

Квест-игра «Вокруг света с ГТО»

Цель: Развитие интереса к участию в спортивных и подвижных играх, используя ГТО как элемент физического воспитания.

Задачи:

- Совершенствовать физические способности в совместной двигательной деятельности;
- развивать социально-коммуникативные качества путем коллективного решения общих задач;
- побуждать к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации;
- прививать любовь к физкультуре и спорту;
- формировать партнерские навыки, социально-коммуникативные качества во взаимоотношениях со сверстниками.

1. Вводная часть.

- Вы любите путешествовать?
- А играть?
- У меня для вас подарок, но подарок этот необычный. Это карта *Стран ГТО*. Мы побываем в некоторых странах, поиграем в любимые игры детей разных народов и заодно подготовимся к сдаче норм ГТО.
- Ребята, а вы знаете, что такое ГТО? (*Ответы детей*)
- А как вы думаете, с какими испытаниями вам придется столкнуться в стране ГТО? (*Ответы детей*).
- Но вот беда, по дороге сюда несколько кусочков карты потерялись. И теперь вам придется отправиться в путешествие без карты и создавать ее заново.
- Вы готовы это сделать?
- Вам нужно будет пройти несколько этапов и испытаний, на каждом этапе вы будете получать конверт с кусочком карты, а в конце путешествия попытаетесь ее сложить и передать детям из другого детского сада, чтобы и они смогли побывать в стране физкультуры и спорта, в стране ГТО. Я буду вашим экскурсоводом. Но прежде чем начать наше путешествие, сделаем с вами зарядку.

Музыкальная зарядка

Итак, построились друг за другом и отправляемся в путь. (*Дети шагают друг за другом по кругу, преодолевая различные преграды*)

2. Основная часть.

1 страна: Германия. (*Слайд*)

А вот и наша первая остановка.

В этой стране спортивный значок был создан ровно 100 лет назад. Таким образом, данная награда является одной из старейших спортивных наград в Германии, которая всё еще является действующей. Получить значок в Германии очень почетно.

Давайте же поиграем в одну немецкую игру и пройдем первое испытание страны ГТО: *«Наклон вперед из положения стоя»*

Игра называется *«Три, тринадцать, тридцать»*.

Играющие образуют круг, в центре его становится ведущий. Задача игроков: после того как ведущий назовет одно из чисел, ребята должны выполнить определенное упражнение. Названо число 3 — все хлопают в ладоши, 13 — приседают, 30 — наклоняются вперед. Ведущий называет эти числа не по порядку, при этом еще и хитрит, растягивает первые слоги: «Три-и-надцать», «Три-и-идцать», «Три-и-и-и-и». Сначала играют медленно, потом темп игры ускоряется. Кто ошибется и среагирует на названное число неправильно, тот делает шаг вперед и продолжает игру вне общего строя, совершит вторую ошибку — еще шаг вперед, третью — еще. Победителем игры объявляется тот, кто был самым внимательным, не допустил ни одной ошибки и остался стоять на месте, или совершил ошибок меньше других.

Вы молодцы, ваш кусочек карты находится под самым тропическим деревом этого зала. (Пальма)

(Дети шагают по кругу и попадают на другую страну)

2 страна: Австрия (Слайд)

Следующая страна, в которой проходят испытания ГТО, это Австрия. Здесь существует 9 разновидностей спортивного значка. Для взрослых и молодежи существует базовый и усиленный уровень, по каждому уровню – бронзовые, серебряные и золотые значки.

А теперь давайте поиграем в популярную австрийскую игру *«Большая охота»* и пройдем второе испытание страны ГТО: *«Метание мяча»*.

Выбирается один водящий, его называют охотником, а всех остальных игроков косулями. У охотника имеется свисток и мяч. Все участники становятся в круг, водящий свистит в свисток, и все разбегаются. Задача охотника – ловить косулю, если охотник попал по ногам косули, то она становится его заложником и играет за него. Последняя не пойманная косуля считается победителем.

Молодцы, Теперь найдите следующий кусочек карты:

Я стою на трех ногах,

Ноги в черных сапогах.

Зубы белые, педаль.

Как зовут меня? (Рояль)

(Дети шагают по кругу и попадают в следующую страну)

3 страна: Швеция (Слайд)

Еще одна из стран, где многие проходят испытания ГТО-Швеция.

