***“В поисках сокровищ»***

*(спортивное развлечение для детей подготовительной группы)*

**Цели:** создание условий для эмоционального близкого общения детей в различных ситуациях; формирование навыков взаимодействия друг с другом; воспитание интереса к спорту и интеллектуальным играм.

В развлечении участвуют 2 команды. Капитаны обозначают себя цветными банданами.

**Оборудование:**  свиток, колба, кубы, обручи, «Танграм» для фоторобота, карточки судоку, сухой бассейн, 5 ключей, музыкальное сопровождение, призы.

**Ведущий**: Здравствуйте, дорогие друзья! Если вы сегодня собрались в нашем зале, то это значит, что вы готовы отправиться на помощь Мудрецу.

**Все**: Да, готовы!

Ведущий берёт свиток и читает послание Мудреца

*«Приветствую вас, о сильные, смелые и умные искатели приключений!*

*Приглашаю вас на свой остров помочь мне открыть сундук с сокровищами, ведь только самые сильные и смекалистые смогут добраться до них.*

*Для этого нужно пройти много испытаний и если вы все сделаете правильно, то сундук откроется и его содержимое будет ваше! Ну, что, готовы к испытаниям? Тогда в путь!*

*Мудрец острова»*

Под музыку все участники игры держат путь на остров, преодолевая препятствия.

**Физкультурная разминка «Тропинка- торопинка"**

Появляется Мудрец

Мудрец: Вот вы и прибыли на остров. За каждое выполненное задание команда получает ключ, который потом сможет обменять на подсказки.

**Первое испытание «Волшебный сосуд»**

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

**Второе испытание «Фоторобот»**

Участвует вся команда. Используется игра «Танграм». Каждый игрок команды бежит к столу и кладет одну деталь по схеме. Чья команда быстро и правильно выполнит задание - получает  ключ.

**Третье испытание «Шары»**

Две команды перебрасывают мячи с одной половины зала на другую. Где больше останется - тот проиграл.

**Четвертое испытание «Судоку»**

На игровом поле 16 клеток разложите карточки с цифрами от 1 до 4 так, чтобы в каждом столбике и строке цифра встречалась один раз.  Участники по очереди подбегают к игровому полю кладут карточку с цифрой. Мудрец проверяет.  Если всё правильно, то последний участник бежит за ключом, который  подвешен на ленте.

**Пятое испытание « Бассейн»** *(конкурс капитанов)*

Перед вами сухой бассейн. На одном из мячей приклеен ключ. Нужно проверить все мячи  в бассейне. Кто первым найдет, у того и останется ключ.

**Шестое испытание «Загадка  Мудреца»**

**Мудрец:** Вот мы и подошли к финалу наших испытаний. Какая из команд откроет сокровищницу, мы сейчас узнаем. Ключи собраны, осталось поменять их на подсказки. Каждая команда должна отгадать слово «ШКОЛА». Дети открывают кодовое слово и ларец открывается. Там призы – книги.

Хочу поблагодарить всех участников наших приключений.  До новых встреч, друзья!