачи:

1. Вырабатывать твердость характера.
2. Воспитывать храбрость, решительность, выдержку, умение соблюдать правила честной игры.

**Открытие**

Парад, приветствие.

*Ведущий:*Вы, явились сюда, чтобы пройти испытания в состязаниях «Империя страсти».

Семь страстей вас ждет впереди.
И каждую вам суждено превзойти!
Испытанию подвергнется каждый из вас!
Испытание этой Империи - страсть!

***Ход игры***

Перестроение в колонны.

*Ведущий:****Страсть первая - «Неразрывная цепь».***

Сейчас мы выясним, кто из вас является слабым звеном, отправив вас в зону «электрического напряжения».

**Описание игры:**Команда по звуковому сигналу ложится на живот, вдоль спортзала. Второй участник выполняет лазание по первому, отталкиваясь руками (локтями) об пол. Третий участник ползет уже по двум, четвертый - по трем и так далее.

**Правило:**Образовать непрерывную цепь, держа впередилежащего участника за голеностоп.

*Ведущий:****Страсть вторая - «X - Файл».***

Вы тайный агент ФБР. Ваша задача - перебраться в зону противника.

**Описание игры:**По звуковому сигналу впередистоящий с роликом в руках при­нимает исходное положение - упор, лежа, следующий за ним участник-партнер берет впередистоящего за голень. И оба выполняют передвижение до финиша, где партнеры меняются местами и возвращаются в свою команду, передав ролик следующему игроку.

**Правило:**Эстафету начинать с линии старта.

**Инвентарь:**тренажер «Ролик».

*Ведущий:****Страсть третья - «Космическая угроза».***

Внимание, внимание, говорят все средства массовой информации Мира! К на­шей планете приближается неопознанный космический объект. Если он столкнется с Землей, наша планета сойдет с оси и погибнет все живое. Все умы планеты думают, как предотвратить столкновение.

**Описание игры:**Необходимо добежать до финиша и обратно, отбивая воздуш­ный шарик рукой или ногой.

**Правила:**

1. Шар не должен касаться пола.
2. За каждое касание -1 балл.
3. Побеждает команда с наименьшим количеством штрафных балов.
**Инвентарь:**воздушный шарик.

*Ведущий****: Страсть четвертая - «Зона турбулентности».***

Вы попали в зону турбулентности. Мужайтесь!

**Описание игры:**Нужно по очереди выполнить прыжок, согнув ноги, через стул толчком обеих ног с места.

**Правило:**Следующий участник совершает прыжок только после того, как пре­дыдущий выйдет из «зоны турбулентности».

Штрафное очко:

б) помощь товарища - 2 балла;
в) помощь двух участников - 3 балла. Побеждает команда, набравшая меньшее
количество баллов.

**Инвентарь:**стул.

*Ведущий:****Страсть пятая - «Планета Криптон».***

У жителей этой планеты нет верхних конечностей, но они очень любят играть в
«Сепактокроу» — волейбол ногами или головой.

**Описание игры:**Ваша задача - забить ногой мяч в футбольные ворота.

**Правило:**Каждому члену команды дается возможность одного удара по мячу с расстояния 11м.

**Инвентарь:**футбольный мяч, футбольные ворота.

*Ведущий:****Страсть шестая - «Лабиринт Минотавра».***

Каждому из вас предстоит преодолеть «лабиринт Минотавра».
Чья же команда победит?

**Описание игры:**По звуковому сигналу впередистоящий принимает исходное положение - упор, лежа поперек на скамейке, следующий за ним участник-партнер бе­рет за голень впередистоящего, и оба выполняют перемещения. На конце скамейки партнеры меняются местами.

**Правило:**Первый передвигается по скамейке, а второй - по полу.

**Инвентарь:**гимнастическая скамейка.

*Ведущий:****Страсть седьмая - «Затерянный мир».***

Итак, вы, прошли 6 испытаний, и не заметили, как попали в «Затерянный мир». А чтобы возвратиться в реальный мир, вам необходимо выполнить некоторые условия.

**Описание игры:**Участник должен пробежать под вращающейся скакалкой.

**Правила:**

Участник должен пробежать под скакалкой, не коснувшись ее.
Если участник, пробегая, коснулся скакалки, то он остается в «Затерянном мире».
Побеждает команда, находящаяся в реальном мире в большем количестве.

**Инвентарь:**скакалка.

**Закрытие**

Из великой жажды спорта,
Из великой жажды братства,
Из великой жажды дружбы
Провели мы эти игры.

СВЕЧКАРЕВА Н.Ю. г Зверево