***Интеллектуально-спортивная игра***

***для детей старшего дошкольного возраста***

**«В ПОИСКАХ КЛАДА»**

***Цель игры:*** развитие творчества и инициативы; контроль за своими действиями в соответствии с правилами; уверенное выполнение физических упражнений; развитие памяти, внимания, воображения; проявление выдержки и настойчивости в поиске решений.

***Виды игр:*** использовались игры-эксперименты с водой; игры, связанные с ориентировкой по схеме, плану; использовались модели, условные знаки, сигналы; игры с запрещающими действиями и правилами; интеллектуальные, развивающие, речевые игры, в которых происходит интенсивное интеллектуальное развитие ребёнка и формируются произвольность поведения, способность к логическому мышлению и самоконтролю. Всё это закладывает фундамент для систематической подготовки детей к обучению в школе.

***Создание развивающей предметно-игровой среды:***

Музыкальный зал – видеосалон; кабинет педагога-психолога – «Древний город»; кабинет логопеда (развитие речи)- «Необитаемый остров»; бассейн – «Таинственные глубины»; зимний сад – «Королевство цветных зеркал»; спортзал – «Конфетная рулетка».

***Ознакомление детей с правилами игры:*** за определённый отрезок времени, используя песочные часы или секундомер, дети должны выполнить игровые задания. Участники вправе получить подсказку от команды. Если ребёнок справился с заданием за установленное время, то получает волшебный ключ. В течение игры команде нужно пройти 5 этапов и набрать 5 ключей, чтобы открыть сундук с 7 замками и найти «клад».

Рекомендации: специальной подготовки детей к игре и репетиций не проводится. Лучше организовать игру на каникулах или во второй половине дня, привлекать к участию всех детей. По ходу игры задания можно менять, усложнять, разнообразить. Общее время проведения игры – 45 минут.

***Сценарий проведения.***

Ведущий приглашает команду детей в ***видеосалон*** для просмотра видеоролика. Появляется ***Баба Яга*** (музыкальный руководитель).

Здравствуйте, детишки,

Девчонки и мальчишки!

Хотите в сказке побывать

И «клад» заветный отыскать?

Ладно! Дам вам трудные заданья

И интересные состязания.

Вот сундук, кругом замки,

Удивительно крепки!

Чтоб добыть награду,

Подобрать ключи вам надо.

А чтоб их заполучить,

Надо сильным, ловким быть

И смекалку не забыть.

А теперь смелее в путь!

Ведущий вместе с детьми под весёлую музыку отправляются в бассейн, где их встречает хозяйка ***«Таинственных глубин» - Медуза*** (инструктор по плаванию).

***Игровое задание***: ***«Остров пиратов».***

В конце бассейна находится капсула с ключом. На воде в разных местах находятся буйки – «пираты» (маски с изображением лиц пиратов). Задание: проплыть, сидя в плавательном круге, через весь бассейн, взять капсулу с ключом и вернуться обратно, не потревожив «пиратов» (касание «пиратов» сопровождается звуковым сигналом и лишает права владения ключом). Время даётся 5 минут.

Далее дети направляются в ***«Древний город»*** и встречает их ***Старик Хоттабыч*** (педагог-психолог).

***Игровое задание***: ***«Весёлый счёт».***

Перед ребёнком ковёр, составленный из разноцветных карточек с цифрами от 1 до 100, но есть пропущенные места. Эти пропущенные карточки лежат рядом. Ребёнку необходимо в течение 3 минут найти своё место выпавшим карточкам.

Далее дети направляются в ***«Королевство цветных зеркал»***, где их встречает ***Королева Кисточка*** (воспитатель по изодеятельности).

***Игра-экспериментирование:*** ***«Разноцветная вода».***

Игроку предлагается разгадать загадки.

1.В огороде старичок

Встал на грядке и – молчок.

