«Последний герой»

спортивно-конкурсная программа

Цель:Развивать навыки коллективного поведения*.*

Задачи:

* Воспитывать чувство товарищества, коллективизма; умение работать в коллективе.
* Развивать физические качества: выносливость, быстроту, ловкость.
* Учить воспитанников решать поставленные задачи; развивать творческие способности, чувство юмора и здорового соперничества.

Оборудование:факелы (24), 3 стула, 3воздушных шара, 3 косынки, номера каждому игроку в команде, бананы (нарисованные) по количеству участников, по 7 «кочек» перед каждой командой, «рыбки» - по количеству участников, «удочка» - на каждую команду, 3 «пальмы», 3 карандаша, канцелярские кнопки.

Команды:по 8 человек, минимум 3 команды.

Возраст участников:средний школьный.

Ход мероприятия

- Здравствуйте, дорогие друзья! Я спешу вас обрадовать: вы попали на необитаемый остров. Выжить здесь сможет только самый сильный, смелый и находчивый. Чтобы определить «героев» нашего острова будут проведены испытания.

- Всю вашу жизнь на острове будет отслеживать Совет племен. В него входят…. (*представление жюри*).

- Совет племен постановил, что победившему в испытании племени будет вручаться 2 факела, племени, занявшему в испытании 2-е место – 1 факел, а из проигравшего племени должен будет уйти, т.е. покинуть наш остров, один игрок, но вы сможете его откупить, исполнив песню, танец и т. д. Если игрок все-таки покидает племя, то кто-то из оставшихся в племени дважды выполняет задание. Кто покинет остров, решает Совет старейшин путем жеребьевки.

- На нашем острове расположились племена….

- Сейчас им предоставляется слово. Нужно представить свое племя, защитить свой тотем.

**I испытание**

- Чтобы выжить на острове необходимо быть быстрым и ловким. Первое испытание: вождь племени бежит с тотемом в руках до «пальмы» и обратно, передает тотем следующему члену племени, а сам становится в конце колоны. Побеждает племя первое справившееся с испытанием.

**II испытание**

- Когда вы бегали по острову вокруг пальм, очевидно, заметили, что здесь много пауков. Сейчас вашей будет как можно достовернее изобразить их.

В этом испытании одновременно участвуют 4 человека (от каждого племени). Они встают спиной друг к другу и слепливаются согнутыми в локтях руками. В такой сцепке они превращаются в «паука», у которого 8 лапок. Теперь «пауку» необходимо быстро пройти до «пальмы» и обратно.

- Совет племени, каким племенам и сколько вы вручаете факелов?

- Из какого племени должен уйти участник?

- Какой номер должен покинуть остров?

- Будет ли племя выкупать своего представителя?

**III испытание**

- На нашем необитаемом острове часто встает вопрос о пропитании. Сейчас вы будете решать эту сложную задачу. Готовы ли вы к этому?

- Каждому племени надо перебраться через «болото» по кочкам (картонным кружкам), на последней кочке лежат бананы. Каждый участник испытания поочередно передвигается по «кочкам» берет 1 банан и так же возвращается обратно.

*Подведение итогов испытания.*

**IV испытание**

- Бананы – продукт скоропортящийся и не очень сытный. Вам же необходимо запастись провизией на долгое время. Факелы и, соответственно, жизни получают те племена, которые быстрее наловят рыбу.

Перед каждым племенем на земле расположены рыбки с петельками. Первым игрокам на пояс одевается «удочка» - замкнутая веревка с крючком. Задача играющих «поймать» на «крючок» рыбку. Поймав рыбку игрок возвращается к племени и передает «удочку» следующему игроку. Руками помогать нельзя.

*Подведение итогов испытания.*

**V Испытание (конкурс вождей)**

- Вождями племени становятся не только самые умные и самые смелые представители племени, но и самые богатые, самые хитрые.

- Итак, вожди садятся на «трон» (стул) и, не вставая с них должны собрать как можно больше предметов (шашки или другие мелкие предметы). Можно передвигаться со стулом. Выигрывают те, кто больше наберут предметов.

*Подведение итогов испытания*

**VI испытание**

- На острове остро встал вопрос о наличии одежды.

- В этом испытании победят те племена, которые быстрее «оденутся». Как вы это будете делать…

Первый игрок подбегает к шарику, который висит перед командой, повязывает на него платок, возвращается к племени. Второй игрок подбегает, снимает платок, возвращается к племени и т.д.

*Подведение итогов испытания.*

**VII Испытание**

- Наши племена, мне думается, устали жить вечно «голодными и холодными» на необитаемом острове. И тут они увидели проплывающий вдалеке корабль.

Все племена дружно закричали «И-и-и». услышано будет то племя, представитель которого на одном дыхании дольше прокричит данный звук.

*Подведение итогов.*

**VIII Испытание**

Чтобы разнообразить свой досуг, племена занимались прикладным творчеством. Следующее испытание. Победит то племя, которое воткнет в карандаш, как можно больше канцелярских кнопок.

*Подведение итогов.*

**IX Испытание**

Последнее испытание. Проплывающий мимо корабль услышал жалобные крики наших племен. Перед вождями встала задача – переправить свое племя на корабль. Как вы это будете делать…

Вождь берет за руку одного игрока из своего племени, бежит с ним до пальмы и обратно. Берут третьего игрока и т.д. побеждает племя, которое быстрее и дружнее переправится на корабль.

Вот и закончились испытания на нашем острове. Сейчас нам нужно выяснить, какое же племя самое сильное и быстрое, в каком племени самые дружные жители. Совет старейшин объявит нам, какое племя будет объявлено Героями нашего необитаемого острова.

*Подведение итогов. Награждение.*