**Спортивно – интеллектуальная игра «Форд Боярд»**

**(со старшей группой «Ромашка» и родителями)**

**Цель:** Способствовать повышению интереса детей к занятиям физической культурой, используя упражнения и игры на командообразование.

**Задачи:**

1. Совершенствовать основные виды движений (ходьба, бег, прыжки и другие).

2. Развивать и совершенствовать физические качества (ловкость, быстрота реакции, координация движений, выносливость).

3. Создать условия для развития навыка командообразования у детей старшего дошкольного возраста (взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие) в процессе квест - игры.

4. Формировать личностные качества воспитанников (организованность, выдержка, дисциплинированность, чувство ответственности перед товарищами).

5. Создать воспитанникам и родителям положительный эмоциональный настрой как одно из условий психологического благополучия.

**Оборудование:**

Магнитофон

Плакат с изображением Форта Боярда

Ключ – 6 шт.

Фишки

Сундук

Гимнастическая скамейка,

Дуга для подлезания

Корригирующие дорожки

Стойка для перешагивания,

Массажные следы,

Сенсорная дорожка

**Место проведения**: физкультурный зал, музыкальный зал, группа «Ромашка» и коридор д/с.

**Участники:** ребята старшей группы и родители.

**Предварительная работа:**

разработка сценария;

-подготовка спортивного инвентаря для выполнения каждого задания;

- совместно с детьми ознакомиться с телевизионной версией игры «Форт Боярд», с ее правилами;

- совместно придумать название команд, выбрать девиз и изготовить эмблему

**Форма проведения:** квест – игра (от англ. поиск, приключение).

Команды детей, перемещаясь по залу, выполняют 6 различных заданий - «путешествуют к цели через преодоление трудностей и испытаний». За каждое правильно выполненное задание получают один из шести ключей, необходимых для того, чтобы открыть сундук с подарками для детей и родителей .

**P.S.**

В ходе развлечения с целью активизации интереса детей к двигательной активности используется разнообразное нестандартное физкультурное оборудование (НФО).

Педагоги постоянно осуществляют помощь (если это необходимо) и страховку детей при выполнении различных «испытаний».

**Ход мероприятия:**

*Инструктор (старец) встречает детей и родителей старшей группыв группе «Ромашка». Приветствует участников.*

*Дети уже разделены на команды, придумали название и девиз команды.*

*Инструктор уточняет у детей, знакома ли им игра «Форт Боярд», что такое Форд Боярд, и где он находится, видели ли они телевизионную версию игры, знают ли её правила. В ходе беседы инструктор рассказывает об игре, уточняет правила игры.*

*С целью мотивации детей на активное участие в игре, объясняет, что у них есть возможность найти сундук в сокровищнице. Для того, чтобы отыскать и открыть сундук, нужно пройти 6 различных испытаний и заработать 6 волшебных ключей.*

*Следуя принципам командообразования, командам предлагается посовещаться, выбрать капитана команды, огласить название команды и произнести девиз:*

**Инструктор (старец):**

Ну что же все готовы, тогда пора приступить к испытаниям, но сначала нужно пройти по «туристской тропе».

1. **Испытание «Туристская тропа»**

По коридору расположены спортивные снаряды:

Дуга для подлезания,

 «Комплекс корригирующих дорожек

«Стойка для перешагивания»,

Массажные следы,

Сенсорная дорожка

Фишки

Дети и родители поточным методом проходят испытание по кругу любым удобным для них способом. Каждый ребенок старается придумать свой способ, не похожий на другие, тем самым усложняя задачу.

**Инструктор (старец):**

А вот и первое препятствие. Мы оказались в дремучем лесу. Здесь тропинок и дорог нет. Только непроходимые заросли, кругом одна паутина. Нужно преодолеть этот путь и постараться получить первый ключ.

1. **Испытание «Паутина»**

Участникам предлагается по очереди с дротиком пройти «паутину» добраться до шарика, лопнуть, если есть ключ забрать и идти обратно не задев паутину. Победившая команда получает ключ.

**Инструктор (старец):**

Двигаемся дальше. И мы попали с вами в «пещеру гадостей»

1. **Испытание «Пещера гадостей»**

На столе в коробках внутри находятся игрушки (жуки, пауки, змеи, ящерицы, кузнечики, черепахи и др.). Участники каждой команды поочередно в позе «каракатицы» добираются до куба, нащупывают одну игрушку, в той же позе возвращаются обратно и кладут ее в контейнер. Победившая команда получает второй ключ.

