

СЦЕНАРИЙ СПОРТИВНОГО МЕРОПРИЯТИЯ, ПОСВЯЩЁННОГО ГОДУ ЕДИНСТВА НАРОДОВ РОССИИ «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО РОССИИ»

Примерное место проведения: спортивный зал/стадион

Возраст: ученики 1-11-х классов

Действующие лица:

- двое ведущих;
- жюри (подсчитывают баллы);
- помощники (расставляют инвентарь, отмечают достижения участников (точки приземления и т.п.))

Реквизит: конусы, нарисованный козёл, подвешенный вертикально (по количеству команд), стрелы (палочки для суши) – по 2 на каждого игрока (по 5 игроков в каждой команде); обручи (по 2 обруча на каждую команду), вещи (пояса, шапки, веревки, ложки, вилки, миски и др.); мешочки с песком по 200-300 гр. (по 3 мешочка на каждую команду); мячи (по количеству команд); шапки (колпачки) – по количеству человек в команде или удвоенное количество.

Ход

Вступление

Ведущий 1: Здравствуйте, дорогие друзья!

Ведущий 1: Сегодня мы собрались, чтобы отметить поистине знаменательное событие – Год единства народов России.

Ведущий 1: Наша страна – это огромная мозаика культур, традиций и народов, каждый из которых вносит свой уникальный вклад в наше общее богатство.

Ведущий 1: И что может быть лучше, чем объединиться в духе здоровой конкуренции, спорта и веселья, чтобы почувствовать эту многогранность и силу нашего единства!

Ведущий 2: Спорт – это универсальный язык, который понятен всем, независимо от национальности, возраста и вероисповедания.

Ведущий 1: Сегодня мы проведем спортивные игры, каждая из которых будет представлять один из народов, населяющих нашу великую Родину.

Ведущий 1: Это не просто состязания, это возможность прикоснуться к истории, культуре и традициям наших соотечественников.

Ведущий 1: Начнём наше путешествие по карте России.

1 остановка – Башкирия

Реквизит: конусы, для обозначения точек, которые нужно оббежать.

Ведущий 1: Отправимся в Предуралье.

Ведущий 2: Здесь раскинулась республика Башкортостан. Горные хребты, пещеры, реки, озера и водопады, цветочные луга... Красота природы нашла отражение в национальных орнаментах.

Ведущий 1: А башкирская вышивка легла в основу игры «Эна мянян еп» – «Иголка и нитка». В нее играют до сих пор, ведь башкиры чтут свои традиции.

Ведущий 2: Сейчас командам предстоит в игровой форме разыграть сюжет, в котором руки башкирской мастерицы вышивают узор.

Ведущий 1: Первые игроки в каждой команде будут «иголками». «Иголка» будет двигаться от старта до конуса и возвращаться к команде. К «иголке» будет присоединяться следующий игрок – «нитка». И они уже вдвоём должны будут оббежать ориентир. Вернувшись, «иголка с ниткой» захватывают следующего участника и снова двигаются вперед. И так, пока все ниточки не пройдут обозначенный путь. Побеждает команда, которая первой завершит узор.

Ведущий 2: То есть когда все участники пробегут.

Ведущий 1: Важно! Во время бега игроки не должны расцеплять руки. Если это произошло, значит, иголка потеряла нитку и команда начинает игру заново.

Ход игры:

- 1. Команды выстраиваются в колонны на одной стороне площадки.*
- 2. На другой стороне площадки устанавливается ориентир (конус, куб или флажок) для каждой команды.*
- 3. По сигналу первые игроки («иголки») оббегают ориентир и возвращаются к своей команде по внешней стороне.*
- 4. Затем к «иголке» присоединяется следующий игрок («нитка»), и они вдвоём оббегают ориентир.*
- 5. Процесс продолжается: каждый следующий участник присоединяется к цепочке, и все вместе они оббегают ориентир.*
- 6. Побеждает команда, которая первой завершит круг со всеми участниками.*

Ведущий 1: Думаю, у всех получился красивый узор.

Ведущий 2: Главное – живой. Все участники боролись, как настоящие батыры из башкирского эпоса.

Ведущий 1: А награда?

Ведущий 2: Конечно, жизнь, полная красок и звуков.

Ведущий 1: Полная радости от общения друг с другом.

Ведущий 2: Скажем спасибо Башкирии и отправляемся дальше.

2 остановка – Республика Тыва

Реквизит: нарисованный козёл, подвешенный вертикально (по количеству команд), стрелы (палочки для суши) – по 2 на каждого игрока (по 5 игроков в каждой команде).

Ведущий 1: Перемещаемся в центр Азии.

Ведущий 2: И нас встречает республика Тыва.

Ведущий 1: 90% ее земли занимают горы. Тувинцы видели, как земля упирается в небо. И поэтому неслучайно, что они ему поклонялись.

Ведущий 2: В тувинских сказках и героическом эпосе часто рассказывается об эпизодах сражения с луком и стрелами.

Ведущий 1: Вот и сейчас мы предлагаем вам попробовать свои силы в тувинской народной игре «Кара адары» – стрельба из лука в мишень.

Ведущий 2: Эта игра имеет глубокие корни. И была как частью праздника, так и важным умением, необходимым для жизни. Мишенью в игре служила шкура белого козла.

Ведущий 1: У нас она нарисованная. Стрелы деревянные, как и в давние времена. А вот луков не будет.

Ведущий 2: Но уверен, наших смельчаков это не остановит. Они справятся своими руками.

Ведущий 1: Важно: поражение цели производить строго от черты «старта».

Ход игры:

1. На расстоянии в 2 метра перед каждой командой на вертикальной подставке или стене расположено изображение белого козла (для каждой команды устанавливается своя мишень).
2. В каждой команде происходит жеребьевка. Пять человек, кому выпал жребий, становятся охотниками.
3. Каждому охотнику вручают по 2 стрелы (палочки для суши).
4. По очереди охотники в каждой команде метают свои стрелы от черты «старта» в мишень.
5. Наблюдатели фиксируют попадание стрел в мишень.
6. Побеждает команда, у которой было большее количество попаданий.

Ведущий 1: Наши участники молодцы!