**Остров сокровищ**

**(спортивный праздник)**

**Цели:** почувствовать преимущества командной работы и ощутить поддержку одноклассников; ощутить радость от совместного достижения цели; по-новому увидеть своих одноклассников в необычной обстановке; раскрыть творческий потенциал учащихся; интересно и весело отдохнуть на свежем воздухе; повысить творческую активность и работоспособность класса; создать в классе доброжелательную атмосферу; поднять в игровой форме командный дух.

**Оборудование:** спортивная обувь; удобные брюки; футболка с коротким рукавом; легкий свитер.

**Ход мероприятия**

*Мероприятие проходит на природе в заранее определённом месте. На игру и последующий пикник приглашаются два параллельных класса.*

**1. Вводная часть.**

* Классные руководители (переодетые в пиратов) в игровой форме проводят регистрацию команд и инструктаж по технике безопасности.
* После этого команды придумывают название, девиз, эмблему и приветствуют друг друга.
* Команды заслушивают обращение к ним классных руководителей:

**Руководитель 1.**

Сегодня мы будем участвовать в игре «Остров сокровищ» как ЕДИНЫЕ КОМАНДЫ. Каждый из вас должен бросить себе вызов, то есть быть готовым выложиться на 120 %. 100% - то, что вы знаете о себе, 10 % - то, чего вы о себе не знали и 10% - поддержка команды.

**Руководитель 2.**

Мы – ведущие будем вашими помощниками.

Наша задача – помочь вам самостоятельно выполнить упражнения и проанализировать выполненную работу. Но мы не будем давать вам советы, и отвечать вместо вас на поставленные вопросы. За ответами вы должны обратиться к себе.

Мы просим вас участвовать в каждом из предложенных упражнений в полной мере: от сегодняшнего тренинга вы получите ровно столько, сколько вложите сами.

**Руководитель 3.**

Достигнет ли ваша команда успеха? Это во многом зависит от того, насколько входящие в нее люди хотят и умеют общаться и взаимодействовать друг с другом. Понимают и разделяют ли они общие цели, доверяют и уважают себя и партнеров, готовы брать ответственность за свой вклад в решение общих задач, т.е. от слаженности взаимодействия «игроков» в команде, от их сыгранности.

**Руководитель 1.**

Итак, ваша задача – выполнив все упражнения, пройдя трассу препятствий и испытаний заработать как можно больше баллов, которые в итоге вы сможете обменять на ключи от сундука с сокровищами.

*Звучит старт и «Игра» начинается.*

**2. Проведение игры с разбором элементов.**

Игра проходит около 2–3 часов, все участники получают огромный заряд положительных эмоций, чувство сплоченности и уверенности в собственных силах.

* «Гусеница»:

Прохождение «паровозиком» несложных препятствий, гусиный шаг в тоннеле, перелезания через бревна и т. п.

* «Треугольники»:

Повязки на глаза для всех членов команд, 3 широких площадки (6х6 м), 3 веревки длиной 6 м. Завязать всем членам групп глаза, только после этого запустить их на площадки и прочесть правила. Веревки лежат где-нибудь на площадках. Где-то среди вас лежит веревка. Ваша задача – найти её и сделать из неё равнобедренный треугольник. Не забудьте и то, что когда вы попросите ведущего оценить вашу фигуру, вся команда должна держать в руках этот треугольник.

* «Плот»:

Платформа или что-то наподобие нее (можно просто нарисовать), лежащая горизонтально. Ее размеры зависят от количества участников (для 9–10 человек: 1х1 м). Ваша задача – уместиться всей группой на этой платформе, не заступая за ее края, и удержаться на ней 5–10 секунд.

* «Болото»:

На земле из тонких бревен выложены зигзаги. Это «тропинка» через болото, в тропинке имеются разрывы до 1 м. Общая протяженность – около 20 м. Задача команды от первого до последнего пройти через болото, взявшись за руки, не отпуская их и не оступаясь с тропинки.

