«Форд Боярд»

(Спортивное развлечение в старшей группе)

Подготовила и провела:

 Шутарева Т.В.

 руководитель

 физического воспитания

**Цель:**

пропаганда физической культуры и здорового образа жизни среди дошкольников.

**Задачи:**

- Прививать детям интерес к физической культуре и спорту.

- Способствовать развитию и проявлению индивидуальных способностей.

- Развивать двигательную активность детей.

- Формировать положительные эмоции, свободное и непринуждённое общение детей между собой и с взрослыми.

- Воспитывать положительные качества.

**Оборудование:**

записи мелодий телевизионной игры «Форд Боярд», картинка сложи пазл, 2 гимнастических скамейки, 6 брусков 2 дуги, по 2 разноцветного кольца на каждого участника, 2 рюкзака, 2 фито-мяча, разноцветные кубики 30шт., 2 резинного мяча, 10 мешочков с различными наполнителями, обручи 4 шт., 2 воздушных шарика с сюрпризом, записки с загадками, кегли 6 шт., грамота

**Участники:**

2 команды, ведущий

**Форма организации:**

фронтальный, поточный

**Место проведения:**

спортивный зал

**Одежда:**

спортивная, облегченная

**Предшествующая работа:**

Придумать девиз, название команды, изготовить эмблемы для участников,

Познакомить детей с телевизионной версией игры «Форд Боярд».

**Ход развлечения:**

**Ведущий:** Дорогие друзья! Сегодня мы с вами побываем во Франции, где находится форт Боярд. В форте есть сокровища. И только самые, смелые и ловкие могут до них добраться. Для этого нужно пройти много испытаний и сложить пазл. Если пазл сложили правильно, то сокровищница откроется. Ну что, готовы к испытаниям? Тогда в путь!

**Ведущий:** За право открыть сокровищницу будут соревноваться две команды: «Смелые» и «Умелые».

**1. «Туристы»**

Участники разделены на две команды. Игроки каждой команды с рюкзаками построены в колонны на стартовой линии. По сигналу ведущего участники каждой команды бегут, перепрыгивая через бруски, проползают под дугой, и бегом передают эстафету следующему игроку касанием руки. Пазл достаётся выигравшей команде.

**Правила:**

1. Выигрывает команда с лучшим результатом.
2. За нарушение правил зачисляется штрафное очко.
3. Бруски не ронять, дугу не задевать, 2 ноги вместе при прыжках.

**2. «Разноцветные кольца»**

По сигналу, игроки должны пройти по скамейке, встать на коврик и набросить кольца на стойку.

**Правила:**

1. Выигрывает команда с лучшим результатом.
2. За нарушение правил зачисляется штрафное очко.
3. На скамейке держать равновесие, встать 2 ногами на коврик, делать точный заброс.

**3.«Эскадрон ребят прыгучих»**

 Первый участник сидится на фито-мяч. По сигналу игрок начинает прыгать до отметки, огибает ее и возвращается обратно, передав мяч другому по команде. Пазл получает, кто первый завершил дистанцию.

**Правила:**

 1. Выигрывает команда с лучшим результатом.

 2. За нарушение правил зачисляется штрафное очко.

 3. На фито-мяче держать равновесие, прыгать на 2 ногах

**4.«Неразлучные друзья»**

Участники образуют пары в каждой команде. Выстраиваются парами в колонну перед стартовой линией. Игроки каждой пары стоят лицом друг к другу, руки в стороны, кисти в замок, удерживают мяч грудным отделом позвоночника.

**Правила:**

1. По сигналу ведущего «Марш!» первые пары каждой команды быстро двигаются приставными шагами, разворачиваются у разметки и другим боком возвращаются к игрокам своей команды, передав эстафету другим.
2. За потерянный мяч засчитывается штрафное очко.
3. Выигрывает команда, первой закончившая эстафета с наименьшим количеством штрафных очков.

**5.«Ёмкость неизвестности»**

Приглашаются 5 участников от каждой команды. Перед каждым участником одна ёмкость (мешок). За 5 секунд участнику необходимо отыскать в ёмкости (мешке) геометрическую фигуру. Задание выполняется по команде «Марш» и заканчивается по команде «Стоп»:

1) горох,

2) песок,

3) шишки,

4) пшено

5) просо

В ёмкостях (мешках) находятся природный материал и различные геометрические фигурки, но только на одной из фигурок написано цифра 5.

**Правила:**

1. Выигрывает команда с лучшим результатом.

2. За нарушение правил зачисляется штрафное очко.

3. Один участник имеет право взять одну геометрическую фигуру, в одной ёмкости.

**6. «Не урони башню»**

 На столе кубики разного цвета. Построить крепость из кубиков. Дети по очереди ставят кубики друг на друга в виде башни. Кто уронит башню, тот проиграл.

**Правила:**

1. Выигрывает команда с лучшим результатом.

2. За нарушение правил зачисляется штрафное очко.

3. Ставить один кубик, одной рукой и не поправлять.

**Ведущий:** Итак, все испытания пройдены. Пазлы - подсказки, а их 6, они у вас в руках. Осталось самое главное – сложить пазлы вместе, чтобы получилась картинка. Вам нужно объединиться. Только тогда у вас получится целая картинка.

**Ведущий:** Молодцы, ребята. Вы были ловкими, смелыми, быстрыми, находчивыми, а самое главное – дружными. (Сюрпризный момент – звездный дождь с конфетами).