**Георгиевские игры для учащихся 5-7 классов**

Праздничное мероприятие, посвящённое Дню Победы в

Великой Отечественной войне

**Цель**

1. воспитания:

• гражданско-патриотических качеств у школьников

среднего звена,

• любви к своему Отечеству, гордости за героев,

отличившихся на полях сражений,

• необходимости сохранения памяти о тяжёлых

годах войны и героях, побеждавших грозных врагов в разные времена,

2. развития интереса к истории своей Родины,

государственной символике и её значении.

3.развития физических качеств:

• выносливости,

• быстроты,

• ловкости,

• гибкости,

• координации движения

4.создание командного духа.

**Атрибуты**

• георгиевская ленточка, которая раздаётся

каждому ребёнку на мероприятии

• названия этап

• протоколы прохождения этапов

• маршрутные листы

для игры:

• слова для этапа «Пантомима»

• рухли (с игры городки) и шахматная доска

• большая лыжа с веревочками (доска ширина-30

см, длина 2 метра)- 1 штука

• маленькие лыжи с веревками (доска ширина-20см,

длина- 0,5 метров)-2 штуки

• круглая доска с 12 (10) веревками и мяч

теннисный

• волейбольная сетка

• буквы на А4 бумаге и 9 обручей

• вопросы по истории

• дуги железные

• подарки для детей

**Оформление:** каждому ребенку

одевается на грудь георгиевская ленточка, судьи которые стоят на этапах

(старшеклассники ) с ленточками  на

рукаве, выноситься музыка на улице, так как игра проходит на открытом воздухе

на участке школы, стол где лежат листочки с названием этапов, главный судья

занимает место.

**Ход мероприятия**

Главный судья под музыку объявляет общее построение,

заранее подготовлены три команды и капитан этих команд. Капитанам предлагается

вытащить с ящика ленточку, какого цвета ленточку вытянет капитан, такого цвета

флаг и длинные ленточки вручается ему и команде. Длинные ленточки одевают

ребята на голову.

Главный судья игры объяснят правила игры

ребятам. Основным правилом игры это не потерять флаг, быть одной командой,

пройти все этапы быстро и качественно, набрать балы, с помощью которого будут

определяться победители.

Звучит гимн Kазахстана

По окончанию гимна главный судья желает всем

успехов и победы и начинается игра.

Капитаны команд со стола берут по одному

листочку, где написаны название этапов.

Например: «Пантомима», «Лыжники», «Болота»,

«Минное поле», «Грамотеи», «Викторина», «Переносы не урони», «Марионетки».

После прохождения одного этапа вся команда

прибегает вместе с капитаном на главный стадион и меняет этап, берет другой и

так до сих пор пока все команды не пройдут все этапы. Судьи следят за правильность

выполнения заданий и также фиксируют нарушения.

**Описания этапов:**

**«Пантомима»**

Задача: Команда выбирает одного человека . Судья

на этапе показывает напечатанное слова этому игроку а он с помощью жестов и

мимики объяснит команде о чем идут речь. Если команда отгадывает деться другое

слово и т.д. На задание отводится 3 минуты, за каждое отгаданное слово 2 балла.

«Лыжники»

По 5 человек одновременно становятся на лыжи и

проходят определённый отрезок дистанции туда и обратно, потом следующая 5 и

т.д., задача не упасть с лыж и наступить на землю

«Болота»

Команда выстраивается на линии старта. Первый

игрок одевает на ноги деревянные лыжи и перешагивая проходит дистанцию туда и

обратно, эстафету передает следующему игроку.

«Минное поле»

Волейбольная сетка лежит на земле. Задача

участников взявшие за руки проползти под сетку до конца не расцепляя руки.

«Грамотеи»

8 человек из команды становятся в обручи и

получают по одному листочку с буквой. Один обруч остаётся пустым. Судья на

этапе показывает слово капитану команды, а он должен построит членов команды

используя пустой обруч , двигая детей в разные стороны так чтоб можно было

прочитать именно то слово , которое показал судья. Одновременно в одном обруче

может стоять только один игрок. На выполнение задания отводиться 5 минут.

Команда зарабатывает столько баллов сколько слов смог выстроить капитан.

«Викторина»

Судья на этапе задает вопросы командам по

истории, каждый правильный ответ приносит команде 1 бал.

**«Переносы не урони»**

Для этого этапа задача на координацию движения.

Участником команды предлагается шахматная доска на котором стоят рухли (от 8 до

14 штук) и даётся 10 баллов . Задача каждого игрока перенести рухли так , чтоб

они не упали. Каждая упавшая рухля штрафной бал. Если переносят без падения получают

десять баллов.

«Марионетки»

Команде предлагается круглая доска с веревочками

(от 8 до 12 штук). Каждый игрок берет по одному веревку. Судья на этапе по

середине доски кладёт теннисный мячик. Задача пронести доску через препятствия

так, чтоб не уронить мячик, если мячик все таки упал даётся второй шанс для

прохождения этапа.

После прохождения всех этапов объявляется общее

построение, подсчитываются балы и определяется победитель .

Кульминацией служит собирание флага. Капитан

команд подходят к главной судье и скрепляют свои флаги в одно.