*ГБУСОН РО «Социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних» Воспитатель – Бероян Лариса Ильинична*

**Спортивная игра: «Последний герой»**

**Цель:** организация  полезного и интересного досуга детей.

**Задачи:**

- сплочение детского коллектива через совместную деятельность;

- развитие силы, ловкости, выносливости, инициативы, настойчивости;

- воспитание дружеских взаимоотношений,  приобщение к здоровому образу жизни.

**Материал и оборудование:** 2 рюкзака, 2 компаса, 2 кружки, 2 тарелки, 2 ложки, 2 дома, корзина с листьями, дрова, веревка с мармеладными червями, бутылки с водой, 2 ведра, 8 кокосов, скамейка, 2 наволочки, 2 подушки, 2ключа, сундук, сладости, грамота.

Ход мероприятия:

*Звучит музыкальная заставка из телепроекта «Последний герой»*

*Ведущая:* Добрый день, ребята! Сегодня мы снова отправляемся на поиски приключений!

Отправимся с вами в чужую страну,

На остров чудесный, в долину одну.

Героями я предлагаю вам стать.

И силы свои в игре испытать

И будет победа пусть непростой

Итак, начинаем, -

**«Последний герой!»**

*Ведущая:* Жизнь – это борьба, и тот, кто в этой борьбе не просто выживает, а побеждает, может считаться героем. Добрый день, друзья! Сегодня вас ждет немало испытаний, в ходе которых в «живых» останется лишь один – «Последний герой». Трудно быть на необитаемом острове просто человеком, а героем во много раз сложнее. И для того, чтобы пройти все испытания вам понадобятся ваша сила, ловкость, ум, смекалка, умение держать себя в трудных ситуациях и выходить из них с честью и достоинством.

Каковы же правила игры?

У нас есть 2 племени: *«Чёрные пауки», «Львиный коготь».* Игра состоит из двух этапов. На первом этапе мы станем свидетелями межплеменной борьбы, которая продлится до тех пор, пока общее число участников не сократится до 6 человек. Затем начнётся второй этап, на котором за право остаться в живых участники будут бороться по принципу «каждый сам за себя». Покидать игру будут участники из числа проигравших, при этом решение, кто именно выйдет из игры, на первом этапе будет приниматься на совете племени большинством голосов. На втором этапе покидать игру будет тот, кто покажет самый слабый результат. В случаях спорной ситуации право окончательное решение получает победитель этапа.

Конкурс **«Собери рюкзак в дорогу»**

*(2 рюкзака, 2 компаса, 2 кружки, 2 тарелки, 2 ложки, 2 ножа, 2 туалетных бумаги,2 мыла,2 спички, 2 резиновых игрушки, 2 коробки карандашей)*

Конкурс «**Переправа»**

Племена по очереди должны переправиться на остров. Впереди вас ждёт полоса препятствий, которую каждое племя должно пройти на время. По результатам затраченного времени на преодолении полосы (кто быстрее) определится победитель. По окончании испытания команду проигравших покинет сразу один человек

Итак, испытание начинается. Племена прошу занять исходные позиции.

Конкурс **«Строим хижину»**

*(2 дома, корзина с листьями)*

*( цветная бумага, клей, ножницы, карандаши, газеты, 2 листа цветного картона (фон)*

Каждому племени предлагается выполнить аппликацию из цветной бумаги. Оценивается оригинальность и целостность проекта хижины.

Ведущая: Чтобы племя накормить,

              Надо бы костёр сложить.

              Для костра нужны дрова

              Их собрать уже пора.

 Конкурс **«Костёр»** *(дрова)*

Задача участников – отвязать палки, вернуться к линии старта и сложить из них «костёр». Каждый участник отвязывает и приносит по одной палке.

Ведущая: Вот пора уже на завтрак

              Я открою вам секрет:

              Лучше земляных червей

              Ничего на свете нет.

 Конкурс **«Завтрак»**

(*на верёвке привязаны мармеладные черви на каждого игрока)*

Конкурс «**Водопой»**

Время идёт, игра накаляется. Жизнь преподносит новые испытания. Жажда не мучает? Думаю, что на острове с пресной водой плоховато. Правда, кое-где она есть, вот только добыть её не просто. Есть на местных пальмах диковинные плоды, в которых скапливается водичка. Вот они, наши пальмы, а вот и плоды на них!
*(Внести две стойки с перекладиной, к которой привязаны полиэтиленовые бутылки 0,5литра с водой по количеству игроков. Каждому игроку выдаётся соломинка).*
**ВЕД:** С помощью этих соломинок вы должны добыть себе воду из наших «плодов». Причём, соломинку надо взять в зубы и руками себе не помогать. Здесь победит сноровка. У кого вода в сосуде продержится дольше, тот проиграл.
*(Игра длится 2-3 минуты. По окончании ведущий определяет проигравшего, который получает утешительный приз и уходит).*

**«Самый меткий»**

***Мишень****– 2 ведра.*

***Кокосы****– 8*

*Ведущая:* Ваша *задача*как можно больше кокосов забросить в ведро. Выигрывает то племя, ведро которого будет полнее.

Отношения между племенами от испытания к испытанию становятся всё жестче и острее. И сейчас они перерастут в фазу открытого конфликта.

**«Война племен»,** именно так называется следующее **состязание.** Каждый боец, стоя одной ногой на скамейке, должен ударами подушки по противнику вывести его из состояния равновесия до падения противника со скамейки.

 *(скамейка, 2 наволочки, 2 подушки)*

*Ведущая:* Наступает решающий момент игры - её финал. Нужно от каждого племени выбрать самого сильного и быстрого игрока, кто достоен звания **Последнего героя.** В игре осталось всего два человека, самых сильных, самых ловких, самых внимательных, самых, самых. Но, интрига игры такова, что только один из них станет её победителем, станет Последним героем. Кто именно - узнаем прямо сейчас. Итак, последнее **испытание**, которое называется **«Ключ к победе».** Игроки должны взять верёвочный круг в руки и дотянуться до заветного ключа от сундука. и взять его в руку.

 **«Ключ к победе»**

*(верёвка, 2 ключа, сундук)*

Ведущая:  Вот и определился у нас Последний герой. Поприветствуем его бурными аплодисментами.

*Последний герой открывает ключом сундук и достаёт грамоту, мешок со сладостями.*