



# **ОЛИМПИЙСКИЙ ДЕНЬ**

# МОУ СОШ №32

Автор:

Ефимова Е.П.



# Эпиграф

**«С Древней Греции, с Эллады  
Взял пример и Новый Век –  
Возродил Олимпиады  
Современный человек!  
Хорошо всем командам-посланцам  
Собираться, спорт любя,  
И никто здесь иностранце  
Не почувствует себя».**



# Цель:

**Реализация олимпийского образования в системе спортивно-ориентированного физического воспитания.**



Выявление лучшей  
команды знатоков истории  
олимпийского движения



Привлечение  
школьников к  
олимпийскому  
движению



**ЗАДАЧИ**




Приобщение  
занимающихся к  
духовно-  
нравственным  
ценностям  
олимпизма



Достижение  
высоких спортивных  
результатов

# МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:



**Конференц-  
зал**

(конкурс компьютерных презентаций)

**спортивный  
зал**

(практическая часть праздника)

# ПЛАН - СЦЕНАРИЙ

Открытие «Олимпийского дня»

Конкурс знатоков истории

Спортивные эстафеты и викторины

Показательные выступления

Конкурс капитанов

Конкурс компьютерных презентаций

Встреча с олимпийским чемпионом С.М.Ашапатовым

Закрытие «Олимпийского дня»

# ОТКРЫТИЕ СПОРТИВНОГО ПРАЗДНИКА



Построение участников

Приветствие директора  
МОУ СОШ № 32

Подъем флага

Визитка команд



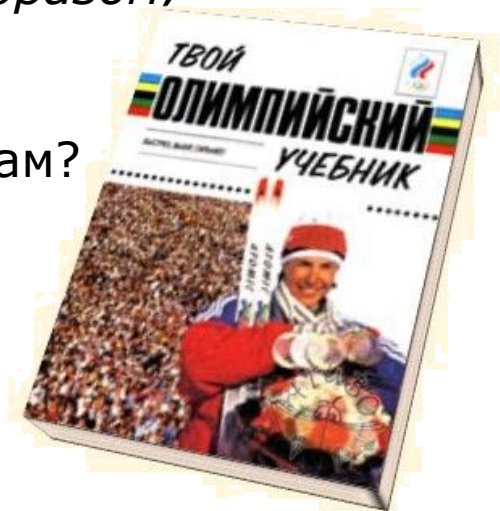
# ПОКАЗАТЕЛЬНЫЕ ВЫСТУПЛЕНИЯ



# ОЛИМПИЙСКАЯ ВИКТОРИНА

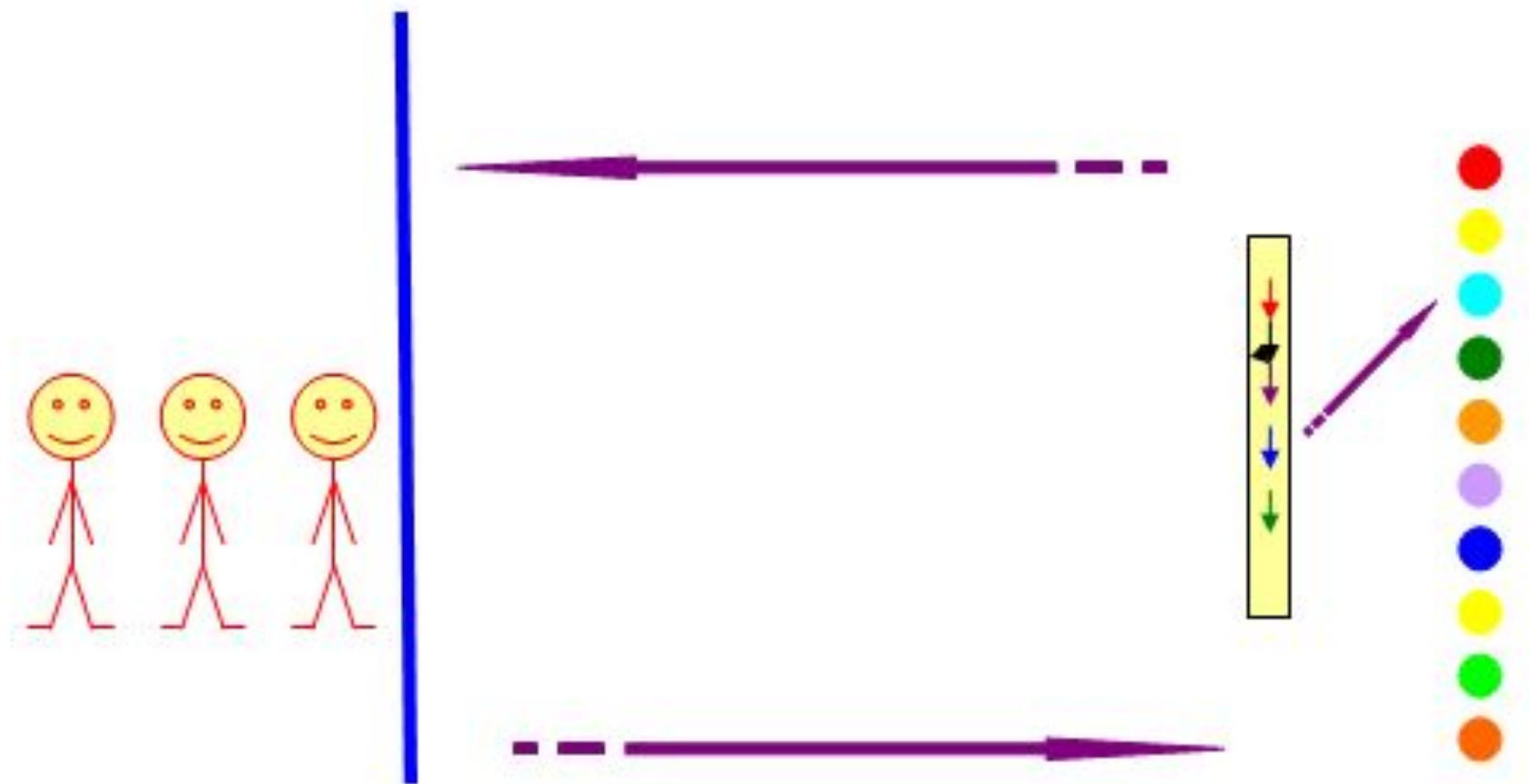
## (Примерные вопросы)

