

Муниципальное учреждение дополнительного образования
«Дом творчества города Галича Костромской области»

Номинация: «Методические разработки по модулю, разделу преподаваемого предмета (дисциплины, модуля), по тематике воспитательного мероприятия»

Спортивная квест – игра
«Я о спорте знаю все!»

*для воспитанников объединения «Фантазеры»
возрастная характеристика обучающиеся 5-7 класс*



Автор: Кириллова
Татьяна Вениаминовна,
педагог дополнительного образования

г. Галич
2021г.

Оглавление:

Введение:	3ст
Содержание: спортивная квест – игра «Я о спорте знаю всё!»	4-8ст
Рефлексия мероприятия:.....	8ст
Приложения к мероприятию:	9-13ст
Литература:	14ст

1. Введение.

Пояснительная записка.

Разработку данного мероприятия могут использовать: педагоги, классные руководители, педагоги дополнительного образования, педагоги организаторы во внеурочной деятельности с обучающимися среднего звена, а также в летних РВО, оздоровительных лагерях.

Занятие организовано в форме спортивной квест - игры.

В течение всего мероприятия дети пошагово выполняют задания, направленные на достижение единой цели. Расширяют свой кругозор в области спорта. Учатся работать в команде, выполняя каждый свою роль.

Квест – это популярный способ для детей и взрослых проводить время за игрой или, например, искать подарок на день рождения. Обычно квест представляет собой цепочку заданий, пройдя которые игроки что-то находят (подарок, сюрприз, карту сокровищ) или выполняют определенную миссию (становятся супергероями или волшебниками, помогают кому-то).

Цель: создать условия для активного познавательного отдыха детей в летний период на свежем воздухе в лагере РВО.

Задачи:

- ✓ совершенствовать физические способности подростков;
- ✓ закреплять умение слушать команды, выполнять задания по инструкции;
- ✓ развивать быстроту, силу, выносливость, выдержку, смекалку;
- ✓ развивать поисково-познавательную деятельность, стремление узнавать новое,
- ✓ расширять кругозор, сообразительность.

Место проведения: городской парк;

Участники: педагоги, воспитанники объединения «Фантазеры»; две команды по 7 человек;

Оборудование: 2 обруча, секундомер -2шт, цветные мелки, цветные пяточки и ладошки, распечатанные ребусы, 2 набора палочек для игры городки, 2 комплекта олимпийских колец, буквы алфавита, видеозапись танца «Зумба», колбочки для записок, сувениры для команд.

2. Содержание спортивной квест – игры «Я о спорте знаю всё!»

Ход мероприятия:

Ведущий:

-Здравствуйте, дорогие ребята! Сегодня мы с вами интересно проведем время в нашем лагере. Этот день мы посвящаем сорту. В городском парке состоится квест- игра

«Я о спорте знаю всё!». Ребята, а что такое спорт?

Ответы детей.

Ведущий:

Спорт – это жизнь, а не игра!

Спорт – распорядок дня с утра!

Спорт – дисциплина, тяжелый труд!

Это праздник и триумф!

Ты должен добежать,

И все высоты взять,

В спорте слабых не бывает,

Сила воли побеждает.

Ведущий:

Квест представляет собой цепочку заданий, пройдя которые игроки что-то находят (подарок, сюрприз, карту сокровищ) или выполняют определенную миссию (становятся супергероями или волшебниками, помогают кому-то).

Вы будете выступать в роли спортсменов, которые отыскивают главный символ зимних и летних олимпиад. Он объединяет пять континентов.



- Что это? (олимпийские кольца).

Пять колец, пять испытаний необходимо пройти каждой команде.

Все испытания размещены на путеводителе.

- Команды, после каждого испытания получают колбу или киндер, в котором спрятана картинка предмета, объекта, где располагается олимпийское кольцо.

Цель каждой команды: за короткое время пройти все испытания и собрать все кольца, как они расположены на олимпийском флаге.

Начинать маршрут можно с любого испытания.

- Нашу встречу начинаем с веселой, ритмичной зарядки танец «Зумба» - видео.

