



**Спортивное мероприятие  
для 3-х классов по подвижным  
играм «Игра без границ»**

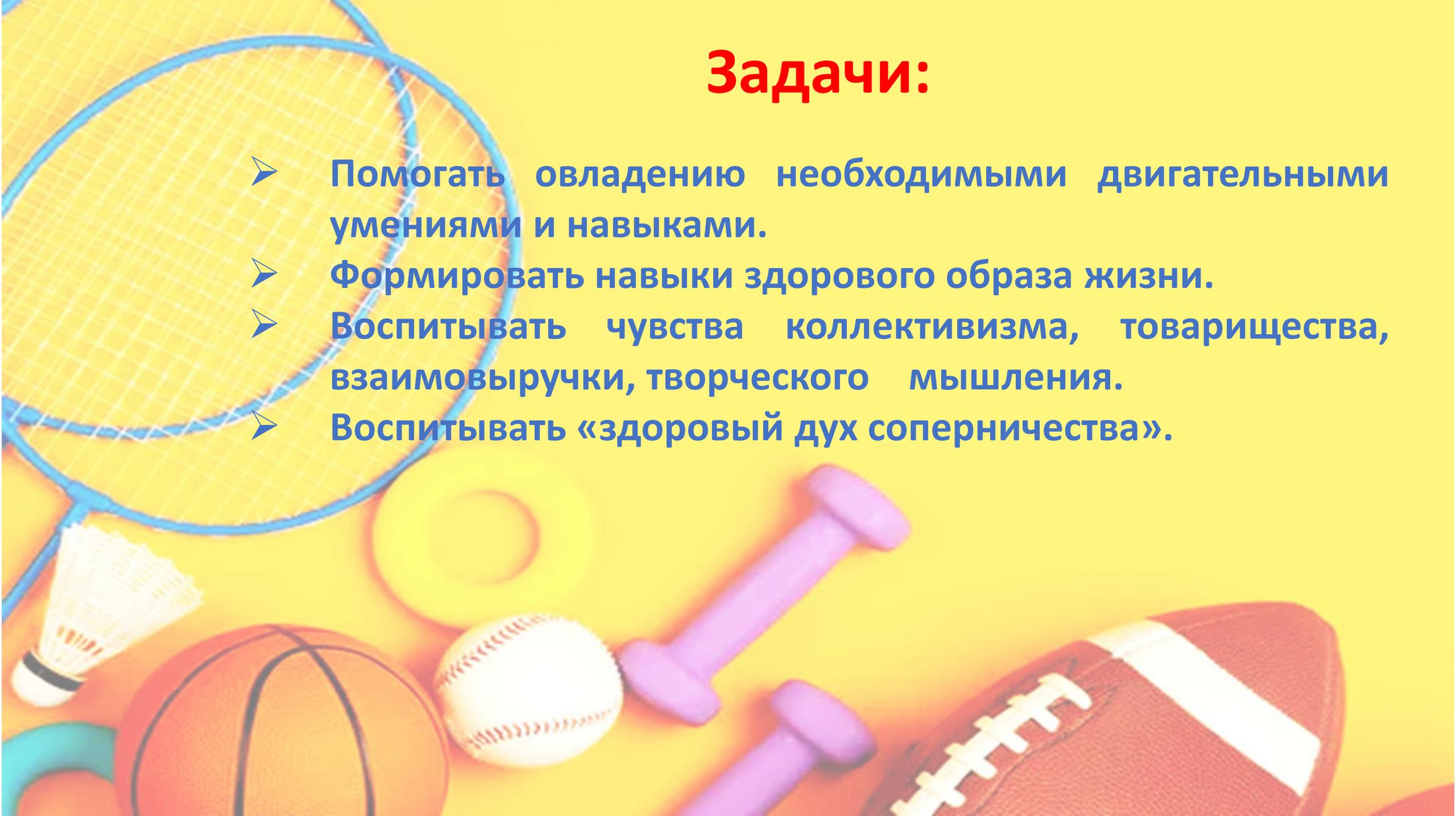
# Цель мероприятия:

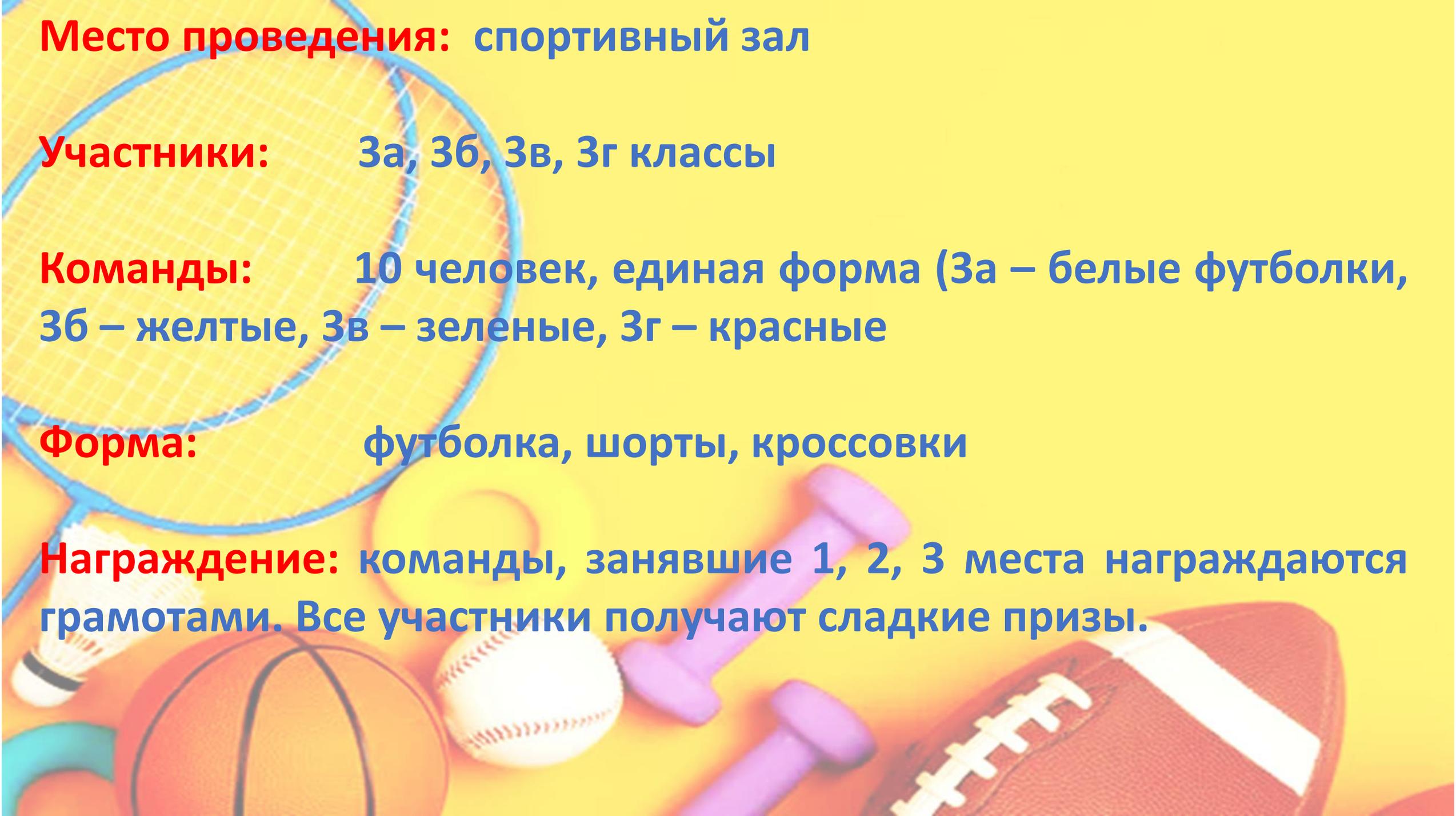
Укрепление здоровья детей,  
повышение интереса к занятиям  
физической культурой и спортом  
посредством игры.



# Задачи:

- Помогать овладению необходимыми двигательными умениями и навыками.
- Формировать навыки здорового образа жизни.
- Воспитывать чувства коллективизма, товарищества, взаимовыручки, творческого мышления.
- Воспитывать «здоровый дух соперничества».





