

## Спортивно - игровой досуг «По морям и океанам»

**Цель:** привлечение детей к здоровому образу жизни.

**Задачи:**

- уметь активно действовать друг с другом, быстро принимать правильное решение;
- закреплять умения детей соревноваться в коллективно - игровой деятельности;
- формировать у детей навыки работы в группах;
- развивать умственные, творческие, физические способности, эрудицию;
- воспитывать чувства коллективизма, ответственности за своих товарищей.

**Оборудование:** пляжный мяч, два сочка, две корзины, пластмассовые мячики с наклеенными буквами, стулья 6 шт., кегли, кубики разных размеров, два водных пистолета, два ведра с водой, два каната.

**Джек Воробей** - ведущий инструктор по ФК.

Джек Воробей: Здравствуйте, девчонки и мальчишки. Я рад приветствовать вас на пристани. Откуда мы могли бы с вами отправиться в путешествие. А вам хотелось бы совершить морское путешествие в поисках клада. *(дети)* Здорово, но клад я уже нашёл, а на нем как вы видите, весит кодовый замок. Но для того, что бы открыть сундук и посмотреть, что в нем спрятано надо собрать подсказки они укажут вам код от замка. Я предлагаю отправиться на двух кораблях. На корабле есть главный человек, который несёт ответственность за свою команду.

Кто же он?он? *(дети)* Правильно капитан корабля. Я, предлагаю вам выбрать самого достойного.

*(Команды выбирают капитана корабля)*

**Джек Воробей:** Команды прошу занять свои места для того, чтобы отправится в путешествие, капитаны получают по 10 пиратских монет, пиастры они вам очень пригодятся!

**Джек Воробей:** И так корабли готовы к отплытию. Но у нас нет названий ваших кораблей. Я приглашаю капитанов, собрать разрезанную картинку, и вы узнаете название своего корабля. Тот, кто будет первым, получит первую подсказку, а вторая заплатит мне монеткой.

Капитаны собирают картинки.

Картинка с кораблём и название «*ЛЕТУЧИЙ*»

Картинка с кораблём и название «*ВЕЗУЧИЙ*»

**Джек Воробей:** Прекрасно теперь ваши корабли имеют названия. А сейчас я хочу узнать у вас, что вы знаете о пиратах? Команда, которая ответит на большее количество вопросов, получит от меня подсказку, а вторая выкупит за монетку.

**Викторина «ПИРАТ-ЭРУДИТ»**

*(Проверка на знание морских терминов)*

- Приспособление для житья на море ... *(корабль)*
- Главный после капитана человек на корабле *(боцман)*
- Ученик-матрос *(юнга)*

- Высокая деревянная опора для паруса (*мачта*)
- Бок корабля (*борт*)
- Помещение для матросов (*кубрик*)
- Доска для спуска с корабля (*трап*)
- Тихая мелководная часть **морья**, врезающаяся в сушу. (*лагуна*)
- То, что удерживает корабль на месте (*якорь*)
- Пиратский захват судна с помощью крюков и веревок (*абордаж*)
- Рыба-людоед (*акула*)
- Руль корабля (*штурвал*)
- Дежурство на корабле (*вахта*)
- Место стоянки судов (*порт*)
- Передняя часть корабля (*нос*)
- Физический прибор для распознавания сторон света (*компас*)

**Джек Воробей:** Команда корабля «...» я вас поздравляю, вы получаете ещё одну подсказку и монеты ваши остались с вами, а вторая команда может посоветоваться и решить, будете выкупать подсказку или нет (*дети советуются*).

Прекрасно, теперь вы готовы отправиться в путешествие. Ребята, а вы знаете, как выглядит передняя часть корабля? (*Дети*) Для того что бы нам приплыть на следующую локацию нужно изобразить нос корабля, т. е. встать клином. Во главе вашего корабля встают капитаны, а вы выстраиваетесь за ними. Для того чтобы ваши корабли пошли вперёд, капитаны должны сказать «*Отдать швартовы*»

**Джек воробей** показывает имитацию снятия каната

«*Поднять паруса*» Ребята повторяют за Джеком Воробьём, делают взмах руками «*Полный вперед*», идут до локации клином под музыку.

Пришли к следующей локации

**Джек Воробей:** Ребят, а вы знали, что пираты умеют хорошо стрелять? (*Дети*)

Вот и вам сейчас предстоит показать какие вы меткие. Каждой команде нужно будет сбить как можно больше кеглей с помощью водяных пистолетов. Первыми конкурс будут проходить капитаны. Как только капитаны отстреляются, они считают, сколько кеглей сбито. И снова расставляют их по местам для участников своей команды. При этом ведут счет, сколько кеглей сбילה вся команда. Та команда, у которой оказалось больше очков побеждает и получает подсказку, другая же команда должна решить отдавать монетку за подсказку или нет. Ну что приступим!?

Игра «*МЕТКИЙ СТРЕЛОК*»

**Джек Воробей:** Какие вы все меткие! Но команда корабля «...» показала лучший результат в стрельбе, и получают подсказку. А я жду решения корабля «...». Решение принято, а готовим свои корабли к отплытию.

«*Отдать швартовы*» Джек воробей показывает имитацию снятия каната «*Поднять паруса*» Ребята повторяют за Джеком Воробьём, делают взмах руками «*Полный вперед*», идут до локации клином под музыку.

