**ФИЗКУЛЬТУРНЫЙ ДОСУГ (совместно с родителями) в старшей группе**

 Воспитатель: Скоробогатова Е.А.

 **«Заколдованное слово»**

***Цели:*** создание условий для эмоционально близкого общения воспитанников и родителей в различных ситуациях; формирование навыков взаимодействия друг с другом; воспитание интереса к спорту и здоровому образу жизни.

***Оборудование:*** реквизит для конкурсов, призы.

 **Ход мероприятия**

* + 1. **Вступительная часть**

В спортивный зал входят две команды, состоящие из детей и родите­лей: «Синие» и «оранжевые». Варианты цветового обозначения: У каж­дого участника на голове завязана бандана определенного цвета, повязан галстук или повязка на руке.

**Ведущий.** Дорогие друзья! Сегодня мы с вами отправляемся во Францию, поплывем на лодках по проливу Ла-Манш, где на­ходится форт Байяр. В форте есть сокровищница. И только самые смелые и ловкие могут до нее добраться. Для этого нужно пройти много испытаний и отгадать ключевое слово. Если слово отгадано правильно, то сокровищница откроется и золотые слитки будут ваши. Ну что, готовы к испытаниям? Тогда в путь!

Отправляются на «лодках» в форт Байяр, проводится физкультурная разминка.

**Ведущий.** Вот мы и приплыли в замок. За право открыть со­кровищницу будут соревноваться две команды: «Синие» и «Оран­жевые». Мы состязаемся в эстафетах.

* + 1. **Проведение эстафет**
			1. **«Ключ »**

Нужно обежать куб и передать эстафету следующему игроку команды. Последний (капитан) достает из колбочки, находящейся на кубе, ключ и бежит обратно. Ключ остается у выигравшей команды.

* + - 1. **«Пирамида»**

Нужно построить пирамиду. Каждый игрок надевает на палку только одно кольцо. Пирамиду нужно собрать правильно. По­следний (капитан) исправляет неточности, заканчивает пирамиду и достает ключ, затем бежит обратно.

* + - 1. **«Прыжки»**

Мамы прыгают на скакалках, дети — бег между предметами, папы — в мешках. Капитан забирает ключ с куба и возвращается в мешке обратно.

* + - 1. **«Башня»**

С помощью двух палок нужно парами перенести модули в об­руч. Последняя пара (с капитаном) строит башню, забирает ключ и бежит обратно. Модули руками трогать нельзя, только палками. Если башня упала, нужно строить вновь.

**Ведущий.** Вот и закончился первый этап наших соревно­ваний. Вы собрали ключи и стали чуть ближе к победе. Не поме­шает немного, и отдохнуть, но с пользой. Вас ждут Мэтры Теней.

Будьте внимательны и не шумите, они этого не любят и могут не отдать ключ.

Счастливой игры!

Команды выходят из спортивного зала, проходят по коридору, про ползают через тоннель и попадают в другое помещение, хореографиче­ский зал, к Мэтрам Теней.

* + 1. **Проведение игр. «Мэтры Теней»**

Помещение затемнено. Команды рассаживаются на скамейки. Иг­ровые места подсвечиваются лучом фильмоскопа или лампой.

* + - 1. **«Монетки»**

В тазу с водой плавает стопка, в которой насыпана марганцов­ка. По одному игроки от каждой команды кладут туда монетку. Из-за какой команды стопка утонет, та и проиграла.

 Молодцы! А мы пе­реходим к следующему этапу, где каждый из вас должен поста­раться достать ключ для команды. Приступим.

* + 1. **Этап «Ключи»**

Играют одновременно по одному игроку от каждой команды

* + - 1. **«Комната неизвестности»**

В этой комнате развешаны игрушки. Нужно их открыть и найти ключ (используется игровой домик).

* + - 1. **«Найди ключ»**

В емкости налита вода и разные добавки (например, песок, гравий и т. п.). В одной из них спрятан ключ. По команде веду­щего игроки пытаются найти ключ. Кто первым найдет, у того он и останется.

* + - 1. **«Мячи»**

На одном из мячей приклеен ключ. Нужно проверить все мя­чики в сухом бассейне. Ключ остается у той команды, которая первой найдет его.

* + - 1. **«Разноцветная цепочка»**

Папы держат шнур, на одном конце которого висят кольца. Мамы по команде должны с помощью палок переправить все кольца на другую сторону, прибежать обратно и достать ключ.

* + - 1. **«Шары»**

На шведской стенке привязаны шары двух цветов. Один папа должен оторвать шар и принести его капитану, который сидит в обруче. Капитан шар лопает. Как только шар лопнул, можно лезть за другим. Шар с ключом самый последний.

**Ведущий.** Молодцы! Все испытания пройдены. Ключи со­браны. Осталось обменять их на подсказки. Капитан выбирает подсказки *(приклеенные на стене)* по количеству ключей.

И еще по одной подсказке вы можете получить, отгадав за­гадки мудреца Фура.

**V. Загадки мудреца Фура**

**Ведущий.** Вот мы и подошли к финалу наших испыта­ний. Какая команда откроет сокровищницу, мы сейчас узнаем. По сигналу открываем свои подсказки, отгадываем ключевое слово и пишем его на листе. Кто первый напишет, тот и попадет в сокровищницу.

Команды выполняют задание.

**Ведущий**. Слово отгадано

 От­лично! Внести призы (*спортивная игра, витамины, сок)*

Хочу по­благодарить вас за участие в наших соревнованиях и вручить вам заслуженные медали. До новых встреч, друзья!