

**Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования детей»**

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**Спортивно-игровая программа**

**«Великолепная семёрка»**

в рамках реализации программы по работе  
с несовершеннолетними группы социального риска «Не отступись!»

Составитель: педагог-организатор  
Алиса Юрьевна Степанова

Тамбов  
2015

**Цель мероприятия:** пропаганда здорового образа жизни и семейных ценностей.

**Задачи:**

- привлечь к организации и проведению Мероприятия учащихся группы «социального риска»;
- привлечь к участию в спортивно-игровой программе детей группы «социального риска» и их родителей;
- оптимизировать детско-родительские отношения через организацию совместного активного отдыха.

**Оборудование:** 1 игрушечный лук, 3 стрелы, стенд с мишенью, карточки с загадками про ковбоев, 30 м. веревка, игрушечный конь, 2 ведра пластиковых (на 3 литра), 1 ведро пластиковое (100-200 мл.), 3 кг. крупы (овес, пшено и т.п.), карточки с заготовками для четверостишья «Конь пришел на водопой...», спортивный мат, изображение ранчо формата А4, изображение ранчо формата А4, разрезанное на 35 частей, деревянный лабиринт размером 1,7х1,7 м. с тремя отверстиями, в которые может провалиться теннисный мяч, теннисный мяч, 12 кегель, платок из плотной ткани.

**Ход мероприятия:**

Спортивно-игровая программа проходит в форме маршрутной игры, в которой принимают участие подростки 12 – 15 лет, их родители (законные представители) и педагоги. Численность команды: 7 человек (3 взрослых и 4 детей – не менее 2 детей из «группы риска» – состоящих на учете в органах внутренних дел, внутришкольном учете).

Форма одежды участников мероприятия – спортивная. Командам необходимо придумать название, девиз, иметь при себе эмблему.

В ходе мероприятия участники выполняют задания игровых станций, которые расположены в различных кабинетах Центра дополнительного образования детей, на каждом этаже Центра находятся дежурные, которые проводят команды в кабинет, обозначенный в маршрутном листе (см. Приложение 1).

Ответственными за организацию игровых станций назначаются педагоги дополнительного образования с помощниками (учащиеся, в числе которых дети, состоящие на учете в органах внутренних дел, внутришкольном учете). Форма одежды организаторов игровых станций и помощников: джинсы, рубашки, косынка на шее (возможно, ковбойская шляпа).

Перед началом мероприятия команды участников регистрируются и занимают места по периметру актового зала.

Когда все команды, педагоги и их помощники, собрались в актовом зале, звучат фанфары, привлекая внимание собравшихся к сцене.

На открытие спортивно-игровой программы исполняется хореографический номер в стиле «кантри».

**Выходит ведущий:**

Здравствуйте, дорогие друзья! Приветствуем Вас на спортивно-игровой программе «Великолепная семёрка»!

Наша игра проводится в рамках деятельности муниципальной опорной площадки «Подросток и общество».

Семёрка – это семья, это – семь искателей приключений и любителей активного отдыха!

Каждая команда, которая сегодня пришла испытать себя, состоит из семи человек.

Прошу участников построиться для представления команд.

**Ведущий:**

Начинаем переключку! (каждая команда объявляет своё название и девиз)

Прошу подойти ко мне капитанов команд для выдачи маршрутных листов (ведущий раздаёт маршрутные листы).

Мы предлагаем вам окупаться в атмосферу дикого запада.

На ваших маршрутных листах указаны игровые станции, которые последовательно проходит каждая команда. Время пребывания на станции – 5-7 минут. На станциях вас встретят ведущие – педагог и его помощник. Они должны записать в маршрутном листе количество заработанных вами баллов и поставить подпись. В ходе выполнения заданий оцениваться будет не только достигнутый результат, но и сплоченность и слаженность действий всей команды по 10-балльной системе.

Затем ведущий объявляет названия игровых станций и называет их организаторов (педагоги поднимают руку, когда их объявляют), предлагая командам следовать за ведущим на первую станцию, обозначенную в маршрутном листе: «Стрелки», «Смекалка», «Верный товарищ», «Накорми коня», «Творческая», «Сила и ловкость», «Ранчо», «Большой каньон», «Гремучая змея» (см. Приложение 2).

**Ведущий:**

После прохождения конкурсно-игровой программы участники возвращаются в актовый зал, сдают маршрутные листы, садятся на свои места. Мы посчитаем заработанные баллы и выясним, какая команда удостоена звания «Великолепная семёрка»!

Объявляется старт игры! Желаем Вам удачи! (звучит весёлая музыка, команды идут за педагогами, педагоги с помощниками - по своим станциям).

Участники проходят все станции и возвращаются в актовый зал, педагоги и помощники подсчитывают результаты, заполняют грамоты и дипломы.

**Подведение итогов мероприятия**

**Ведущий:**

Дорогие друзья! Все конкурсные испытания позади, осталось лишь посчитать общее количество баллов.

Пока руководители станций с помощниками подводят итоги, для участников мероприятия проходит концертная программа из 3-х музыкальных номеров.