**Место проведения:** спортивный зал

**Участники:** За, Зб, Зв, Зг классы

**Команды:** 10 человек, единая форма (За – белые футболки, Зб – желтые, Зв – зеленые, Зг – красные)

**Форма:** футболка, шорты, кроссовки

**Награждение:** команды, занявшие 1, 2, 3 места награждаются грамотами. Все участники получают сладкие призы.

# Используемый инвентарь

- Волейбольные мячи – 4 шт
- Хвостики – 10 шт
- Секундомер
- Свисток
- Обручи – 4 шт



# Программа мероприятия

Первая игра – «Мяч капитану»

Вторая игра – «Обезьянки»

Третья игра – «Перестрелка»

Подведение итогов, награждение



# Организация

- Построение, открытие праздника, объявление условий соревнований.
- Проведение игр.
- За каждую игру отвечают судьи – помощники, которые помогают ведущему в проведении мероприятия (оценивают участие команды, расставляют спортивный инвентарь, убирают его и т.д.)
- Спортивный зал красочно оформлен.
- Под звуки марша команды входят в спортивный зал (ведущий представляет участников, знакомит с судьями, жюри) и занимают отведенные места.
- Перед началом каждой игры ведущий объявляет правила и ход игры, если надо, показывает сам или его помощники.
- После каждой игры жюри объявляет счет.

# Первая игра «Мяч капитану»

Команды становятся в круг, капитан стоит в центре круга, в обруче (обруч диаметром 60 см). У капитана в руках волейбольный мяч. Участники команды стоят от капитана на расстоянии 2 метров. По команде судьи капитан начинает передавать мяч первому участнику в руки, первый участник обратно кидает мяч капитану, дальше капитан делает пас второму участнику, тот отдает мяч обратно капитану, и так всем участникам по порядку капитан передает мяч, а они ему обратно. Когда последний участник кинул мяч капитану, капитан поднимает мяч над головой, чтобы судья видел, чья команда сделала это быстрее.

# Правила игры «Мяч капитану»

Начинается игра по команде судьи (судья дает свисток). Капитан не должен выходить за обруч. Передачи мяча нужно выполнять точно в руки. Если участник уронил мяч, он сам поднимает мяч и делает пас. Когда капитан принял мяч от последнего участника, он должен поднять мяч над головой.



## Вторая игра «Обезьянки»

Одна команда (9 человек («обезьянки»), без капитана)) бегают по площадке и уворачиваются от ловца (это капитан другой команды). Капитан за 1 минуту должен вырвать у участников хвост (он закреплен за резинку шорт). У кого ловец вырвал хвост, садится на скамейку. По истечении времени судья считает сколько хвостов собрал капитан.

# Правила игры «Обезьянки»

Хвосты у «обезьянок» не должны быть короткими. «Обезьянки» могут только убегать и уворачиваться от ловца. Нельзя хватать ловца и держать хвост. Ловец только вырывает хвосты у «обезьянок», хватать «обезьянок» нельзя.

Ловцы – капитаны команд собирают хвосты у той команды, которая попала во время жеребьевки.