* «Пропасть»:

Бревно или любой другой бортик, шириной 20 см и длиной так, чтобы команды встав «паровозиком», уместились впритык по легенде упражнения это – край отвесной скалы, а внизу – пропасть. Ваша задача – встать так, чтобы первый с конца стал первым сначала, второй с конца – стал вторым сначала и т. д. при этом вы не должны касаться земли. Задача каждого – поддержать товарища, цепляющегося за тебя, во всяком случае – не стряхивать его с себя. В противном случае, вся команда начинает упражнение заново.

* «Переправа»:

Платформа, на расстоянии 3м от нее находится бесконечная прямая. Между ними вертикально висит веревка, не касающаяся земли, с узлами и петлями. За прямой находится банка с ручкой, наполненная водой. Ваша группа стоит за линией. Ваша задача – перебраться за платформу всей командой и перенести туда банку с водой. Если вы касаетесь любой точки земли или проливаете хоть каплю воды, вся команда возвращается за линию и упражнение начинается сначала.

* «Электроцепь»

Все сели в круг. Замкнули цепь руками и ногами. «Ударяет молния» - всем надо одновременно встать.

* «Пиратская тропа»

Задача состоит в том, чтобы всей командой пройти по канату от начала до конца, не касаясь земли. Если кто-либо касается земли, вся команда возвращается назад и начинает упражнение снова. Если участник находится на земле, то он не может дотрагиваться до тех, кто находится на канате.

* «Отжимания»

Команда ложится на землю лицом вниз так, чтобы образовался квадрат, стороны которого образованы вашими телами (ваши пятки почти касаются левого плеча соседа). Теперь подвиньтесь все ближе к центру так, чтобы ваши ноги легли на талию соседа. Задача упражнения – отжаться от земли, чтобы в нее упирались только руки, и продержаться некоторое время. Подниматься всем вместе на счет «три».

**Обязательные вопросы для обсуждения.**

*После выполнения каждого упражнения, каждый классный руководитель усаживает свой класс в тесном кругу, в удобном месте.*

*Он начинает беседу с искреннего признания ребят как группы.*

– Мне бы хотелось услышать от каждого из вас несколько слов о полученном опыте.

*Учитель проходит по кругу так, чтобы каждый имел возможность высказаться. Это поможет перенести опыт упражнения в реальную жизнь.*

*Участники описывают свой опыт, и те идеи, которые вытекают из него. Учитель обращается к тому моменту, когда ребята принимали решение во время упражнения, как они пришли к нему, и как шла борьба за это решение.*

– На что было похоже быть там?

– Как вы принимали свое решение?

– Что происходило у вас в мыслях?

– Какие чувства вы пережили, столкнувшись с проблемой?

– Как вы ее решали?

– Что произошло во время этого упражнения?

– Помните, когда... произошло?

– Что вы узнали о себе во время этого упражнения?

*Учитель делает общие наблюдения, если это необходимо, чтобы помочь: С одной стороны я заметил, что группа... .*

– Как то, что вы узнали здесь, соотносится с тем, как вы действовали в других областях вашей жизни: дома, в школе на улице?

**Подведение итогов.**

 По окончанию игры проводится подведение итогов.

 Затем происходит награждение команд подарками и почетными дипломами.

*Проведение общего пикника.*

*Отъезд.*

**Итог.**

По итогам игры проводится собрание класса, на котором учащиеся отвечают на вопросы анкеты:

* Знаете ли вы, что движет каждым учеником вашего класса?
* Работают ли ваши одноклассники в основном на себя или на класс в целом?
* Чувствуют ли ваши одноклассники ответственность за общие успехи и неудачи?
* Хотел бы ты увеличить вклад каждого в общее дело?
* Умеешь ли ты и твои одноклассники быстро находить наилучшие решения возникающих проблем, мыслить гибко и нестандартно?

Инициативны ли твои одноклассники?