**Ведущий:**

Итак, настал момент, которого мы ждали. Сейчас будут объявлены победители спортивно-игровой программы «Великолепная семёрка» (от меньшего количества баллов к наибольшему).

Командам, не занявшим призовые места, вручаются грамоты за участие.

Затем вручаются дипломы командам, занявшим III, II и I места.

Ведущий также благодарит учащихся, оказавших помощь в организации игровых станций, им вручаются благодарности.

**Используемые источники:**

1. День рождения в ковбойском стиле, URL: <http://forum.in-ku.com/archive/index.php/t-135936.html>.
2. Ковбой, Материал из Википедии – свободной энциклопедии, URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%B2%D0%B1%D0%BE%D0%B9>.
3. Логические задачи и головоломки, URL: [http://www.smekalka.pp.ru/obman/answer\\_obman\\_13.html](http://www.smekalka.pp.ru/obman/answer_obman_13.html).
4. Логические задачи – «Ковбойская» головоломка, URL: <http://thejam.ru/puzzle/kovbojskaya-golovolomka.html>.
5. Психологические упражнения для тренингов, URL: <http://trepsy.net/play/>.

**Маршрутный лист**

Команда \_\_\_\_\_

СОШ № \_\_\_\_\_

№ п/п	Станция	Баллы	Подпись
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			

Игровые станции должны быть распределены так, чтобы у каждой команды они не совпадали.

**Игровые задания:**

**Станция «Стрелки»:** игроки стреляют из игрушечного лука в мишень на расстоянии 1,5 м. в 3 захода по 3 попытки. Первый – пристрелочный. Засчитывается 1 балл за каждое попадание в два последующих захода.

Сплоченность команды оценивается от 1 до 5 баллов. Наивысший балл ставится, если игроки болеют друг за друга, подсказывают, как правильно держать лук и стрелы, соблюдают нормы поведения в общественных местах.

**Станция «Смекалка»:** ведущий загадывает игрокам загадки про ковбоев:

1. Скажите, друзья, кто я?  
Есть широчайшие поля,  
Их солнце жжет, и дождь мочил не раз.  
И те поля на головах у вас.  
Ковбою без меня нельзя никак.  
И потому, друзья, я не пустяк!

## (Шляпа)

2. Не кузнец и не плотник,  
А на ранчо первый работник.  
(Конь)

3. Ковбой зашел в салун, и просит бармена: «Воды, дайте мне воды...!». Бармен достал из пистолет и выстрелил в воздух. «Спасибо», - сказал довольный ковбой. За что он поблагодарил бармена?

## (Ковбой икал)

4. Как-то ночью шериф Кольт Ремингтон встретил трёх ковбоев, сидевших вокруг костра. Шериф заподозрил, что один из них – печально известный угонщик скота Боб-Скотобой, а двое других были похожи на обычных безработных. Шериф был уверен, что эти двое, если их допросить, скажут правду, а Боб-Скотобой непременно солжет.

Когда шериф обратился к первому ковбою, тот, пробормотав что-то нечленораздельное, кинулся наутёк. Его приятель быстро проговорил: «Он сказал, что он ковбой, и это правда! Мы оба – ковбой!». Тогда третий вскочил на ноги и закричал, указывая пальцем на второго: «Это неправда! Он лжет!».

Шериф Ремингтон, не раздумывая долго, защелкнул наручники на руках одного из них: «Ну что, попался, Боб-скотобой? Теперь у тебя будет много свободного времени!»

Кого из троих арестовал шериф?

**(Шериф арестовал третьего ковбоя. Он понял, что второй сказал правду, иначе и первый и второй оказались бы лжецами, то есть угонщиками скота. Но такого быть не могло, потому что угонщиком скота был только один ковбой)**

5. Это вид спорта, который зародился среди мексиканских и американских ковбоев. Считается, что первое открытое спортивное состязание состоялось в тexasском городе Пекос в 1883 году.

## (Родео)

6. Жили-были два ковбоя. Они всегда соревновались между собой на лошадях, кто быстрее прискачет. Когда им исполнилось по 50 лет, они решили поспорить в последний раз: чья лошадь прибежит первой к финишу, тот ПРОИГРАЛ. Встали на старт и стоят. Прошло 2 часа, к ним подошел старец и что-то сказал. Тогда ковбой помчались к финишу сломя голову. Что старец сказал ковбоям?

## (Поменяйтесь лошадьми)

7. На диване за столом сидели трое: ковбой, джентльмен и японец. Сколько ног было на полу?

**(Одна, так как ковбой сидит, положив ноги на стол, джентльмен – нога на ногу, а японец – ноги под себя)**

Каждый правильно угаданный ответ оценивается в 2 балла, если участники рассуждают в верном направлении, но ответ не отгадывают – 1 балл.

Сплоченность команды оценивается от 1 до 5 баллов. Наивысший балл ставится, если игроки участвуют в обсуждении все вместе, соблюдают нормы поведения.