**Инструктор (старец):**

Пройдено и это испытание. По сколько ключей у команд?

*Ответы детей*

**Инструктор (старец):**

Отлично, двигаемся дальше, ведь время у нас остается мало.

1. **Испытание «Морские капли»**

Дети ложатся на ковер, включается музыка-релакс.

**Инструктор (старец):**

А теперь представьте, что мы взлетели над водами океана и пролетаем над проливом, где находится Форт Боярд. Капли прохладной воды попадают на ваши руки, ноги, лицо. Мы ловим в ладоши большие разноцветные капли.

*Дети поднимают руки вверх и ловят воображаемые капли. В этот момент каждому ребенку в руки вкладывается воздушный шарик, внутри которого находятся записки и фото-подсказка*

**Инструктор (старец):**

Какие большие разноцветные капли вы поймали!

*Дети обращают внимание на записки внутри воздушного шарика*

*и предлагают варианты, как их можно достать.*

Каждый участник берет шарик в руки. По сигналу нужно сделать так, чтобы он лопнул, и достать записку с изображением, указывающей местонахождение 5 ключа (подсказка находится только в одном шарике каждой команды). Команда, которая нашла фото-подсказку, отправляется на поиски ключа.

Победившая команда получает пятый ключ.

**Инструктор (старец):**

Что ж, продолжаем испытания и зарабатываем новые ключи.

1. **Испытание «Заколдованный напиток»**

На степах расположены подносы. На каждом подносе стоит по одному стакану, наполовину наполненные разноцветной водой, и лежат цветные камешки.

**Инструктор (старец):**

Впереди – водоем, напоминающий болото. Вода из него налита в стаканы, а рядом - волшебные камешки.

Участники по очереди бегут до степа, берут по одному камешку, аккуратно кладут его в стакан с водой и бегом возвращаются обратно. Вода будет постепенно подниматься. Задание выполняется до тех пор, пока у одной из команд уровень воды в стакане не дойдет до отметки – красной полоски. Команда, у которой уровень в стакане достиг красной отметки, получает фото-подсказку и отправляется на поиски ключа.

Команда-победительница получает подсказку и находит 5 ключ.

Победившая команда получает пятый ключ.

**Инструктор (старец):**

Дорогие участники, мы пришли с вами на поляну, на которой стоял замок. Но я его что-то не вижу, предлагаю его самим построить.

Испытание «Строим замок»

Перед детьми – цветные кубики, 2 схемы замка.

Участники каждой команды по очереди добегают до короба со стройматериалами – кубиками, берут один кубик и бегом возвращаются обратно. После того как все кубики перенесены, вся команда по схеме строит замок. Команда, которая быстрее построила замок, находит фото-подсказку на своем кубе (с другой стороны схемы) и ищет ключ.

Победившая команда получает пятый ключ.

**Инструктор (старец):**

Итак, пройдено последнее испытание. Сколько у вас ключей, капитаны, посчитайте, пожалуйста. Есть ли в какой – либо команде 5 заветных ключей?

*Ответы детей*

**Инструктор:**

У нас проблема, время испытаний истекает, а мы не попали в сокровищницу. Что же делать? Какое решение предлагаете?

*Ответы детей*

**Инструктор:**

Объединить ключи вместе? Хорошо! Сколько теперь ключей? Посчитайте.

*Ответы детей*

**Инструктор:**

Теперь у нас достаточно ключей, чтобы получить сокровища. В круг скорее вы вставайте и загадку отгадайте:

*Большой ящик, на нем крышка.*

*И висит еще замок.*

*Царь хранит в нем золотишко,*

*Чтоб украсть никто не смог (сундук).*

*1. Дети отгадывают загадку, им вручается следующая подсказка, которая указывает местоположение сундука.*

*2. Находят сундук.*

*3. Открывают сундук ключом, который находится среди других 5 ключей.*

*4. Каждому участнику игры (родителям и детям) раздается по монете.*

**Рефлексия:**

*Инструктор предлагает детям и родителям поделиться своими впечатлениями от игры, назвать и объяснить, какие задания для них были наиболее сложные (легкие, будут ли они использовать игру с такими правилами в самостоятельной двигательной деятельности.*

*Под музыку участники покидают Форд Боярд по извилистой дорожке*

*(обходят фишки «змейкой», выполняют различные прыжки вдоль каната и другое).*

**Видео спортивно-интеллектуальной игры «Форд Боярд» можете посмотреть перейдя по ссылке:**

[**https://vk.com/wall-205554614\_992**](https://vk.com/wall-205554614_992)