1. Какой вид спорта родился на играх 1 олимпиады? (*Марафон.*)
2. Какие могут быть современные Олимпийские игры?  
(летние и зимние)
3. Какова продолжительность летних Олимпийских игр? (*15 дней.*)
4. Какова продолжительность зимних Олимпийских игр? (*10 дней.*)
5. Как выглядит олимпийский флаг?  
(*Белое полотнище с 5 переплетенными кольцами.*)
6. Каков девиз Олимпийских игр? (*«Быстрее, выше, сильнее».*)
7. Что означают разноцветные кольца на флаге Олимпийских Игр? (*5 частей света, они скомбинированы таким образом, что представляют цвета всех континентов.*)
8. Какие награды вручаются олимпийским чемпионам?  
(*Олимпийские медали.*)



# «Мисткий стрелок»

Члены команд должны добежать до скамейки, взять дротик, выполнить им бросок в цель, в воздушный шарик, чтобы он лопнул. Этот конкурс проводится на быстроту и точное попадание в цель. Участвует вся команда.

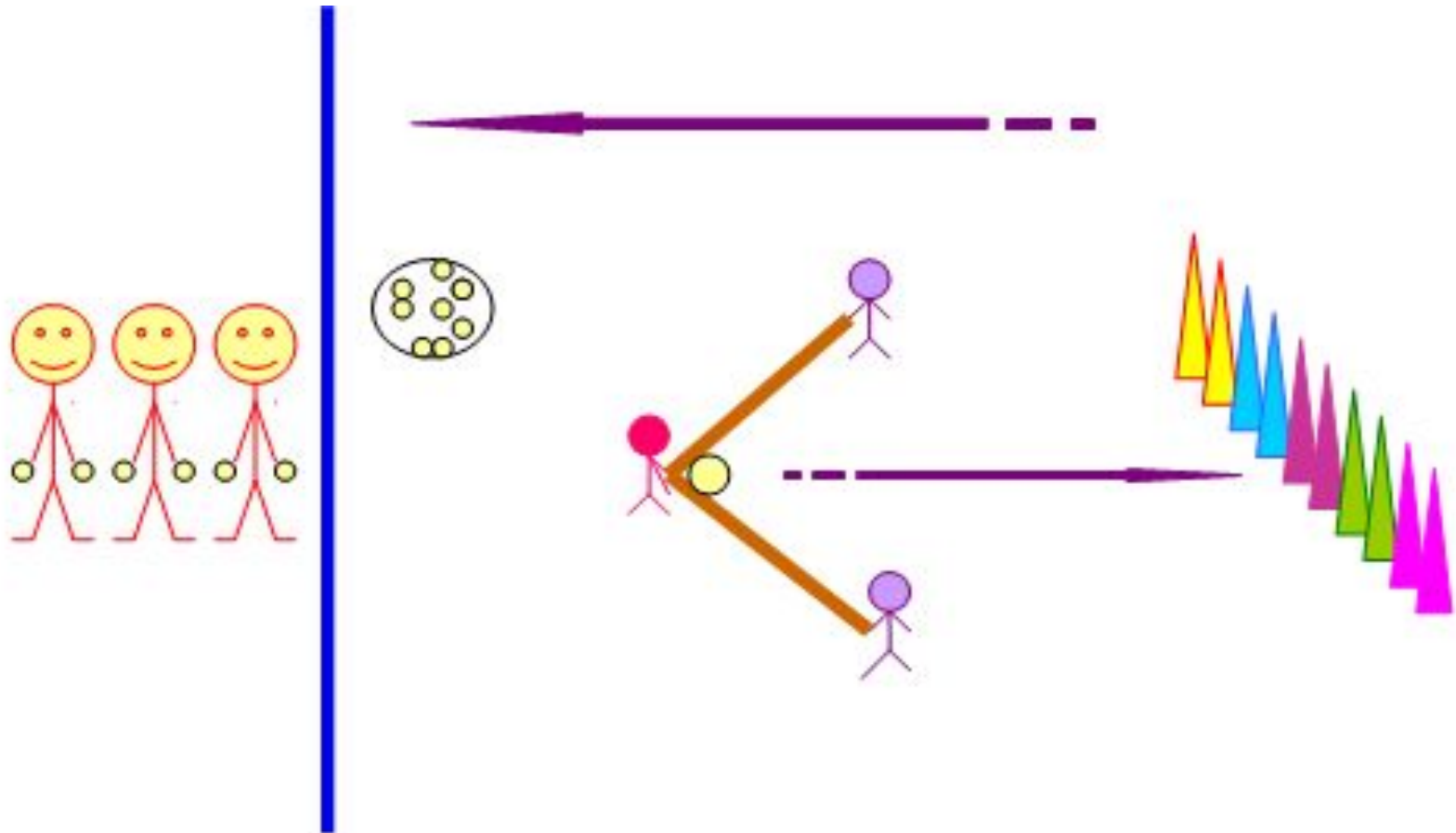


# «Рогатка»

Игроки каждой команды берут мяч, добегают до жгута, натягивают жгут с мячом и отпускают его.

Задача игрока - сбить кегли. Этот конкурс проводится на быстроту и количество сбитых кеглей.

Участствует вся команда.



# «Займи место»

На площадке устанавливается 2 стула.

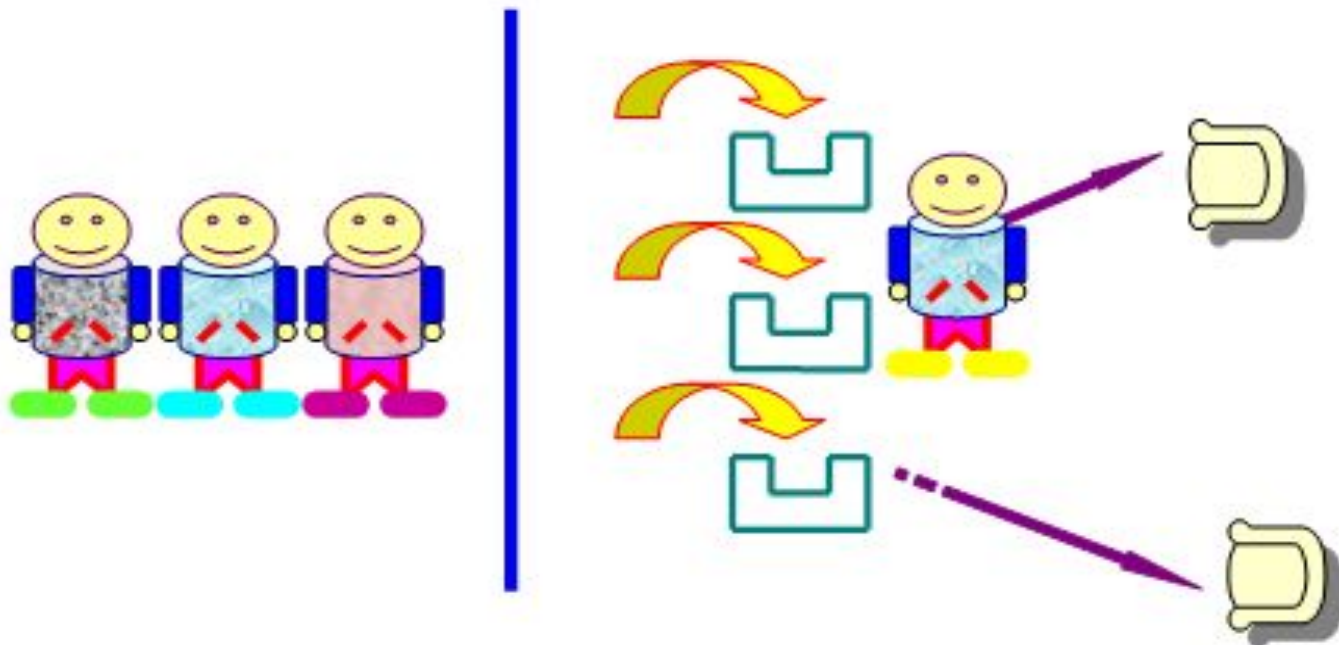
В конкурсе участвует 3 игрока: по одному из каждой команды.

Игроки в специально сшитых костюмах должны преодолеть препятствие и занять место на стуле.

Кто не успел занять место, тот выбывает из игры.

Выигрывает самый ловкий и быстрый игрок, который займёт место на оставшемся одном стуле.

Это конкурс на выбывание.



# НАГРАЖДЕНИЕ



# СЧАСТЛИВЫЕ ПОБЕДИТЕЛИ!



**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!**

