

• Презентация  
мероприятия

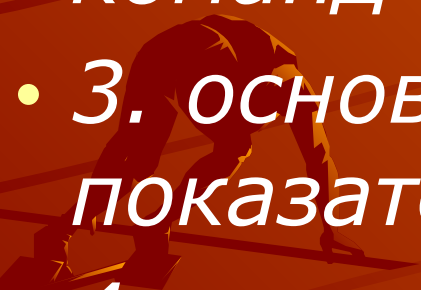
# Спортивный праздник

## “Республика - игра”



Автор  
учитель физической  
культуры  
Матвийчук Татьяна  
Николаевна  
г. Санкт-Петербург  
ГБОУ СОШ №122

## Основные содержательные блоки мероприятия и их значение:

- 1. организационный ( обозначение целей и задач мероприятия)
  - 2. подготовительный ( настрой команд на игру )
  - 3. основной ( подвижные игры и показательные выступления)
  - 4. заключительный ( подведение итогов и награждение)
- 
- A silhouette of a person in a starting crouch on a track, positioned on the left side of the slide. The person is leaning forward with their hands on the ground, ready to start a race. The background is a warm orange gradient with abstract curved lines.

# Планируемый результат.

- 1. Иметь представление о подвижных играх разных народов мира.
- 2. Развивать физические способности.
- 3. Научить взаимодействовать друг с другом.
- 4. Позитивно относиться к людям разных национальностей.

# Состав участников

*В данном мероприятии принимают участие дети 1-4 классов разных национальностей.*

*Часть из них плохо владеет русским языком.*

*В процессе игры, в неформальной обстановке, дети легче адаптируются в образовательном процессе.*

# 1. Организационный блок ( обозначение цели и задач мероприятия)

## Цель:

- Ознакомление учащихся начальных классов с подвижными играми разных народов мира, как один из способов формирования толерантного сознания.

## Задачи:

- Дать представление о подвижных играх разных народов мира.
- Развивать физические способности.
- Формировать позитивную психологию общения и коллективного взаимодействия.
- Формировать толерантное отношение к представителям разных национальностей.



## *2. подготовительный ( настрой команд на игру )*

Подготовка команд к мероприятию:

- Выбрать название команды (связанные с темой спортивного мероприятия “Республика- игра”).
- Представление команды.
- Эмблема команды.
- Считалки, зазывалки.

## КОМАНДА-ГРАНАТ

Гранат является как символом Азербайджана, так и символом Армении, символизирует плодородие и богатство. Это объясняется тем, что гранатовые деревья увешаны плодами круглый год.



Счет, счет пересчет,  
На скале овца не в счет.  
Кто овечек сосчитает,  
Тот себе ее возьмет.



КОМАНДА-Эльбрус. Гора на Кавказе, является высочайшей вершиной России и Европы. Снег лежит на склонах Эльбруса круглый год. Зачастую летом на них проводятся разнообразные соревнования по фристайлу и фестивали.



## КОМАНДА-Фиалка

Как только природа  
ожила,  
Уже из - под снега  
весна  
Лиловых фиалок дарила  
Как символ любви и  
добра.



КОМАНДА-КАРАВАЙ  
Слово каравай — славянское. Каравай считался символом счастья, достатка и изобилия.

# Музыкальное сопровождение

- **1** Игра народов СИБИРИ и ДАЛЬНЕГО ВОСТОКА  
**РУЧЕЙКИ и ОЗЕРА**
- **2** БАШКИРСКАЯ игра-**ЮРТА**
- **3** УЗБЕКСКАЯ народная игра  
**ПАСТУХИ и КОЗЫ**
- **4.** Одним из видов АЗЕРБАЙДЖАНСКИХ состязаний, является-перетягивание.
- **5.** Бой с подушками.
- **6.** Прыжки через большую скакалку.
- **7.** Эстафета сделать флаг
- 1.Клара Румянова,,От улыбки”
- 2.Башкирская,, Плясовая”
- 3.Узбекская эстрада. ,, Лезгинка”
- 4.Красивая азербайджанская музыка.
- 5,6,,, Элвин и бурундуки.”
- 7,,, В каждом маленьком ребенке.”



# 1 Игра народов СИБИРИ и ДАЛЬНЕГО ВОСТОКА РУЧЕЙКИ и ОЗЕРА

Правила:

Каждая команда в составе 8 человек встают колоннами, держась друг за друга- это ручейки. По сигналу, ручейки

передвигаются по залу в разных направлениях, по следующему сигналу, каждая колонна должна взяться за руки, образовав круги- это озёра.

Выигрывает та команда которая быстрее построит круг.



## 2 БАШКИРСКАЯ игра-ЮРТА

Правила:

Каждая команда, образует круг по углам площадки, в центре круга стул. По сигналу ребята резвятся (прыгают, пляшут, играют), по следующему сигналу все образуют большой круг в центре зала по следующему сигналу, возвращаются к своему стулу, берут ткань и натягивают её в виде шатра (крыши), получается юрта. Выигрывает команда, которая первая построит башкирский дом.



# 3 УЗБЕКСКАЯ народная игра ПАСТУХИ И КОЗЫ

Правила:

Из каждой команды выходит один пастух(мальчик)

и по 4

козочки(девочки). По свистку

пастухи прыгая на одной ноге(согнутую ногу держат рукой), стараются запятнать козочек, которые бегают по пастбищу. Козочки после того,

как их запятнали, уходят за пределы пастбища.

