

## **Спортивная игра “Зов Джунглей”**

Игра проводится на открытой спортивной площадке или в случае плохой погоды в спортивном зале. В игре участвуют две команды (из двух соседних отрядов) в составе 10 человек (5 мальчиков и 5 девочек). Одна команда носит название “Хищники”, другая “Травоядные”. Команда “Хищников” состоит из следующих представителей фауны: рысь, лев, куница, волк, тигр, ягуар, леопард, гиена, крокодил, пантера. В состав команды “Травоядных” входят: буйвол, антилопа, слон, носорог, газель, зебра, жирафа, верблюд, кенгуру, коала. Каждому участнику обеих команд на грудь прикрепляется табличка с названием и изображением (рисунок) того животного, роль которого он играет. За каждый конкурс команда получает соответствующие баллы. При этом для “Хищников” одно очко соответствует одной кости, для “Травоядных” - одному банану. Для этого заготовлены по 30 экземпляров макетов костей и бананов (они сделаны из картона). В начале состязания ведущий игры представляет всех членов команд.

### **Конкурс 1 “Лежащая добыча”.**

Каждый участник, как команды “Хищников”, так и команды “Травоядных” получает свой порядковый номер от 1 до 10. Далее все участники обеих команд встают друг напротив друга по кругу, лицом в центр (диаметр круга 3 метра). Так напротив первого участника команды “Хищники” встает первый участник команды “Травоядные”, напротив второго участника - второй и т.д. В центре круга находятся кости и бананы, каждого по три экземпляра. Ведущий называет какой-нибудь номер от 1 до 10 и те участники, которым соответствует данное число, должны обежать один круг вокруг всех участников (по часовой стрелке) и забежать в круг в том месте, где они недавно стояли, схватив соответствующий команде предмет (кость или банан). Побеждает тот, кто сделает это быстрее. Победившая команда забирает выигранный предмет себе в корзину. Если два участника одновременно схватили предметы, то есть произошла ничья, обе команды забирают свои предметы. Далее ведущий продолжает конкурс и называет другие номера до тех пор, пока какая-нибудь команда не выиграет все три своих предмета.

### **Тур 2 “Бой петухов”.**

В данном конкурсе участвуют только мальчики. Участники выстраиваются друг за другом в одну шеренгу по разным сторонам круга, друг напротив друга. В круг входят первые участники конкурса. Они, стоя на одной ноге, пытаются вытолкнуть соперника из круга. Победивший участник остается бороться со вторым участником побежденной команды и т.д. Победившая команда получает столько баллов (костей или бананов), сколько непообежденных участников осталось в команде (от 1 до 5).

### **Конкурс 3 “Охота”.**

Все члены команды становятся в затылок к друг другу, держась за пояс впереди стоящего участника. К спине последнего участника (хвост) прикрепляется предмет противоположной команды (например “Хищникам” - банан). Участнику команды, стоящему впереди, необходимо после сигнала начала конкурса поймать хвост команды соперников и забрать свой предмет. При этом команде не будет засчитана победа, если в процессе конкурса она расцепится. Конкурс проводится до трех побед какой либо команды.

### **Конкурс 4 “Залезь на лиану”.**

Всем участникам команд поочередно предлагается залезть по канату до определенной высоты (3 - 4 метра, в зависимости от возраста участников), где приколоты бананы и кости (по 5 экземпляров), и, взяв свой предмет, спустится в низ. Каждый участник имеет по одной попытке.

### **Конкурс 5 “Капкан”.**

Эстафета с обручем. Сначала бежит первый участник команды, затем в обруч влезает еще один участник и они бегут двое. Так продолжается до тех пор пока вся команда не окажется в обруче. Если вся команда не помещается внутри обруча, то остальные участники держатся за его края. Победившая команда получает четыре балла, проигравшая два.

### **Конкурс 6 “Прыжки по кочкам”.**

По прямой линии перед каждой командой раскладываются кочки (10-15 штук). Кочки изготовлены из кусков фанеры или плотного картона, размером 30 см. × 30 см. Кочки расположены друг от друга на разном расстоянии (максимальное расстояние между кочками 1 метр). Участники команды по сигналу начинают перепрыгивать с “кочки” на “кочку”, не касаясь при этом земли. Обратный участник бежит простым способом и передает эстафету следующему участнику. Победившая команда получает пять баллов, проигравшая три.

Если в процессе передвижения по кочкам команда три раза коснется земли (участник прыгнет мимо кочки), она штрафует на один балл.

#### **Конкурс 7 “Бег с препятствиями”.**

Вдоль прямой перед командой ставятся 4 невысокие лавочки (на расстоянии 1,5 - 2 метра друг от друга). Задача участников команды пробежать вперед, перепрыгивая через лавочки, добежать до пальмы, дотронуться до нее и возвратиться назад, оббежав лавочки “змейкой”, передать эстафету следующему участнику. Победившая команда получает пять баллов, проигравшая три балла.

Далее подсчитывается общий итог игры, после чего происходит награждение победителей и проигравших.

#### **Спортивная игра “Царь горы”.**