**Спортивный праздник**

**«Путешествие в Спортландию»**

Цель: пропагандировать здоровый образ жизни; создавать условия для оздоровления детей, развития физкультурных навыков.

Задачи:

- обеспечить двигательную активность детей;

- в процессе весёлого соревнования дать ребёнку возможность проявить себя;

- создавать ситуацию сопереживания за успехи товарища, команды;

- развивать смекалку, ловкость, быстроту реакции.

Оборудование:

1. Воздушные шары – 16шт.

2. 2 большие ложки

3. 4 большие коробки

4. 2 косынки

5. 2 повязки на глаза

6. 2 ракетки

7. Верёвка

8. 2 куба

9. 3 маленьких мячика

10. 4 резиновых коврика

11. 4 стула

12. 2 ведра

13. 2 швабры

14. Мелки

15. 4 кегли

16. Медали, подарки

Ход

Представление жюри.

В соревновании участвуют две команды с одинаковым количеством участников. Жюри оценит ваши результаты (звучит весёлая спортивная музыка)

Конкурсы

1. «В качестве разминки»

Необходимо донести воздушный шарик, держа его на большой ложке, до определённой отметки. На обратном пути сменить руку.

1. «Весёлые носильщики»

На противоположных концах площадки расположены большие коробки. У линии старта в таких же коробках находится по 5 шаров. Первые номера должны любым способом перенести сразу 5 шаров из одной коробки в другую, возвратиться обратно и передать эстафету. Вторые номера бегут к коробке, находящейся в конце площадки, и так же переносят 5 шаров одновременно в коробку, которая находится в начале площадки. Передают эстафету и т.д.

1. «Повяжу я шёлковый платочек»

Вешаются шары, на которых нарисована матрёшка. У первого участника команды в руках платочек, необходимо добежать до шара и повязать платочек. Второй участник должен этот платочек снять и т.д.

1. «Ядро барона Мюнхгаузена»

В роли ядра воздушный шарик. Необходимо оседлать ядро, зажав его между ногами, и проделать путь до отметки и обратно. Если шарик-ядро лопнет, то команде – штрафное очко.

1. «Лиса Алиса и кот Базилио»

Это парная эстафета. Один участник команды изображает лису, сгибая в колене одну ногу. Коту завязывают глаза. Лиса кладёт руку на плечо коту, и таким образом они преодолевают расстояние.

1. «Неуловимый шнур»

На расстоянии 5 – 6 метров стоят два стула спинками друг к другу. На полу между ножек стульев растянута верёвка, концы которой находятся под стульями. На стульях сидят по одному игроку каждой команды. По команде ведущего они бегут, огибая стул соперника, возвращаются к своему стулу, садятся, и, схватив конец шнура, тянут его к себе. Команде, игрок которой сделает это раньше, начисляется заветное очко. Если же игроки схватят шнур одновременно – ничья. Игру продолжает другая пара игроков.

1. «Поиграем в теннис»

В руках участника теннисная ракетка. Ему необходимо добежать до отметки и обратно, подкидывая ракеткой шарик.

1. «Сиамские близнецы»

Сиамскими называются близнецы, сросшиеся между собой. Такими близнецами в команде будет каждая пара. «Срастись» им придётся спинами. Для этого надо встать друг к другу спиной и крепко сцепиться руками. Бежать в таком положении можно только боком. Поэтому первая пара боком встаёт на линию старта, боком бежит и так же возвращается, передавая эстафету.

1. «Попади в мяч»

Обозначается линия метания. В 4 – 5 м. от неё на кубе лежит большой мяч. Игроки одной команды, а потом другой по очереди бросают малый мяч, стараясь сбить большой. Каждому участнику предоставляется по три попытки. За каждое попадание даётся очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

1. «Перекати мяч»

Команда стоит в колонне по одному, ноги на ширине плеч. У направляющих мячи. По сигналу направляющий передаёт мяч над головой следующему игроку. Последний игрок, получив мяч, катит его вперёд между ногами играющих, а сам бежит с правой стороны колонны, становится первым, берёт мяч и снова передаёт назад над головой следующему игроку.

1. «Перейди болото»

Каждой команде выдаётся по два резиновых коврика. Участнику необходимо преодолеть расстояние до отметки и обратно, переступая с одного коврика на другой.

1. «Челнок»

Игроки двух команд по очереди прыгают в длину с места. Игрок первой команды прыгает от начальной линии. Игрок другой команды прыгает с этой отметки в другую сторону от линии. Результат определяется по прыжкам последнего игрока. Если он приземлился за линией старта, его команда выигрывает, если перед ней – проигрывает.

1. «Баба Яга»

С качестве ступы используется ведро, а в качестве метлы – швабра. Участник встаёт одной ногой в ведро, другая остаётся на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке он держит швабру. И в таком положении проходит дистанцию и передаёт «ступу» и «метлу» следующему.

1. «Весёлый поезд»

Первый участник выполняет роль «локомотива», а все остальные – «вагоны». Он один добегает до отметки, возвращается назад, к нему прицепляется «вагон» - второй участник, крепко обхватывая его руками за пояс. Путь до отметки они проделывают вдвоём. Затем к ним прицепляется ещё один «вагон», они уже бегут втроём и т.д.

Подведение итогов:

Жюри подводит итог соревнования, награждаются победители и участники соревнования памятными медалями и подарками.