Примечание: если нет возможности на улице включить музыку, то можно выполнить другого вида зарядку - Приложение №1

-Здоровье, как мы уже говорили раньше, — это движение. А движение – это не только скорость и сноровка, но и пластика, желание двигаться под музыку, соблюдая такт и ритм. Одним из современных направлений фитнеса является танец «Зумба». Это специальная танцевальная фитнес тренировка, позволяет с легкостью выровнять осанку, укрепить мышцы, положительно сказывается на работе сердечно-сосудистой системы и налаживает работу дыхательной системы и поднимает настроение.

- Молодцы, хороший заряд бодрости получили. Пришло время начинать испытания. Пусть, вам, поможет удача.

- Каждая команда получает путеводитель и начинает свой путь.

На каждой станции участников ждут педагоги, которые следят за выполнением испытаний, помогают выйти из трудных ситуаций, соблюдают технику безопасности. Фиксирую время выполнения заданий, выдают колбочки с таинственными карточками.

Маршрутный лист для команд.

№	Название испытания	Время выполнения	Баллы
1	Викторина «40 вопросов о спорте»	В течение 2 минут необходимо ответить на максимальное количество вопросов ведущего.	За каждый правильный ответ -1б.
2	Перейди топкое болото	Задача игроков: перейти топкое болота, используя таблички-кочки с буквами. Каждый участник должен составить из кочек слово, связанное со спортом. Или можно использовать вариант, который предложен в Приложении №3 М я ч	За каждое слово -1б

3	Разгадай ребусы. Ребус – это загадка, в которой искомое слово или фраза изображены в виде комбинации фигур, знаков, букв, т.е. «предметов». Одна из главных трудностей при разгадывании ребусов – умение правильно назвать изображённый на рисунке предмет и понять, как соотносятся между собой фрагменты рисунка. Необходимо учитывать наличие синонимов, буквенная «дробь» может быть прочитана по-разному. Кроме знания правил, нужны еще смекалка и логика.	В течение 10 минут отгадать 12 ребусов. Приложение №2	За каждый правильный ответ -1б.
4	Быстрый обруч.	Команда выстраивается в круг, держась за руки.  Задача игроков, пропустить	

		обруч через каждого игрока не разжимая.	
5	Бегущая дорожка	На ровной поверхности в парке выкладываются цветные пяточки в разных направлениях. Задача игроков: пробежать по дорожке без ошибок.  Если участник сбился, он начинает путь с начало.	За каждый правильный ответ -1б.
6	Стрелки	Конкурс напоминает игру городки. Игра городки заключается в выбивании фигур, построенных из пяти городков, с ограниченной площадки, называемой “городом”, городошными битами с определённого расстояния.  Победителем игры городки считается игрок	

		или команда, затратившие на выбивание городошных фигур наименьшее количество бит.	
--	--	---	--

3.Рефлексия.

После всех испытаний подводится итог игры. Подсчитывается время, количество баллов, осуществляется награждение победителей.

- Как вы считаете, физические упражнения полезны для здоровья?

Если вы считаете, что нет, то хлопаете в ладоши, если же считаете, что они необходимы для нашего здоровья, то громко хлопаете в ладоши и топаете ногами. Итак, выразите свое отношение к занятиям спортом. (Дети хлопают в ладоши, топают ногами) Ведущий. Самое ценное, что есть у человека – это жизнь, а самое ценное в его жизни – это здоровье. Берегите свое здоровье! До свидания! До новых встреч!

