**ОАУ С(К)О школа-интернат III-IV вида**

*Конкурсная программа*

*во 2-а и 2-б классах*

**Два капитана**

***Подготовили и провели учителя начальных классов:***

***Самарина Т.Д.***

***Кононыхина Т.В.***

***г. Липецк.***

***2012г.***

**Два капитана**

*Конкурсная программа*

Оборудование

*Бескозырки, гюйсы (морские воротники) для каждого члена экипажа: 2халата для судовых врачей: 2 фартука и 2 поварских колпака для коков, 4 тарелки: 2 ложки: 2 ножа;2 стакана: б яблок; 8 кеглей; 2 повязки; судейский свисток; буквы на картоне, составляющие названия кораблей; 2 листа ватмана с числами: 2 табуретки; 4 пары кед.*

ХОД ИГРЫ

**Ведущий:**

Игра, которая пройдет сегодня, посвящена военно-морскому флоту и называется «Два капитана». Сегодня вы, ребята, проверите себя на силу и выносливость, смекалку и находчивость.

Немного тех, кто в море побывал,

Ведь море любит сильных и отважных.

А морякам, кто испытал девятый вал.

На суше ничего уже не страшно.

И вам, друзья, сегодня предстоит

Преодолеть большие испытания.

Конечно же, сильнейший победит.

Сильнейший в ловкости, смекалке, знаниях!

Итак, в плавание отправляются две команды.





**1.Конкурс кораблестроителей.**

*Командам выдаются листы бумаги. По команде участники делают бумажный кораблик. Побеждает тот, кто сделал быстрее и качественнее (схема)*

**2. Конкурс «Как вы судно назовёте, так оно и поплывёт».**

*Кораблю надо дать название. Из букв собрать слово - название корабля.*

(1 команда - «Аврора», 2 команда - «?»

**Ведущий.**

Два корабля отправляются в плавание. Для того чтобы они успешно совершили это плавание, их нужно укомплектовать опытными командами мореплавателей. Свистать всех наверх!

**Распределение обязанностей.**

Давайте все вместе вспомним, какие должности и звания бывают на корабле: капитан, боцман, штурман, радист, кок, матросы, юнга.

*Представители команд выходят в центр.*

Примерный состав экипажа

1. Капитан корабля.

2. Боцман.

3. Лоцман.

4. Штурман.

5. Механик. ^

6. Судовой врач.

7. Радист.

8. Кок.

9. Матросы.

**3.Конкурс «Знакомство»**

**Ведущий.**

Чтобы пройти с причала на корабль, нужно хорошо уметь выполнять строевые команды, уметь ходить в строю. Я буду подавать команды: «Направо!». «Налево!», «Кругом!», «Шагом марш!» - а вы их выполняйте.

*Команды выполняют названные действия.*

**4.Конкурс механиков**

**Ведущий.**

Вот и состоялось наше знакомство с экипажами кораблей. Они заняли свои места. Теперь осталось только заполнить баки для горючего - и можно отправляться в далекий путь.

Посмотрим, как наши механики справятся с этой задачей. Каждый механик в течение 1 минуты должен наполнить бак с горючим, перенося ложкой воду в стакан, находящийся на расстоянии 5~6 метров.

*У каждого механика вода подкрашена, чтобы точнее определить результат.*





**5.Конкурс коков**

**Ведущий.**

Из открытого иллюминатора камбуза по палубе разносится аппетитный запах. Заглянем в иллюминатор: коки готовят обед. Посмотрим на их умение готовить. Какую работу выполнишь на голодный желудок? Команду спасает кок!

Итак, кто быстрее очистит яблоки и накормит команду*.*

*Коки садятся на стулья друг к другу спиной. Перед ними ставят табуретки, тарелки с тремя яблоками и нож. По сигналу ведущего коки начинают чистить яблоки. Можно выполнять такое задание с разными овощами и фруктами, попеременно называя их.*

  




**6.Конкурс лоцманов и штурманов**

**Ведущий.**

А теперь заглянем в капитанскую рубку. Пригласим лоцманов и штурманов продемонстрировать свое умение проводить корабли по сложному фарватеру.

*"Лоцман" должен с закрытыми глазами обойти "рифы" - кегли, а "штурман" подсказывает дорогу. Важно не сбить ни одной кегли.*



**7.Конкурс боцманов**

**Ведущий.**

Своевременное выполнение команды «Свистать всех наверх!\* зависит от боцмана корабля, от того, насколько он быстро умеет организовать матросов, проверить их экипировку, привести команду в готовность. Предлагаем боцманам следующий конкурс: кто быстрее с завязанными глазами обует табурет в кеды, в беспорядке разбросанные по палубе?

*Боцманы выполняют указанные действия.*

**8.Конкурс матросов**

**Ведущий.**

В днище корабля появилась течь, в трюмы хлынула вода, уровень ее постоянно повышается, Своевременное устранение угрозы, нависшей над судном, зависит от того, насколько правильно организует команда работу насосов.

*Матросы должны показать, как работают насосы. Они встают спиной друг к другу* *и сцепляют руки, согнув их в локтях. Не разъединяя рук, они садятся на палубу и вытягивают ноги. После этого они должны* *встать. Побеждают те, кто сделает* *это упражнение большее количество раз*

*за 1 минут у.*







**9.Конкурс судовых врачей**

**Ведущий.**

Состояние здоровья экипажей зависит от знания и опыта судовых врачей, от их умения вовремя и правильно определять болезнь и назначать нужное лечение. Проводится конкурс врачей. Надо за одну минуту назвать как можно больше медицинских предметов и предметов медицинского оборудования.



**10.Конкурс радистов**

**Ведущий.**

Как правило, судовых радистов отличает феноменальная память. В течение 1 минуты радисты будут смотреть на листы ватмана, на которые нанесены различные числа и цифры различных цветов. Нужно запомнить как можно больше чисел одного цвета.

**11. Конкурс капитанов «Морской бой»**

**Ведущий.**

Капитан руководит плаваньем. Он должен знать все морские термины.

1) Головной убор моряков. (Бескозырка.)

2) Полосатая одежда моряков (Тельняшка.)

3) Башня на берегу моря с сигнальными огнями. (Маяк.)

4) Корабельный подвал. (Трюм.)

5) На камбузе кок, он обед всем готовит. Матросы на палубе чистят и моют.

А как называется часть корабля,

Где службу несет капитан у руля? (Рубка)

6) Любимый танец моряков. (Яблочко)

7) В чем измеряется скорость корабля? (В узлах)

8) Подводная мина (Торпеда)

9) Синоним к слову подводная лодка. (Субмарина.)

10) От чего утка плавает? (От берега.)

**12. «Яблочко».**

**Ведущий.**

И последнее задание: танцевальное. У моряков есть танец. Называется он «Яблочко».

**Ведущий.**

Наши корабли прибыли к месту назначения.

*Подводятся итоги игры. Награждается команда-победительница.*

*.*

**

