***«Там на неведомых дорожках»***

**сказочно-игровая программа.**

**Цели:**

-закрепить спортивные знания, умения, навыки;

- развивать ловкость, быстроту реакции на основе овладения физической культурой;

-воспитывать взаимовыручку, уважение друг к другу, чувство коллективизма.

**Оборудование:** 2 кегли, 2 удочки с кольцами, 2 обруча, 2 деревянных лошадки, 2 скамейки, 2 стула, 2 веревки по 3 м, 2 повязки на глаза, 2 пары больших тапочек,10 монет из толстого картона, 2 корзины, 6 кубиков, большие следы ног из картона.

**Ход программы:**

 В программе принимают участие 2 команды по 10 человек. В каждой команде выбирается заранее капитан и дается сказочное название.

***Ведущий:***

Сказка тебя заждалась! Торопись!

Одержишь победу – получишь свой приз!

Смелым ты будь, не трусь, не робей.

Выбери конкурс себе поскорей.

Смело играй и стремись победить,

Мудростью, ловкостью всех удивить.

Ждут тебя шутки, веселье и смех…

Наша программа сегодня для всех!

*Ведущий проводит игры и эстафеты, которые имеют сказочные названия.*

***1.«Богатыри».***

Команды получают по «лошадке» (деревянная палка с головой лошади из фанеры). Первые участники команд «седлают лошадей», скачут до финишного стула, оббегают его, и возвращаются обратно к команде. К первому участнику «подсаживается» второй, и они «скачут» вместе. Затем «лошадь» передается другой паре участников. Соревнования продолжаются пока все участники команд не побудут в роли «наездников». Побеждает команда, которая быстро и правильно выполнила задание.

***2. «Золушка».***

Участники команд делятся по парам. «Мачеха» берет корзинку с кубиками, бежит к финишному стулу и разбрасывает на нем кубики. Потом возвращается и отдает корзинку «Золушке». «Золушка » бежит и собирает кубики в корзинку, возвращается к команде и т.д. Побеждает самая быстрая и точная команда.

***3. «Канатоходец Тибул».***

На полу от старта до финиша протянута веревка. Задача участников команд: пробежать точно по веревке к финишу и обратно, не отклоняясь в сторону.



***4. «Кот в сапогах на рыбалке».***

Участники по очереди бегут к финишному стулу, на котором стоят кегли-«рыбки». Рядом лежит «удочка» (палка, к которой привязана веревка с кольцом). Надо набросить кольцо на кеглю. Дается три попытки. Команда поймавшая больше «рыбок» побеждает.

***5. «Теремок».***

На финиш кладут по обручу – это теремки. Бежит первый участник – это «мышка». Спрашивает: «Кто в тереме живет?» и залезает в обруч. Далее бежит второй участник - «лягушка». Вопрос: «Кто в тереме живет?» Ответ: «Я мышка-норушка. А ты кто?» «Я – лягушка-квакушка» и тоже залезает в обруч. И так далее: «волчок - серый бочок», «лиса – рыжая краса». Затем подбегает «медведь», берет обруч и тянет к старту. Побеждает команда, которая выразительно сыграла роли и первой пришла к старту.

***6. Загадки для команды*** *(участники команд отгадывают).*

|  |  |
| --- | --- |
| Ждали маму с молоком,  А пустили волка в дом…  Кем же были эти  Маленькие дети?  ***(Семеро козлят)*** | Была она артисткой  Прекрасной как звезда,  От злого Карабаса  Сбежала навсегда.  ***(Мальвина)*** |
| В детстве все над ним смеялись,  Оттолкнуть его старались:  Ведь никто не знал, что он  Белым лебедем рожден.  ***(Гадкий утенок)*** | Уплетая калачи,  Ехал парень на печи.  Прокатился по деревне  И женился на царевне.  ***(Емеля)*** |
| Покупала самовар,  А спасал ее комар.  ***(Муха-цокотуха)*** | Он разбойник, он злодей,  Свистом он пугал людей.  ***(Соловей-разбойник)*** |
| Вот совсем не трудный,  Коротенький вопрос:  Кто в чернила сунул  Деревянный нос?  ***(Буратино)*** | Он в Италии родился,  Он своей семьей гордился.  Он не просто мальчик-лук,  Он надежный, верный друг.  ***(Чипполино)*** |
| Стрела молодца угодила в болото,  Ну где же невеста? Жениться охота!  А вот и невеста, глаза на макушке.  Невесту зовут…  ***(Царевна-лягушка)*** | Толстяк живет на крыше,  Летает он всех выше.  ***(Карлсон)*** |

***7. «Змей Горыныч».***

Участники команд разбиваются по парам, становятся спиной друг к другу, надевают обруч и прыгают до финиша и обратно. Побеждает команда, которая быстрее и точнее выполнила прыжки в парах.

***8. «Репка».***

Первые участники команд – дед - бегут до финиша и обратно, вторые - бабки- присоединяются к ним, держась за талию, и бегут вдвоем. Затем присоединяются третьи – внучки, а далее все герои сказки.

***9. «Лиса Алиса и кот Базилио».***

Участники команд разбиваются по парам. «Кот» надевает повязку на глаза. «Лиса» надевает большие тапочки и берет одной рукой за плечо «кота». Так они преодолевают расстояние до финиша, где берут со стула 5 монет. Другая пара возвращает монеты на место.

***10. «Там на неведомых дорожках».***

Первые участники команд берут по два следа ног, вырезанных из картона, становятся на них и идут до финиша и обратно. Передают реквизит следующему участнику команды. Побеждает команда, выполнившая быстрее и точнее задание.

*Награждение победившей команды.*

***Учитель начальных классов Е.А. Хомичук***