**Станция «Верный товарищ»:** главный помощник и друг ковбоя – это его конь. Ведущий просит участников команды построиться так, чтобы из них получилась фигура коня (нужно определить, кто будет головой, туловищем, ногами, хвостом). При этом необходимо держаться друг за друга (за руки, за плечи и так далее), фигура представляет собой общее целое.

Ведущий даёт задание («живая» конструкция выполняет все действия): утром конь ковбоя проснулся, зевнул, потянулся; помотал головой из стороны в сторону; начал рыть передним левым копытом; постучал задним правым копытом; махнул хвостом; взбрыкнул задними копытами; пощипал травку; пробежал по полю 3 круга.

Команда получает 3 балла, если игроки выполняют задание слаженно, не расцепившись, максимально похоже на описываемые действия. 2 балла – если ошибки незначительны, 1 балл – если расцепились не более двух-трёх участников.

Сплоченность команды оценивается от 1 до 5 баллов. Наивысший балл ставится, если игроки обсуждают свои действия, подсказывают друг другу, как передвигаться, соблюдают нормы поведения.

**Станция «Накорми коня»:** в кабинете натянуты верёвки в различных направлениях, создавая на пути игроков препятствия. Из одного угла необходимо перейти в другой (там стоит игрушечный конь). Задание: каждый игрок из команды должен зачерпнуть маленьким ведром из большого ведра крупу (овёс, пшено и т.п.) и перенести её через препятствия, не задев верёвки, пересыпав в ведро, которое находится рядом с конём.

3 балла ставится, если игрок проходит препятствия, не коснувшись верёвки, не рассыпав крупу, 2 балла – незначительные касания/немного просыпал крупу, 1 балл – множество касаний/рассыпал много крупы.

Сплоченность команды оценивается от 1 до 5 баллов. Наивысший балл ставится, если игроки болеют друг за друга, подсказывают друг другу, как передвигаться, соблюдают нормы поведения.

**Станция «Творческая»:** участники команды сочиняют четверостишие с заданной первой строчкой: «Конь пришёл на водопой...».

3 балла ставится, если строки четверостишья объединены общим смыслом, срифмованы. 2 балла – строки срифмованы, но четверостишье не имеет общего смысла. 1 балл – рифма не соблюдена.

Сплоченность команды оценивается от 1 до 5 баллов. Наивысший балл ставится, если игроки обсуждают идею четверостишья все вместе, слушают мнения друг друга, соблюдают нормы поведения.

**Станция «Сила и ловкость»:** на этой станции задания выполняют 4 участника команды – 2 игрока мужского пола отжимаются (мальчики – 10 раз, мужчины – 15 раз), 2 участника женского пола выполняют поднятие туловища из положения лёжа (девочки – 10 раз, женщины – 15 раз).

Выполнение 9-10 (13-15) раз оценивается 5 баллами, 7-8 (10-12) раз – 4 балла, 5-6 (7-9) раз – 3 балла, 3-4 (4-6) раза – 2 балла, 1-2 (1-3) раза – 1 балл.

Сплоченность команды оценивается от 1 до 5 баллов. Наивысший балл ставится, если игроки болеют друг за друга, соблюдают нормы поведения.

**Станция «Ранчо»:** участники команды собирают по образцу изображение ранчо (формат А4), разрезанное на 35 частей.

Если собрано 100% изображения, команда получает 5 баллов, 80% – 4 балла, 60% – 3 балла, 40% – 2 балла, 20% – 1 балл.

Сплоченность команды оценивается от 1 до 5 баллов. Наивысший балл ставится, если игроки обсуждают свои действия, помогают друг другу, соблюдают нормы поведения.

**Станция «Большой каньон»:** участники становятся по периметру и берут в руки большой деревянный лабиринт, перемещают по нему теннисный мяч от исходной точки к конечной. На пути мяча находятся три отверстия, в которые он может упасть, если участники не сбалансируют свои движения.



Если путь найден безошибочно и мяч не упал, выполнение задания оценивается 3 баллами, мяч упал 1 раз – 2 балла, мяч упал 2 раза – 1 балл, 3 и более раз – 0 баллов.



Сплоченность команды оценивается от 1 до 5 баллов. Наивысший балл ставится, если игроки действуют слаженно, обсуждают свои действия, соблюдают нормы поведения.

**Станция «Гремучая змея»:** в кабинете в хаотичном порядке (на расстоянии 0,5-0,7 м. друг от друга) расставлены 12 кегель, создавая препятствия на пути игроков. В прохождении препятствий участвуют 3 участника команды по очереди. Игроку завязывают глаза. Остальные должны на слух объяснить ему, как пройти через кабинет, обойдя все кегли.

Если участник прошел безошибочно, не сбив ни одной кегли, он получает 3 балла. Сбивает 1-3 кегли – 2 балла, 4-6 кегель – 1 балл, более 6 – 0 баллов.

Сплоченность команды оценивается от 1 до 5 баллов. Наивысший балл ставится, если игроки находят оптимальный способ передвижения для участника с завязанными глазами, не перебивают друг друга, соблюдают нормы поведения.