**Сценарий физкультурно - интеллектуального досуга «Форд Боярд» для детей подготовительной группы**

Материал:Цветные цилиндры, веревка, гимнастическая палка, гимнастическая скамейка, мягкие модули, бетоны 7-8 шт. с разным содержимым: (фасоль, горох, рис, гречка, мука, контейнеры от киндер сюрпризов, вода и др.), коробки разной величины, оформленные под «посылки» 20-25штук, 2 домика,8-9 воздушных шаров, дротики. 8 ключей, аквариум с водой, монеты, карточки со словом «игра», кубики с буквами, песочные часы, конфеты,2 сундука,2 замка,2цепи.

Участники: Ведущий, команда 8-10 человек с одной командой- М.А. с другой - А.Н.

Игра состоит из двух этапов: первый – двигательный в физкультурном и музыкальном зале, второй - на развитие познавательной активности, в группе. Задания выполняются как целой командой, так и отдельными участниками обязательное условие- каждый участник проходит какое-либо состязание. За выполненное испытание команда получает ключ, нужно собрать не менее 5 ключей. После каждого испытания дети проводят оздоровительный бег по помещению детского сада, в это время залы готовятся для следующего задания.

**Ход игры:** Под музыку в зал входят дети и выполняют упражнения «Наша Армия самая…», читают стихи

**Ведущий**:- Ребята, сегодня мы отмечаем праздник нашей армии – День Защитника Отечества!

-Здравствуй, праздник, здравствуй, праздник!

Праздник мальчиков и пап.

Всех военных поздравляет

Наш весёлый детский сад!

- Ведь сегодня день особый

для мальчишек и мужчин.

День Защитника Отечества

Знает каждый гражданин.

- Подрастём совсем немного,

Сил сумеем накопить,

Чтобы в армии Российской

Честно людям послужить!

**Ведущий:** – защитник Родины это смелый, ловкий, сообразительный человек. Ну, а как наши ребята готовятся защищать нашу Родину, мы сегодня узнаем в игре «Форт Баярд». Для этого мы разделимся на две команды, а папы будут помогать. С Мастерами Игр буду я, с одной командой будет М.А., с другой А.И.

1 испытание в коридоре к физ. залу «Не наступи на пол». ( *участвует вся команда*)   На полу расставлены разные предметы в виде дорожки, в конце находится ключ. Команда по очереди проходит дистанцию, последний участник забирает ключ под «камнем», но только в том случае если, ни кто из команды не потерял равновесие и не наступил на пол.

2 испытание: «Цветная цепочка»   (*участвует один игрок у папы на плечах)* Поперек зала на высоте не более 2 метров от пола натянута веревка, на ней привязан ключ. Ребенок гимнастической палкой передвигает ключ по очереди на другую сторону площадки к шведской лестнице, встав на которую можно достать ключ.

3 испытание: « Меткий стрелок»   ( *участвуют папы*)   На стене приклеены воздушные шары по количеству участников. Папы по очереди бросают дротики, стараясь лопнуть щар, так как ключ находиться в одном из шаров

4 испытание (в музыкальном зале): «Почта»   *(участвуют два ребенка*) В домике(модуль из 3-4 группы) много посылок к одной приклеен ключ его нужно найти. Один ребенок пролезает в домик и через окошко выбрасывает посылки, детям, которые стоят снаружи, они осматривают посылки.

5 испытание: « Найди на ощупь» (*участвует один игрок)*   На столе по кругу стоят 7 контейнеров с разным наполнением, (фасоль, горох, рис, гречка, мука, контейнеры от киндер сюрпризов, молоко) Ребенок на ощупь должен отыскать ключ в одном из контейнеров.

2 этап- в группе у Мастеров Игр, в играх участвуют по одному ребёнку от команды.

За каждое выигранное задание Мастер Игры дает команде ключ (Мастера игры - это мамы)

1 задание.   На столе стоит аквариум с водой, внутри плавает стаканчик. Ребенок по очереди с Мастером опускают в стакан монеты, пока стакан не утонет. Если стакан утопит Мастер, то команда выиграла и получает ключ.

2 задание. На столе кубики. Ребенок по очереди с Мастером ставят кубики друг на друга в виде башни. Кто уронит башню, тот проиграл. Если выигрывает команда, то получает следующий ключ*)Условие: Мастер для башни берет любые кубики, а ребенок только те на которых написаны гласные буквы*.

3 задание. На столе выложена дорожка из пяти разноцветных кубиков – образец. В течение 15 секунд ребенок запоминает её, затем старец закрывает дорожку – ребенок выкладывает по памяти в правильном порядке. Если нет ошибок, команда получает ключ.

4 задание.  У Мастера Игры и ребенка карточка с надписью « ИГРА», остальные карточки с отдельными буквами, лежат в две стопки посередине стола, перевернутыми буквами вниз ( буквы повторяются). Ребенок по очереди с Мастером берут по одной карточки с буквой. Кто первый выложит слово «ИГРА» на своей карте, тот и выиграл *.*

5 задание.   Мастер Игры предлагает следующему участнику определить местоположение звука в слове (начало, середина, конец). Показывает по очереди предметы (кот, баклажан, рак) просит показать на схеме, где находится звук - «к». Если задание выполнено без ошибок команда получает следующий ключ*.*

6 задание.  Старец предлагает отгадать загадки всей команде о разных видах войск.5 загадок, если половина отгадана - ключ.

По завершении всех этапов дети собираются в муз. зале.

Ведущий:-а теперь последнее задание- «Кто быстрее откроет замок и снимет цепь»,сундуки не открывать, это задание на сообразительность и скорость для наших пап.

-Ура! В сундуках сокровища, команде дается 1мин. времени, в течение которой можно собирать «сокровища». *Условие: конфет можно брать столько, сколько можно унести в горстях. Складывать папам в горсти.*