Приложение№1

ЗАРЯДКА

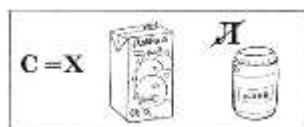
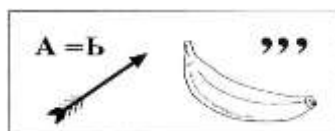
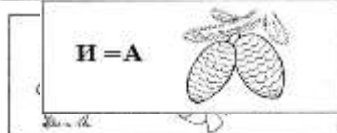
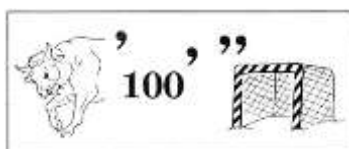
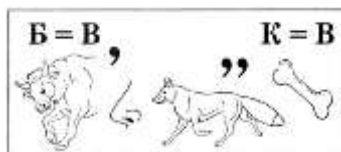
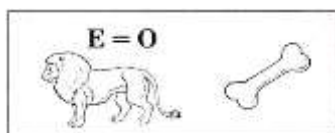
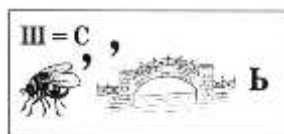
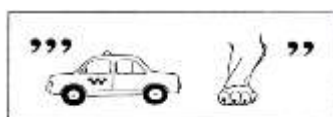
Участникам педагогического взаимодействия, вставшим в круг, педагог предлагает через выполнение определенных движений дать оценку отдельным компонентам этого взаимодействия (содержанию, отдельным технологиям, деятельности некоторых творческих групп, учащегося, педагога, отдельным играм и т.д.), а также выразить свое отношение к этим компонентам. Могут быть предложены следующие движения:

- ✓ присесть на корточки – очень низкая оценка, негативное отношение;
- ✓ присесть, немного согнув ноги в коленях, - невысокая оценка, безразличное отношение;
- ✓ обычная поза стоя, руки по швам – удовлетворительная оценка, спокойное отношение;
- ✓ поднять руки в локтях – хорошая оценка, позитивное отношение;

- ✓ поднять руки вверх, хлопая в ладоши, подняться на цыпочки – очень высокая оценка, восторженное отношение.

В начале реализации этой технологии педагог знакомит участников со всеми движениями и их значением. Каждый участник, после того как педагог называет тот или иной компонент состоявшегося взаимодействия, по своему усмотрению производит какое-либо движение.

Приложение №2



Отгадки к ребусам: 1 — сила, 2 — ловкость, 3 — выносливость, 4 — быстрота, 5 — гибкость, 6 — смелость, 7 — упорство, 8 — футбол, 9 — бокс, 10 — шашки, 11 — хоккей, 12 — стрельба, 13 — теннис.

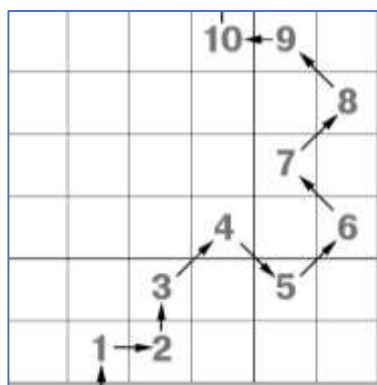
Приложение №3

Игра болото.

ДЛЯ СТАРШИХ ПОДРОСТКОВ И ВЗРОСЛЫХ

Собственно, болото в этой игре представляет собой большое поле размером 6 квадратов на 6 квадратов — по типу «классиков». Это поле ведущий заранее рисует на полу. Если такой возможности — чертить мелом — нет, можно заготовить многоразовое «болото», склеив его из полосок бумаги.

Для себя ведущий готовит тайную бумажку, на которой зафиксирован безопасный маршрут через болото. Например, он может выглядеть вот так (см. схему)



Инструкция

Вашей группе предстоит перебраться через болото. Оно перед вами. Сделать это будет не просто. Прежде всего, выполнять это задание нужно молча. За каждое слово, произнесенное кем-либо из участников, будет наказана вся группа: упражнение придется начать выполнять заново. Болото вы будете переходить по кочкам. Их не видно, но вы узнаете о них от ведущего. Если

клетка, на которую вы встали, — это кочка, ведущий промолчит. Если — трясина, ведущий скажет: «Буль!» — участника засасывает болото, и он возвращается на берег. Следующий участник пойдет по тем клеткам, про которые уже точно известно, что они — «кочки» (в строго определенном порядке!), и попытается найти следующую, новую «кочку». Он будет продвигаться вперед, пока не услышит «Буль!». «Утонув», он вернется на берег и уступит место следующему участнику.

На поле может находиться только один человек. Остальные — либо еще стоят на берегу, либо уже перебрались через болото.

