**Государственное бюджетное образовательное учреждение лицей №1586**

**Конспект интеллектуального марафона для подготовительной группы «Форд Боярд»**

**Воспитатель: Кокаева Мария Сергеевна**

**Москва, 2015**

**Цель:** Формирование полноценного развития детского интеллекта, мыслительных процессов, познавательной и двигательной деятельности старших дошкольников в процессе проведения спортивно – интеллектуальных игр.

**Задачи:**

1. Предоставить детям возможность почувствовать радость от решения интеллектуальных задач, от самой игры.
2. Активизировать имеющиеся знания
3. Развивать логическое мышление, совершенствовать двигательные навыки (ходьбу, бег, прыжки, равновесие).
4. Учить налаживать общение в совместной игре, способствовать сплочению группы.
5. Воспитывать чувство товарищества, взаимопомощи и трудолюбия.

**Оборудование:** карточки с цифрами на каждого участника, две карты, ребусы (по 3 на каждую команду), два набора для танграма и карточки-схемы, шесть банок с различным наполнением (фасоль, горох, рис, гречка, мука, вода), два сундука (коробки), два замка, 12 ключей, два из которых от замков, спортивный инвентарь для полоcы препятствий.

Сейчас каждому участнику я раздам карточки с цифрами. Не потеряйте их, они вам понадобятся для выполнения одного из заданий.

**Ход образовательной деятельности**:

**В.:** Ребята, сегодня нас с вами ждет спортивно-интеллектуальный марафон. Предлагаю Вам разделиться на две команды: подойдите к столу и возьмите по одной части от картины. Посмотрите внимательно и соберите целую картинку. Получилось две команды. А теперь – в путь за приключениями. Вам предстоит выполнить несколько непростых заданий. За каждое правильно выполненное задание вы будите получать ключ. Чем больше ключей вы собирете, тем больше шансов будет у команды разгадать секрет. Давайте начнем! Желаю вам удачи!

**Первое задание «карта».**

Каждой команде дается лист с заданием. На нем изображены домики, дети должны найти домик, в котором живет мальчик, опираясь на схему данную внизу. Команда, правильно выполнившая задание получает ключ.

**Второе задание «ребус».**

Каждой команде раздается по три ребуса. Команда отгадавшие все ребусы получает ключ.

**Третье задание «полоса препятствий».**

Каждая команда проходит полосу препятствий. Команда, прошедшая всю полосу препятствий правильно, получает ключ.

**Четвертое задание «танграм».**

Каждой команде раздается набор геометрических фигур для танграма и карточка. Команда первая выполнившая задание получает ключ.

**Пятое задание « Найди на ощупь» (участвует один игрок от каждой команды).**

   На столе стоят по три банки с разным наполнением для каждого учасника (фасоль, горох, рис, гречка, мука, вода) Ребенок с завязаными глазами на ощупь должен отыскать ключ в одной из банок. (понять в чем ключ – какой наполнитель в банке и найти)

**Шестое задание «найди себе пару»( общее задание без ключа)**

Вам необходимо взять карточку (раздали в самом начала) и по команде ведущего найти себе пару так, чтобы сумма их чисел была равна девяти.

**Седьмое задание « загадки старца Фура».**

Старец загадывает по две загадки каждой команде. Команда, отгадавшая все загадки, получает ключ от старца.

1. Что можно приготовить, но нельзя съесть?  (***Уроки)***

2. Назовите три дня подряд, не называя чисел и названий дней недели.  (***Вчера, сегодня, завтра***)

3. 12 братьев друг за другом ходят, друг друга не находят. (***Месяцы***)

4. Что сушит, когда мокнет? (***полотенце***)

**Итог:** капитаны команд открывают с помощью найденных ключей квадраты, в которых читают слова «**дружба**» и «**умения**».



