

**муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад общеразвивающего вида № 306» городского округа Самара**  
443035, г. Самара, ул. Черемшанская, д.152  
тел, факс: (846) 956-78-44, e-mail: [sdo.ds306@63edu.ru](mailto:sdo.ds306@63edu.ru)

Конспект  
сюжетно-познавательной  
спортивной квест-игры «Форд Боярд»  
для детей старшего возраста.

:

г. Самара

**Авторы:** Анастасьева С.А. –инструктор по физической культуре, Тихомирова Ю.Д.- воспитатель

**Цель:** формирование устойчивой мотивации к всестороннему развитию.

**Задачи:**

- совершенствовать выносливость и силу;
- закреплять выполнение комплекса ритмических движений, согласовывая движения с музыкой;
- учить детей проявлять самостоятельность, наблюдательность, находчивость;
- развивать сенсорные и математические способности;
- учить договариваться друг с другом.

**Материалы и оборудование:** гим.обручи (по количеству детей), ключи по количеству заданий, гим.скамья 2шт, конверты с заданиями, ребус, план-схема маршрута, картинки с изображениями ключей следы, шаблоны с цветными кружочками, кочки, плоские обручи, паунтинка из веревочки, разноцветные шарики, пластиковые одноразовые стаканчики, емкости с наклейками насекомых, объемные геометрические фигуры, «Эталонный конструктор В.В. Воскобович « Геометрические фигуры»,коврограф « Ларчик», сундук с монетами, корм для животных, костюмы персонажей.

**Средства ТСО:** аудиозаписи, экран, проектор, ноутбук, колонки, презентация, естественный свет.

### **Ход игры:**

Воспитанники под музыкальное сопровождение входят в зал .Зал оформлен в стиле игры «Форд Боярд». В зале стоит сундук. На экране появляется Старец Фура с обращением к детям.

<https://cloud.mail.ru/public/xbzr/pJxBQ8Z6J>

*-Здравствуйте Ребята! Я, Старец Фура, житель крепости Форд Боярд. Вы получили сундук, но открыть вы его сможете лишь тогда, когда выполните все мои задания и пройдете испытания моей крепости. Вы готовы проверить свои знания и силы.*

*За каждую победу вы будете получать «ключ». В конце игры ключи нужно будет обменять на подсказку и отгадать ребус. Тогда сокровищница откроется. За вашими успехами будут наблюдать Чародеи, они и будут решать достойны вы ключа или нет.*

*Прежде чем приступить к заданиям нужно выбрать капитана команды и хранителя ключей.*

Властелин колец дал мне наказ, с волшебными кольцами разминку провести сейчас. Дети выстраиваются в колонну по трое, берут оборудование.

Под музыкальное сопровождение «Армия Чародея» дети выполняют разминку. (см. Приложение 1). Получают ключ. Старец Фура: для того, чтобы начать игру выполните задание, найдите схему вашего маршрута, для этого поделитесь на две команды.

### **«Старец Фура» (1 испытание)**

Дети делятся на две команды, выполняют упражнения  
-подтягивание лежа на животе по гимнастической скамье, хват руками сбоку;  
-прыжки ноги вместе-врозь «классики»;  
-прыжок за конвертом  
-назад возвращаются бегом, передавая эстафету следующему.

В одном из конвертов находится план-схема маршрута.

Добыв подсказки куда двигаться дальше, дети определяют движение и отправляются к следующему испытанию

Воспитанники строятся в колонну по одному и начинают движение по следам, разложенным по коридору, извилистой дорожкой.

### **«Чародей Внимашкин». (2 испытание)**

Дети выбирают кто из участников пойдет к Чародею.

-на столе расположены картинки с изображениями гаечный ключ, скрипичный ключ, разводной, родник среди камней, дверной.

Участники выполняют, задания, отгадывают ребусы и получают ключ. Выходят и продолжают движение с остальными детьми преодолевая препятствия (прыжки из обруча в обруч).

### **«Чародей Весельчак». (3 испытание)**

Участники, делятся на подгруппы. На столе расположены листы схемы, на которых стоят стаканчики и шарики от сухого бассейна. Нужно разложить по схеме, перешагивая через натянутые веревки.

Воспитанники получают ключ и продолжают движение согласно схеме, маршруту по дорожке из кочек.

### **«Чародей Матемаус» (4 испытание)**

Выбирается несколько участников, которые будут учувствовать в данном задании.

На столе стоят емкости с наклейками насекомых. Нужно опустить руку в емкость нащупать предмет (геометрические фигуры), запомнить и выложить его на каврографе. Выполнив задание, участники получают ключ и отправляются дальше.

### **«Старец Фура»**

#### **(5 испытание)**

Старец Фура, предлагает обменять все ключи на последнее задание. Дети получают конверт , в котором находится ребус. На решение которого дается определенное время. Как только дети разгадывают его, они должны занять место на игровом поле с буквами, выложив слово «Дружба».

Сокровищница открывается, и остальные участники могут пробраться в нее и взять столько золотых монеток, сколько может уместиться в одной ладошке. Звучит гонг сокровищница закрылась. Старец предлагает детям выменять монеты на призы: корм животным, игрушки.

Дети выбирают на что они могут потратить свой выигрыш. Игра окончена. Старец прощается с детьми и желает им удачи и новых побед.

Разминка «Волшебные кольца».

1. Ис.п.- ноги на ширине плеч, обруч в руках, хват с боков.  
1-2: руки с обручем вверх;  
3-4: наклон вправо-вверх;  
5-6: наклон влево-вверх;  
7-8: руки с обручем вниз.  
Повторить в каждую сторону 4 раза.
2. Ис.п.- ноги на ширине плеч, обруч в руках, хват с боков  
внизу.  
1-2: обруч вперед-поворот;  
3-4: вернуться в ис.п.  
Тоже повторить в другую сторону.  
Повторить в каждую сторону 4 раза.
3. Ис.п.- обруч на полу, ногами встать в обруч, стойка чуть  
шире плеч, руки на поясе  
1-2: наклон вперед, дотронуться до пола между ног;  
3-4: вернуться и.сп  
Повторить 8 раз.
4. Ис.п. – обруч в руках внизу, ноги пятки вместе носки врозь.  
1-2: присесть, колени развести в разные стороны, обруч  
вынести перед собой;  
3-4: вернуться в ис.п.  
Повторить 8 раз.
5. Ис.п.- обруч на полу. Ногами встать так, чтоб обруч  
находился по середине стопы. Начинаем движение по  
обручу. Тоже выполнить в другую сторону. Повторить 3-4  
раза.

Ссылка на занятие: <https://cloud.mail.ru/public/egxV/jCbtt6FuA>