В Швеции существует так называемый «Школьный спортивный значок». Он позволяет школьникам получить нечто большее, чем оценку на уроке физкультуры. Также значок показывает, что школьник имеет отношение к школьной спортивной ассоциации. Школьный спортивный значок обычно выдаётся в 3-6 классах за выполнение необходимых нормативов. Нормативы

разделяются на 4 группы – скорость, сила, ловкость, выносливость. В 3 классе выдаётся железный значок. При сдаче этих нормативов школьник получает бронзовый, серебряный или золотой значок.

Давайте поиграем теперь в игру **«Последняя пара - вперед!»** и проверим, как вы готовы к испытанию *по бегу*.

Игроки делятся на пары, берутся за руки. Тот, кто остался один, водящий. Пары стоят друг за другом. Впереди на 3 м от первой пары стоит ведущий, спиной к игрокам. Неожиданно он кричит: «Последняя пара, вперед!», и последняя пара бежит вперед. Они должны, обойдя ведущего, взяться перед ним за руки. Ведущий не может оглядываться и поворачивать голову, он видит игроков лишь тогда, когда они оказываются перед ним. Теперь он бросается к одному из них и старается поймать, прежде чем они возьмутся за руки. Если ему это удастся, то пойманный игрок становится ведущим, а бывший ведущий образует пару с оставшимся игроком. Они становятся в ряд первой парой, и игра продолжается.

Следующий кусочек карты находится, в белом кармане, а в этом кармане горшки с цветами. (Окно)

(Дети шагают по кругу и попадают в следующую страну)

4 страна: Англия (Слайд)

В этой стране нет специальных значков, указывающих на спортивные достижения, но зато есть одежда с нашивками, свидетельствующими об этом.

Популярная английская игра **«Сорок способов прийти на место»**

Играя в нее, мы проверим вас в испытании на *смешанное передвижение и прыжки*.

В игре участвуют десять и более детей. Играющие делятся на две-три команды, строятся в ряд друг за другом. По сигналу игроки, стоящие первыми, бегут до стены и обратно, дотрагиваются рукой до следующего по порядку игрока своей команды. Теперь его очередь бежать. Но он не должен повторять движения предыдущего участника игры. Например, если первый играющий просто бежал, то второй может бежать и размахивать руками, следующий - скакать на одной ноге или прыгать и т. д. Выигрывает команда, которая закончит первой.

Отгадайте загадку и найдите еще один кусочек карты: «Всех и всё отображу, но молчу и не сужу» (Зеркало)

(Дети шагают по кругу и попадают к себе домой)

5 страна Россия: (Слайд)

- Где бы мы не были, как бы нам не было интересно в других странах, но мы всегда с радостью возвращаемся домой, потому что в гостях хорошо, а дома...лучше. Мы с вами в России.

- А о ГТО в нашей стране вы мне расскажете сами. Итак,

- Что значат буквы ГТО?

- Как сейчас можно расшифровать эти буквы?

- Какие испытания являются основными при сдаче ГТО?

- С какого возраста можно проходить эти испытания?

Молодцы, теперь давайте поиграем в старинную русскую игру **«Цепи кованные»**

Игроки должны разделиться на две команды. Встать напротив друг друга (лицом к лицу) и взяться за руки, образуя цепь. Расстояние между командами 7 - 10 метров. Игроки первой команды кричат: "Цепи, цепи кованные, разбейте нас." Игроки второй команды спрашивают "Кем из нас?" Первая команда называет игрока, который, разбежавшись, должен разбить цепь. Если названному игроку удастся разбить цепь противника, он забирает одного игрока по месту разрыва цепи. Если разорвать цепь не удалось, разбивающий игрок становится "звеном" противоположной команды. Команды меняются ролями. Игроки второй команды кричат: "Цепи, цепи кованные, разбейте нас. и так далее. Проигрывает та команда, в которой останется меньше игроков.

Вы справились со всеми испытаниями и последний кусочек карты вы найдете на предмете мебели, который стоит на четырех ногах, но ходить не может. (Стул)

3. Заключительная часть

- Вот и подошло к концу наше познавательное путешествие.
- Вам оно понравилось?
- Где вы побывали?
- Что запомнили?
- Какие испытания вам понравились?
- У вас получилось стать дружной командой?
- А теперь разложите перед собой кусочки карты и соберите ее воедино.
- Я вас поздравляю с удачным поиском потерянных кусочков карты. Игра окончена. Вы молодцы, хорошо потрудились и, наверное, устали немножко, нагуляли аппетит, а у меня есть для вас небольшой сюрприз: мягкие блестящие баранки. Пойдемте пить душистый чай с баранками.