Пришли на следующую локацию.

Звук рынды

**Джек Воробей:** Я слышу звуки рынды время обеда, кто на корабле готовит еду? Правильно кок. Сейчас к нам выйдут по одному члену команды, они покажут нам своё мастерство. Каждый может взять по два помощника. Остальные поддерживают участников своей команды.

Участники встают друг за другом, и держат в руках большие сочки, перед каждой командой стоит «сухой бассейн» на мячиках приклеены буквы, вылавливая большим сачком по одному мячику с буквой нужно собрать слово «Тунец», «Акула»

Игра «РЫБАКИ И РЫБКИ»

**Джек Воробей:** Команду «...» мы поздравляем, и вы получаете ещё одну подсказку и становитесь на шаг ближе к заветной карте, а вам предстоит выкупить подсказку, я жду от вас монету. Наше путешествие продолжается. Готовим свои корабли. Капитаны вы не забыли, что нужно сказать, чтоб корабль отправился в путь?

Капитаны говорят слова для отправки корабля.

Пришли на следующую локацию под музыку

**Джек Воробей:** Теперь посмотрим, как обе команды справятся с еще более сложным заданием. Это игра на сноровку и ловкость:

Чтобы ходить по морю на кораблях нужно уметь сохранять равновесие во время шторма. Нужно быстро пройти по канату и не упасть (*не сойти с него*). Идти нужно строго пятка к носку! Тот, кто оступится выбывает из игры, команда, которая придет на финиш, потеряв наименьшее количество участников побеждает. Приготовились, внимание, начали!

Звучит музыка

Игра «ХОЖДЕНИЕ ПО КАНАТУ»

**Джек Воробей:** Тысяча чертей! Вы доказали, что способны на многое! Вы умеете ходить по канату, умеете быть командой, и разрази меня гром, если я ошибусь!

Вот подсказка команде победителей. И вам за отдельную плату, как говорил один знакомый попугай «*Пиастры! Пиастры!*» Капитаны выстраивайте свои корабли, продолжим наше плавание.

Под музыку плывут дальше.

**Джек Воробей:** Ой, что это! Рифы мы попали на рифы

Кегли или кубики, расставляют на полу таким образом, чтобы они отображали подводные рифы.

Вашим кораблям необходимо преодолеть рифы. Капитану и команде завязывают глаза, а штурман которого выберет капитан должен «*провести корабль*», минуя все опасности, не сбиться с намеченного курса и не задеть ни одного указателя.

Звучит музыка

Игра «ШТУРМАН»

**Джек Воробей:** Команда победитель получает заветную подсказку. А вы не расстраиваетесь, ещё не всё потерянно у вас ещё есть время. Ну что капитаны, готовим свои корабли к отправке.

Звучит музыка.

Отправляются в путь.

Идут к следующей локации под музыку.

**Джек Воробей:** А теперь вы должны проявить себя как самую дружную и сплоченную команду, иногда пираты захватывали корабли, то есть брали корабль на абордаж

Команды стоят напротив друг друга, за каждой командой стоит их корабль (*Зстула вместе*) по МОЕЙ команде «**НА АБОРДАЖ!**» вы бежите к кораблю соперника, и встаёте на корабль, пираты помогают друг другу удерживаться, побеждает та команда которая как можно больше удержит своих матросов.

Звучит музыка

Игра «**НА АБОРДАЖ!**»

**Джек Воробей:** Молодцы! Вы отлично продержались, вас оказалось больше, и вы зарабатываете ещё одну подсказку. А вы подумайте и решите, покупаете или справитесь без этой подсказки (*дети решают*). А сейчас нам предстоит отправиться за последней подсказкой, приготовили свои корабли... «*Полный вперед!*»

Отправляются на последнюю локацию

**Джек Воробей:** Даже пираты могли приятно проводить время, и сейчас я вам предлагаю сыграть в «*Пиратский волейбол*»

Каждая команда получает по волне (*парашют*) и жемчужину (пляжный мяч, вы перебрасываете «*жемчужину*» на сторону соперников, а вы должны её подхватить и ни в коем случае не уронить. Играем до 10 очков

Звучит музыка

Игра «**ПИРАТСКИЙ ВОЛЕЙБОЛ**»

**Джек Воробей:** Поздравляем команду «...» показавшую лучший результат и отличный волейбол, получите вашу подсказку. Команда «...» вы бились достойно, но в этом конкурсе подсказка была всего одна. В последнем заключительном конкурсе вам придется очень постараться. Наше путешествие заканчивается нам надо вернуться на пристань от куда мы начали свое путешествие. Капитаны... приготовиться к отплытию.

Под музыку плывут обратно.

Вышли на пристань.

**Джек Воробей:** Вот и настал долгожданный момент, когда мы узнаем, чья команда победит. Капитаны прошу вас дать ответ. (*Капитаны дают ответ*) Сегодня в нашей не легкой битве побеждает команда корабля «...» Капитан может подойти к сундуку и открыть замок, и забрать свои монеты (*большие шоколадные*). Команда корабля «...» за хорошую битву вы получаете поощрительный приз (*шоколадные монетки по меньше*).

Джек Воробей вручает команде проигравших, поощрительный приз.

**Джек Воробей:** Вот и закончилось наше путешествие по морям, надеюсь мы с вами увидимся ещё не раз. До свиданья, ребята! До новых встреч!