Помните: перебраться должна вся группа, а за нарушение правил все участники возвращаются на этот берег.

Группа молча выстраивается на «берегу», и один из участников приступает к поиску первой «кочки». Внешне все поведение ведущего должно быть сосредоточено на отслеживании правил: молчит ли группа, в правильном ли порядке очередной участник наступает на уже найденные «кочки», не попал ли он в «болото» в поисках новой. Никаких подсказок группе давать не надо. А желание такое будет обязательно! Вы увидите, что первое время часть ребят вообще не наблюдает за тем, как шагают по полю их товарищи, а занимается своими делами. Захочется вам подсказать им простой путь помощи друг другу (говорить нельзя, но ведь показывать-то, «угукать» и мычать можно!).

Вас может расстроить то, что участники, счастливо добравшиеся до другого берега, выключаются из игры, вместо того чтобы помогать остальным.

Воздержитесь от комментариев, потому что все происходящее есть отражение состояния группы, есть тот уровень отношений, к которому данный отряд сегодня готов. Хочется вам этот уровень изменить? В рамках данного упражнения лучше всего сделать следующее: найти повод и вернуть всю группу к исходному моменту. Схему перехода через болото менять не надо. Вы увидите, как изменится поведение участников, насколько более

ответственными и включенными они станут. Иногда полезно вернуть и два раза... Но это нужно смотреть по ситуации.

Внимательно наблюдайте за взаимоотношениями ребят во время упражнения. Ваши наблюдения — важный материал для обсуждения в общем кругу.

В некоторых группах «Болото» проходит почти незаметно, как чисто разминочный вариант, а для некоторых отрядов разворачивается как настоящая драма, кульминация всего занятия.

ДЛЯ МЛАДШИХ ПОДРОСТКОВ

Ребята становятся у кромки большого ковра или у нарисованной на полу линии. Возможны и другие способы обозначения начала и конца маршрута. Конец «болота» должен быть отнесен в пространстве достаточно далеко — метров на 7–8 и даже больше, если позволяет площадь помещения.

Инструкция

Перед вами раскинулось обширное болото. Глубокое, топкое, но с кочками. Всей группе предстоит перебраться на ту сторону. На болоте может находиться только один участник. Все остальные стоят у линии (кромки ковра) и внимательно наблюдают за игрой.

Перешедшие через болото, будьте осторожны! Если кто-то из вас окажется хоть одной ногой в болоте в то время, когда его будет переходить другой участник, вся группа начнет переход сначала.

Теперь о том, как вы будете перебираться. Нужно двигаться как бы с кочки на кочку (эти кочки каждый из вас представит себе сам), но способ, которым вы будете перемещаться, должен быть у каждого свой. Он не должен повторяться! Если окажется, что кто-то из участников повторил уже использованный прием передвижения, вся группа вернется к началу пути. Сейчас у вас есть пять минут на то, чтобы придумать возможные способы и договориться друг с другом.

В процесс обсуждения ведущий не вмешивается. Как правило, первый раз он протекает неорганизованно и неэффективно. Это нормально.

Практически всегда группа предоставляет ведущему возможность «наказать» себя возвращением в начало пути. Обязательно этим воспользуйтесь. Если поводом послужило повторение способа перемещения, предложите группе еще раз обсудить все возможные способы и распределить их между собой. Если группа вернулась из-за нарушения «правила черты», предложите ребятам обсудить те меры, которые помогут им предотвратить подобную ситуацию в дальнейшем.

Литература:

Интернет источники:

1. <https://rosuchebnik.ru/material/vneklassnoe-meropriyatie-veselye-starty-6422/>
 2. https://nougazprom.mskobr.ru/files/refleksivnye_tehniki_metody_i_priemy.pdf
- Авторы: Л. С. Кожуховская, заведующий кафедрой молодежной политики РИВШ, кандидат культурологии И. В. Позняк, методист Центра системных исследований проблем молодежи БГУ, магистр педагогических наук*
3. <https://ped-kopilka.ru/igry-konkursy-razvlechenija>
 4. <https://summercamp.ru>
 5. <https://ped-kopilka.ru/igry-konkursy-razvlechenija>