**Введение.**

Поиск кладов одно из любимейших игр детей. Поиск кладов - игра масштабная и многообразная. Она может включать в себя много разных вариантов. Все зависит от возраста детей, их характеров, интересов и темпераментов.

Суть игры заключается в следующем:

- вы берете какую-нибудь приятную для детей вещь (это может быть новая

игрушка, что-то съедобное и желаемое и т.д.);  
- прячете эту вещь в какое-нибудь место (можно при желании даже закопать);  
- дальше пишете указания, как эту вещь найти.  
Указания в принципе и составляют основную радость игры. Можно нарисовать одну карту, но гораздо веселее сделать поиск клада ступенчатым и поэтапным. Например, дети "находят" записку, в которой сообщается о наличие клада и возможности его отыскать. В этой же записке также говорится, что дальнейшие указания они получат в следующей записке, которую можно найти где-то в районе... Дети ищут следующую записку (возможно, для ее нахождения им потребуется выполнить какие-то задания, решить какие-то загадки), в которой им уже дается нахождение следующей подсказки. Количество этих записок-подсказок, ведущих к кладу, неограниченно. На мой взгляд, чем больше их будет, тем интереснее игра.  
 Получить подарок приятно, но ещё приятнее добиться его, пройдя испытания, проявив сообразительность и ловкость. Тогда подарок становится особенно ценным и памятным. Игра «Найди клад» отлично подходит для общешкольного мероприятия на свежем воздухе , что может быть лучше для детей, чем **побегать по парку в поисках тайников**  и поиграть друг с другом в **веселые игры!**

В играх и спортивных соревнованиях заключены богатые возможности для формирования норм коллективного поведения. Под руководством педагога укрепляются такие важные нравственные качества, как ответственность перед коллективом, чувство долга, гордость за успехи команды, школы и т.д.

**Тема: Игра «Найди клад».**

**Цели**:   - Сохранение и укрепление здоровья детей

             - Формирование мотивации на здоровый образ жизни

**Задачи:** 1. Совершенствовать навыки учащихся в   ориентировании на местности

                 2. Формировать товарищеские и доброжелательные взаимоотношения.

                 3. Развивать силу, ловкость, выносливость, логическое мышление.

                 4. Воспитывать самостоятельность и ответственность перед коллективом.

**Оборудование:**«стрелки» с заданиями, эмблемы участников команд , подарки победителям, сувениры для остальных участников игры. спортивный инвентарь для полосы препятствий, кегли, обручи, швабры, воздушные шары, шоколадные сладости для «клада».

**Условия игры:**

1. Передвижение отрядов по маршрутам, указанных на «стрелках».
2. Пройти весь маршрут  от первого до последнего этапов.
3. Собрать все «стрелки».

**Рекомендации:**

1. Назначить командиров отрядов и определить отличительные знаки команд (эмблемы).
2. Определить наблюдателей.
3. Определить маршруты движения отрядам, чтобы они не мешали друг другу.
4. Соблюдать технику безопасности.

**Правила игры:**

В игре «Найди клад» могут участвовать сразу несколько команд. Ведущий раздает командирам отрядов «стрелки» с первым заданием. Выполнив правильно первое задание, участники получают «стрелку» со вторым заданием и т.д.

Игра продолжается до тех пор, пока шаг за шагом участники не доберутся до клада.

Выигрывает тот, кто быстрее найдет клад.

**Ход мероприятия:**

**Вводная часть:** 15 минут

**Ведущий:** На спортивную площадку

Приглашаем вас друзья,

Ведь ни дня без спорта

Нам никак нельзя!

Клад искать сегодня будем

И, конечно, раздобудем.

Только надо обязательно

Все заданья выполнять внимательно**.**

**Ведущий:**

Дорогие друзья, я приглашаю вас на игру «Найди клад». Чтобы вы смогли найти чудесный клад, надо очень хорошо постараться. Играть будут 2 команды. Одна из команд будет называться «Смелые», другая – «Ловкие». Капитанами команд назначаются воспитатели. У каждой команды будет свой маршрут. Получив стрелку - направление, вы отправляетесь искать следующую «стрелку» с очередным заданием. Найдя её, вы получаете новое направление. И так, пока не найдете клад.  Желаю успеха! В добрый путь!

**Основная часть:**1,5 часа.

**1 этап игры.**

**Задание для команды «Смелые».**

Не далеко – не близко**,**

Не высоко – не низко,

Ваш поиск не последний,

На спортплощадке

Школы средней.

(Команда «Смелые» отправляется на спортплощадку средней школы для поисков следующей «стрелки»- направления).

**Задание для команды «Ловкие».**

Где веселые концерты,

Где поют и пляшут,

Где хвоей пушистой ель,

На ветру нам веткой машет.

(Команда «Ловкие» отправляется на территорию ДК для поисков следующей «стрелки» - шифровки).

Послетого, как команды успешно справляются с 1 этапом игры, их ждет следующий этап игры.

**2 этап** **игры.**

**Задание для команды «Смелые».**

Там недавно был парад,

Все шагали дружно в ряд.

У ворот кусты растут,

«Стрелка» близко где – то тут.

(Команда «Смелые» отправляется в сквер на поиски «стрелки»)

**Задание для команды «Ловкие».**

Там стоят деревья в ряд,

Сосны, ели здесь шумят.