Выигрывает та команда, чей пастух поймал больше коз.



## 4. Одним из видов АЗЕРБАЙДЖАНСКИХ состязаний, является- перетягивание.

Правила:

По 4 мальчика из каждой команды встают друг против друга. Соперники берутся правой рукой и правую ногу ставят на линию, которая находится между ними.

По сигналу, каждый ученик своего соперника пытается тянуть в свою сторону. Побеждает тот, кто первый переступит линию, которая



## 5. Бой с подушками.

Правила:

Мальчики по сигнал  
судьи

пытаются подушкой  
сбить

своего соперника,  
сбитый

уходит с победителем.  
В

конце состязания

подсчитываются

побеждённые.



## 6. Прыжки через большую скакалку.

Правила:

Команды девочек встают друг против друга. По очереди прыгают через скакалку, подсчитывается общее кол-во прыжков у команды.



## 7. Эстафета сделать флаг

Правила

Капитаны вытягивают карточки с изображением флага.

Команды строятся в колонны за линией старта. По сигналу

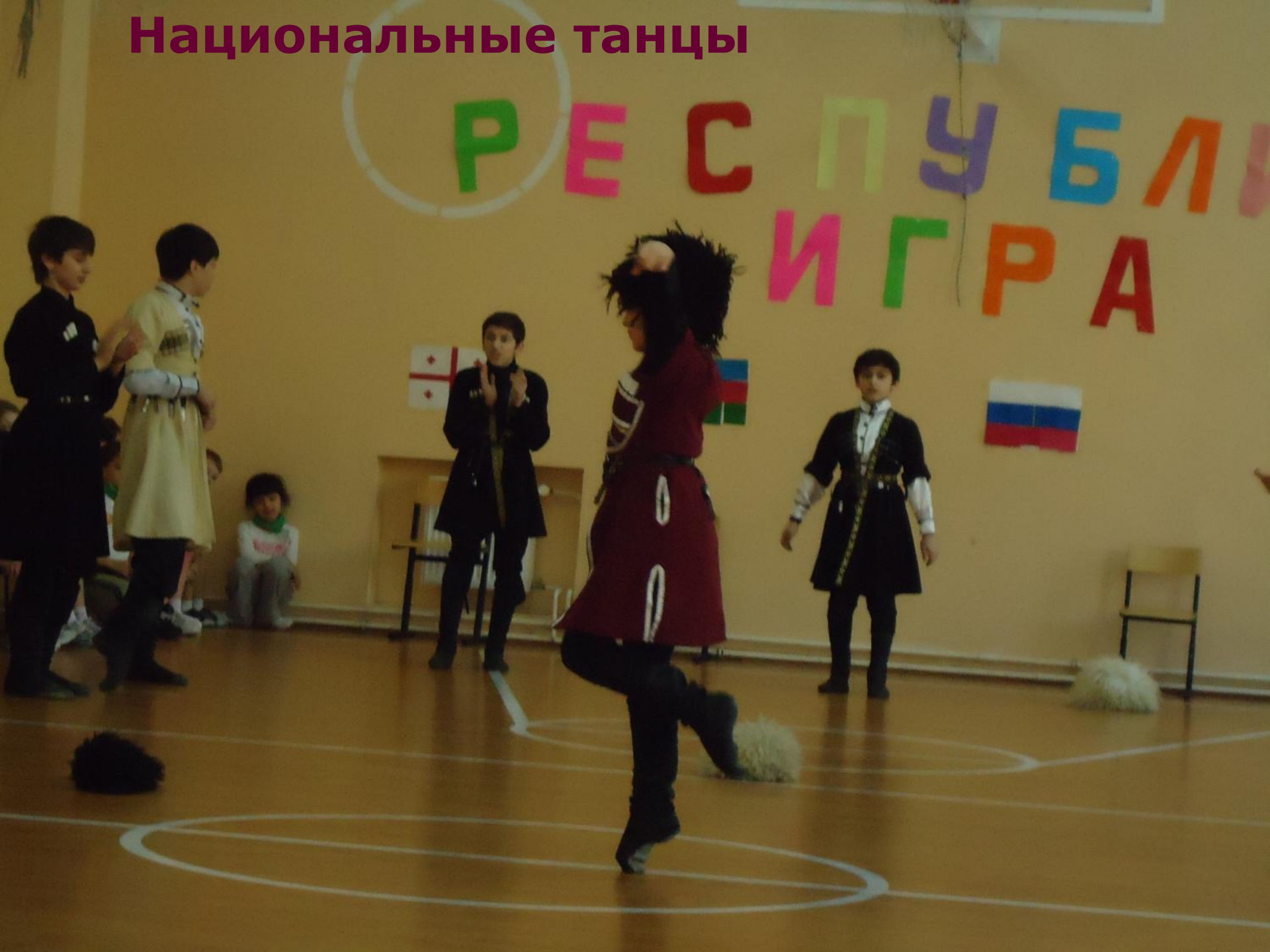
первый бежит к стенке, где висит пустой лист, берет со стула одну из деталей и наклеивает, возвращается и передает эстафету, сам встает

в конец колонны. Это же выполняют следующие члены

команды. Побеждает команда,



# Национальные танцы





РЕСПУБЛИКА  
ИГРА





# Награждение.