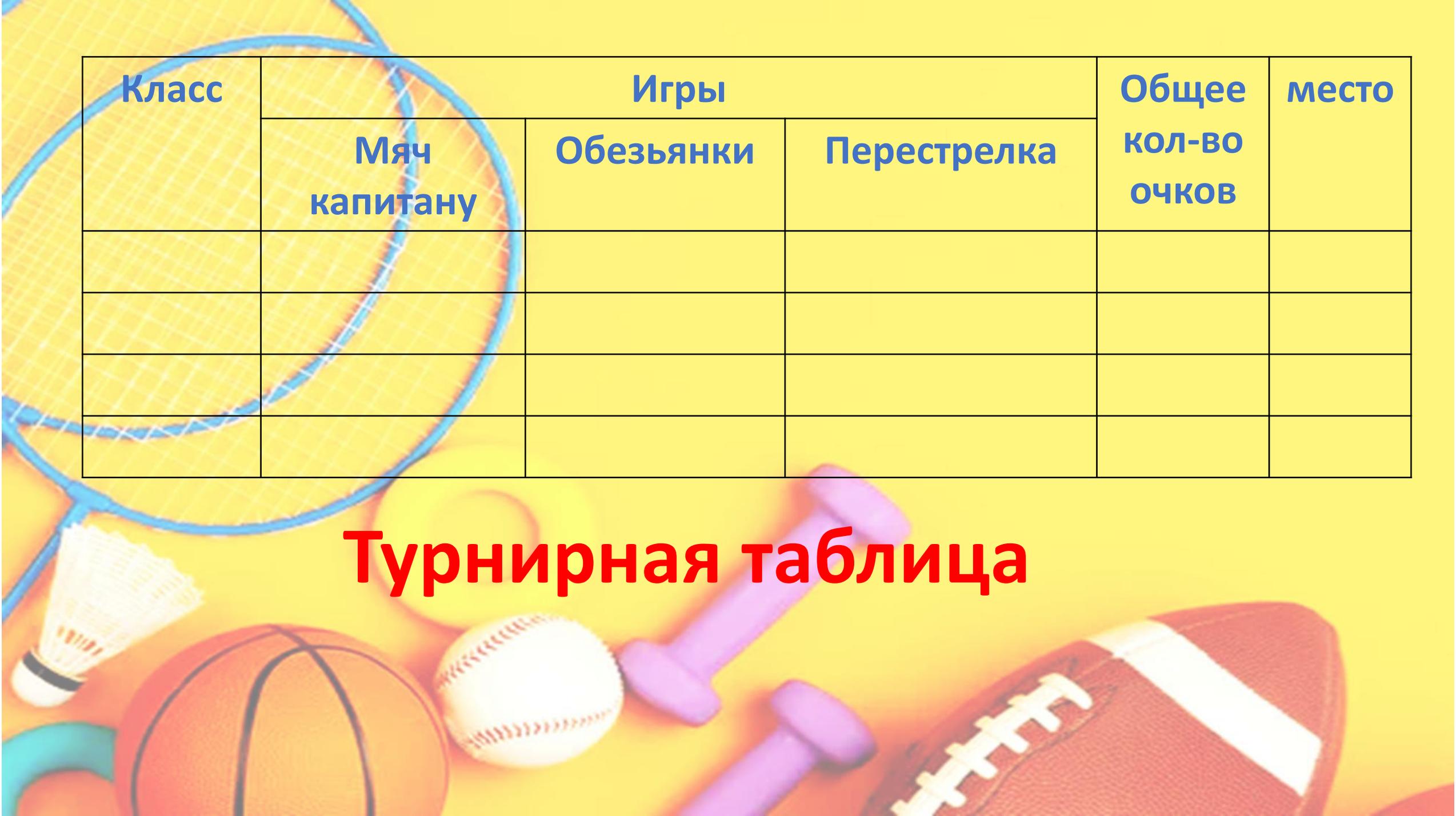


# Третья игра «Перестрелка»

Играют две команды по 10 человек. Два мяча у одной команды и два у другой. Игра проходит на волейбольной площадке. Командам дается 7 минут, чтобы они выбили мячом всех соперников. Одна команда на одной половине площадки, другая на другой. Кого выбили, то идет в плен на другую сторону площадки за лицевую линию. Пленных можно спасти, если участник кинул мяч пленнику своей команды мяч по воздуху, и он его поймал, то может возвращаться снова на свою сторону и продолжать играть. Соперники могут перехватывать мячи у пленных, не заступая за лицевую линию. Участники могут выпивать соперника доходя до линии нападения на площадке соперника.

# Правила игры «Перестрелка»

Участники не должны выходить за линию, когда вышибают соперников. Если мячом задела после удара об пол, то участник продолжает играть. Пленные ловят мячи от своих только за лицевой линией. Если соперник пытался перехватить мяч у пленных, задел мяч и не поймал его, он уходит в плен. Когда участник возвращается из плена, он должен пересечь среднюю линию, только после этого он продолжает играть. Когда время игры закончилось, судья считает сколько пленных у каждой из команд. Если у команды больше пленных, чем у соперников, она проиграла. Если выбили раньше времени всех соперников, игра заканчивается, и судья фиксирует время окончания игры.



Класс	Игры		Общее кол-во очков	место
	Мяч капитану	Обезьянки		

# Турнирная таблица