



«ЗАРНИЧКА» ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 1-4-Х КЛАССОВ

Цель: формирование у детей чувства патриотизма, готовности достойного служения Отечеству.

Задачи

1. Совершенствовать физические качества учащихся.
2. Развивать познавательные процессы.
3. Способствовать воспитанию патриотических чувств, сплочение детского коллектива.

Оборудование: секретные пакеты, медицинская аптечка, спортивный инвентарь.

Подготовительный этап

Жеребьевка (деление на две команды).

Изготовление эмблем.

Выбор командиров, спецназа, разведчиков, санитаров.

Подготовка участка (*маршрута*) к игре.

Инструктаж по ТБ.

Ход игры

Ведущий: Пришла зима! Пришла зима!
Оделись в белое дома,
Стоят деревья в шапках белых.
Зима для сильных, ловких, смелых.

Вы сильные?
Вы ловкие?
Вы смелые?
Тогда начинаем.

(Построение команд. Знакомство учащихся с маршрутом.)

Этапы зарнички

1. Ефрейтор «Туннель».
2. Сержант «Попади снежком».
3. Прапорщик «Переправа».
4. Лейтенант «Окажи помощь».
5. Капитан «Воробьиный марш».
6. Майор «Саночники».
7. Генерал «Путаница».
8. Маршал «Ловкость».

Ведущий: Измерение пульса. Норма: ...

[51 - 55]

Технология
и инструментарий

70



Ведущий:

Задание для разведчиков.
Чтобы приступить к игре, необходимо разведчикам пройти путь на лыжах и предоставить задание для спецназа (*дети с третьей группой здоровья*).

Задание.

1. Расшифруйте слова, используя азбуку Морзе. (*Мина, танк.*)

Азбука Морзе:

А	Н	БЪ
Б	О	Э
В	П	Ы
Г	Р	Ю
Д	С	Я
Е	Т	
Ж	У	
З	Ф	
И	Х	
Й	Ц	
К	Ч	
Л	Ш	
М	Щ	

2. Выполните рисунок по данной тематике.

Ведущий:

Загадки с коллективным ответом.

1. Зима всё в белое одела,
Зимой ребятам много ... (*дела*).
2. Скорей за шапку и платок,
Бери коньки и на... (*каток*).
3. Вот на коньках бежит Сережа,
Бежит, упал и едет ... (*лёжа*).
4. А вот компания Егора,
Забрав салазки, лезет ... (*в гору*).
5. Гора крута, бела, как тесто,
Насели в сани и ни ... (*с места*).
6. Пошли салазки еле-еле,
Ну а потом как... (*полетели*).





7. Навстречу ветер дует в лоб,
Свернули сани и в ... **(сугроб)**.

(Во время прохождения этапов наблюдатели выставляют баллы всей команде в специальные таблицы.)

ЗЕЛЁНЫЕ	СИНИЕ
<i>Этапы:</i> 1. Ефрейтор 2. Сержант 3. Прапорщик 4. Лейтенант 5. Капитан 6. Майор 7. Генерал 8. Маршал	<i>Этапы:</i> 1. Ефрейтор 2. Сержант 3. Прапорщик 4. Лейтенант 5. Капитан 6. Майор 7. Генерал 8. Маршал

Этапы зарнички:

1. Ефрейтор «Туннель»

Напротив команды наблюдатели держат матерчатый рукав. По сигналу первые номера, стоящие в начале колонны, бегут до указателя-ориентира, оббегают его, подбегают к «туннелю» и проползают через него. Встают, бегут к команде и передают эстафету следующему участнику.

Наблюдатели фиксируют время, за которое пройдёт вся команда.

2. Сержант «Попади снежком»

С расстояния 5–7 м попасть снежком в круг диаметром 10 см, нарисованный на фанерном листе. Дается три попытки.

3. Прапорщик «Переправа с обручами»

В реках у направляющих по два обруча. По сигналу он кладёт один обруч и становится в него, затем на расстоянии вытянутой руки кладёт второй и перепрыгивает из одного в другой, достигает указателя-ориентира, обозначающего противоположный берег. Вслед за направляющим, перепрыгивая из обруча в обруч, переправляются с берега на берег все участники игры. Последний игрок собирает за собой обручи.

Наблюдатель фиксирует время, за которое пройдёт вся команда.



4. Лейтенант «Окажи помощь».

- 1) Перевязка пальца при порезе.
- 2) Какие вы знаете лекарственные растения?
- 3) Какие лекарственные растения можно использовать при обработке раны?
- 4) Какие лекарственные препараты должны быть в походной медицинской аптечке?

5. Капитан «Воробьиный марш»

Ребята строятся за линией старта в колонну по одному. Каждому участнику связывают ноги ниже колен. По сигналу первые номера начинают передвигаться вперёд прыжками. Достигнув поворотных пунктов, находящиеся от линии старта в 8–10 м, они возвращаются назад и касанием руки посылают в путь следующих участников.

Наблюдатели фиксируют время, за которое пройдёт вся команда.

6. Майор «Саночники»

Санки в руках у направляющих. По сигналу участники ложатся животом на санки и, отталкиваясь о пол руками, передвигаются к указателю-ориентире. Как только руки окажутся на линии финиша, игроки эстафеты встают, берут санки в руки и бегут к своей команде. Второй ребёнок, приняв санки, выполняет то же задание, что и предыдущий участник, и т.д.

Наблюдатель фиксирует время, за которое пройдёт вся команда.

7. Генерал «Путаница»

Между деревьями натянута верёвка «змейкой» на высоте 50–60 см от земли. Ребята должны перешагнуть всю путаницу и не задеть верёвку.

8. Маршал «Ловкость»

Вдоль трассы спуска кладут различные предметы — кубики и т.д. Участники по очереди съезжают с горы на санках, стараясь по пути захватить как можно больше предметов. Спустившись с горы, каждый отдаёт свой улов судьё, тот вписывает количество собранных предметов в ведомость и кладёт их на прежнее место. Выигрывает та команда, которая собрала наибольшее число предметов.

Ведущий: Капитаны устанавливают флаги на вершину горы.

Ведущий: Измерение пульса. Норма: ...





Ведущий: Молодцы у нас ребята: сильные, умелые, Дружные, весёлые, быстрые и смелые!
А теперь ответьте мне на вопросы:

1. Для чего мы измеряли пульс?
2. Изменился ли он?
3. Какой вывод можно сделать?
4. Что нового сегодня узнали?
5. Понравилась ли вам игра?

(Сообщаются результаты игры. Объявляется победитель.)

Ведомость

Этапы зарнички	Время или баллы	
	Синие	Зелёные
1. Ефрейтор «Туннель»		
2. Сержант «Попади снежком»		
3. Прапорщик «Переправа»		
4. Лейтенант «Окажи помощь»		
5. Капитан «Воробьиный марш»		
6. Майор «Саночники»		
7. Генерал «Путаница»		
8. Маршал «Ловкость»		