В ямке, очень-очень близко,

Ожидает вас записка.

(Команда «Ловкие» отправляется на поиски «стрелки» в парк).

На найденных командами «стрелках» - новое задание. Наступают следующие два этапа игры. 3 и 4 этапы будут проходить на спортплощадке школы.

**3 этап** **игры.**

**Задание для команды «Смелые».**

Молодцы! Теперь обратно

Возвращайтесь на площадку.

Ждет игра вас, «Айболит»,

Чтоб узнать, где что болит.

Команда «Смелые» возвращается на спортплощадку, откуда был дан старт, и

принимает участие в игре «Айболит».

**Игра «Айболит».**

Участвует вся команда. Ведущий раздает кегли, которые играют роль градусников. Кеглей на две меньше, чем участников. Первый игрок ставит всем «градусники» и выбывает из игры. Последний игрок собирает их и складывает в емкость, а сам выбывает из игры, забирая две кегли. И так до последнего участника.

(После того, как команда «Смелые» прошла эстафету «Айболит», командир команды получает следующую «стрелку» - направление).

**Задание для команды «Ловкие».**

Молодцы! Теперь обратно

Возвращайтесь на площадку.

Ждет вас, «Терем - теремок»

Он не низок, не высок!

Команда «Ловкие» возвращается на линию старта, и принимает участие в игре «Теремок».

**Игра «Теремок».**

Участвует вся команда. Суть игры – необходимо не разжимая рук пройти через обруч, который держат вертикально. Первый участник берет за руку второго, они проходят вдвоем через обруч, возвращаются к линии старта. Здесь к ним присоединяется третий участник, они проходят втроем через обруч и возвращаются к линии старта. К ним присоединяется следующий участник, и так пока вся команда, взявшись за руки, не пройдет через обруч.

(После того, как команда «Ловкие» прошла эстафету «Теремок», командир команды получает следующую « стрелку» - направление).

**4 этап игры.**

**Задание для команды «Смелые».**

В избушке древней, на куриных ножках,

Живет старушка, злая Баба Ёжка.

Не хочется, конечно, вас неволить,

Но передвиженья ее метод

Предлагаем вам освоить.

На то же место возвращайтесь

И на метелке покатайтесь.

**Игра «Полет на метле».**

Потребуется стул (или табуретка) и швабра (или метла). Ребятам предлагается представить, что они попали в волшебную страну и умеют летать на метле. Задача участников, зажав метлу между ног, добежать до стула, обежать его вокруг, вернуться обратно и передать метлу следующему участнику команды. И так до последнего участника.

**Задание для команды «Ловкие».**

Нелегко вам было, верим!

И, наверное, есть потери.

Но, теперь ведь все в порядке?

Снова здесь, на спортплощадке.

Вы немного отдышитесь,

Со «Змей Горынычем» сразитесь.

**Игра «Бой со Змеем Горынычем».**

Команда изображает дружину русских богатырей. На расстоянии 10 метров стоит стул, к которому привязаны разрисованные под Змея Горыныча воздушные шары. По сигналу ведущего, «богатырь» должен взять «меч» (палку). Добежать до «змея» и «срубить» (сбить палкой) одну из голов (воздушный шар). Затем вернуться к команде и передать «меч» следующему игроку. Игра заканчивается, когда все «головы» (воздушные шары) оказываются сбитыми.

От скорости , с которой команды пройдут эстафеты 3 и 4 этапа игры, зависит, какая из команд первой получит последнюю «стрелку» - указатель.

**5 этап игры.**

Успешно пройдя 3 и 4 этапы игры, капитанам команд вручается последняя «стрелка» - направление. В ней содержится зашифрованная информация о местонахождении клада, одинаковая для обеих команд.

**Заключительное задание для обеих команд.**

Не в царстве тридевятом,

Не в государстве тридесятом,

Под горкой где-то спрятан клад.

Зимой скатиться с горки этой,

Конечно, каждый будет рад.

Сей горки местонахождение,

Подскажут цифры 01.

Желаем быстрого движения,

Удачи! И вперед летим!

Обе команды, под предводительством капитанов , устремляются на поиски клада, который спрятан в лесочке, под горкой, находящейся за местной Пожарной частью.

Теперь все будет зависеть от сообразительности, внимательности, находчивости и конечно, от везения.

**Заключение.** 15 мин**.**

Подведение итогов игры, определение победителей, награждение.

**Ведущий:** Вот и закончилась наша игра.

- Что было интереснее - сам клад или его поиски?

А если бы клад был настоящим, что бы вы с ним сделали?

(Дети высказываются.)

- Мне кажется, что вам все-таки удалось найти настоящий клад. Как вы думаете, какой? (Ребята лучше узнали друг друга, расширили свой кругозор, стали более вежливыми, внимательными, любознательными и т. п.)

**Источники информации**

1. Игры на местности с ориентированием .СПб, 1997г. 2. Походно-туристская игротека, сборник №1, 2, Москва 1995г. 3. Минскин Е.М. Игры и развлечения в группе продленного: Пособие для учителя. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1993 г. 4. Играйте на здоровье, сборник сценариев по организации досуга, Мурманск, 2003г