Чуб зелёный, красный нос,

Да такой, что в землю врос. (морковь)

2.На грядке сидит Фёкла

И зовут её… (свекла)

3.Наши поросятки выросли на грядке.

К солнышку бочком, хвостики крючком. (огурцы)

Картинки- отгадки ставятся перед игроком. В стеклянных баночках приготовлена вода разных цветов, кроме оранжевого, бордового, зелёного. Задание: необходимо смешать воду таким образом, чтобы получился цвет моркови (оранжевый), свеклы (бордовый), огурца (зелёный). Время – 2 минуты.

Далее дети отправляются на ***«Необитаемый остров»*** к ***Робинзону*** (логопед).

***Игровое задание:*** ***«Поймай букву».***

По «камушкам» ребёнок должен добраться до «острова», на котором находится карточка, где изображены лыжи, улитка, кот. Вокруг острова лежат магнитные буквы. Задание: определить звук, с которого начинается каждый предмет, изображенный на карточке, и «поймать» с помощью удочки соответствующую букву. Затем из трёх букв выложить слово (лук). Далее ребёнку предлагается несколько коробочек, на которых нарисованы – СОМ, ЛУК, КОТ, ДОМ. Если участник правильно выполнил задание, то в коробочке с соответствующей картинкой он находит ключ; если неправильно, то команда ключ не получает. Время выполнения задания – 3 минуты.

Далее дети отправляются на ***«Конфетную рулетку»*** (в спортзал), где их встречает ***Карамелька*** (инструктор по физкультуре).

***Игровое задание:*** ***«Достань конфету».***

Оборудование: щит для метания в цель, канат, батут, тоннель, скамейка, подвесная лестница, мячи малого диаметра. В разных местах зала висят 20 бутафорских конфет. Задание: с определённого места попасть мячом в цель, чтобы вылетела карточка-подсказка, по которой можно определить, в какой «конфетке» спрятан ключ. Время – 2 минуты.

Если участники игры не нашли все ключи, игра продолжается: дети идут тем же путём, но выполняют другие дополнительные задания.

Дополнительные задания:

1. ***«Таинственные глубины» - Медуза.***

***Игровое задание:*** ***«Спасатели».***

Задание: проплыть через бассейн, спасая по пути животных. Затем вернуться обратно, разместив каждого животного в своём домике (собачку – в конуру, обезьянку – на пальму и т.д.).

1. ***«Древний город» - Старик Хоттабыч.***

***Игровое задание:***  ***«Напольное домино».***

Задание: за 3 минуты по силуэту нарисованной дорожки надо выложить домино. Запрещающие действия (используется модель-схема запрещающих действий): рядом не должно быть картинок одного цвета и с одинаковыми изображениями.

1. ***«Королевство цветных зеркал»*** *-* ***Королева Кисточка.***

***Игровое задание: «Сложи портрет».***

Задание: за 3 минуты составить «портрет» по образцу из разрезанных частей. Даётся четыре разных портрета, разрезанных каждый на три части (волосы и лоб; глаза и нос; подбородок и рот). Все части перепутываются. Затем нужно выбрать необходимые части и из них сложить портрет по образцу.

1. ***«Необитаемый остров» - Робинзон.***

***Речевая игра:***  ***«Помоги Бегемоту».***

Задание: к бегемоту – игрушке привязана верёвка, на другом конце которой закреплена корзина с буквой «К». Игроку необходимо отыскать игрушки, названия которых начинаются со звука «К», и поместить их в корзину. Как только в корзине окажутся все необходимые игрушки, корзина опускается вниз. Из болота появляется бегемот с ключом. Время – 2 минуты.

Перечень игр можно продолжать. Когда команда наберёт 5 ключей, ведущий предлагает план-схему детского сада, где указано местонахождение долгожданного «клада». Дети отправляются искать сундук, затем подбирают ключи и, наконец, открывают его. Там сладкий приз и награда за участие в игре.