***Спортивное развлечение – квест ко Дню физкультурника***

**Цель:** пропаганда массовости физической культуры и спорта.

**Задачи**:

* развивать у детей интерес к занятиям физкультурой,
* содействие творческому проявлению физических и волевых условий соревнования
* формировать у детей навык работать в команде.

У каждой команды детей-участников 1 взрослый – родитель. Т.О. команда состоит из 10 детей и 1 родителя, который принимает участие во всех состязаниях наравне с детьми.

Команд может быть любое количество от 2 до 5, в зависимости от количества детей одного возраста в учреждении.

За самое быстрое прохождение квеста начисляется 50 баллов. За второе место 40 баллов и т.д. За выполненное без ошибок и промахов задание добавляется по 1 баллу, за выполненное с ошибками или промахами задание баллы не начисляются. Итоговое количество баллов состоит из суммы всех набранных баллов по результатам прохождения квеста.

Ход развлечения

Здравствуйте ребята! Все готовы? Все здоровы? Бегать и играть готовы? Приглашаю на спортивную квест – игру, посвященную Дню физкультурника. Мы сегодня будем играть и выполнять задания.

Полюбуйтесь, поглядите на весёлых дошколят.

Олимпийские надежды нынче ходят в детский сад

За рекордом ждёт рекорд, смотрят с завистью игрушки.

На ребят, что любят спорт.

Ребята, мы с вами будем выполнять спортивные задания и получать за это очки и в конце квест-игры мы узнаем какая команда у нас самая дружная и спортивная. А помогать нам будут ваши родители.

Жеребьевка:

1. выбирается цвет команды, все задания команда будет получать в конвертах выбранного цвета;
2. выбирается направление движения – вправо или влево.

НА СТАРТ ВНИМАНИЕ МАРШ

В каждой игровой зоне команды встречает взрослый (педагог или родитель) – **Хозяин игровой зоны** - и объясняет, какое задание надо выполнить, что бы получить конверт в котором будет номер следующей игровой зоны. **Хозяин игровой зоны** следит за правильностью выполнения задания и фиксирует результаты. Все результаты прохождения игровых зон командами передаются на командный пункт. Когда команды заканчивают прохождение квеста – объявляются результаты. Игра заканчивается вручением медалей (КУБКА) и общим флешмобом.

Начало/окончание игры

Здание детского сада

«Лучший прыгун»

Бег змейкой

**Игровая зона 3**

(участок 9 группы)

**Игровая зона 5**

(участок 2 группы)

**Игровая зона 2**

(участок 5 группы)

**Игровая зона 1**

(участок 3 группы)

**Игровая зона 4**

(спортивная площадка)

Игровые задания:

1. **«*Бег змейкой»*** между предметов друг за другом
2. ***«Лучший прыгун»*** Первый игрок по сигналу ведущего совершаю прыжок в длину, как можно дальше, ведущий замечает линию приземления. Второй участник совершает прыжок уже от этой линии и так далее пока все участники команды не выполнять прыжки. Линией отмечается расстояние на которое допрыгнули ВСЕ члены команды
3. ***ИГРОВАЯ ЗОНА № 1 «Самый меткий»***Перед командой выстроены кегли, задача каждого из участников с первой попытки сбить все кегли.
4. ***ИГРОВАЯ ЗОНА № 2 «Самый сильный»*** каждый член команды должен отжаться от пола 6 раз.
5. ***ИГРОВАЯ ЗОНА № 3 «Самый ловкий»*** прохождение лабиринта
6. ***ИГРОВАЯ ЗОНА № 4 «Попади в цель»*** Каждый член команды метает мешочек с песком в цель. Подсчет баллов считается если ребенок попал в щит для метания.
7. ***ИГРОВАЯ ЗОНА № 5 «Самый осторожный»*** преодолеть БОЛОТО с помощью 2х плиток.(игрок перекладывает плитку на расстояние шага. Ловушка в том, что игрокам можно наступать только на ковровую плитку. Если игрок сходит с ковровой плитки, он тонет в болоте, за это вычитаются баллы).

**Ведущий:**  
Пришло время подвести итоги наших соревнований.  
  
За ловкость силу и сноровку,  
Упорный труд на тренировках,  
За собранность, стальные нервы,  
И за стремление быть первым,  
За мужество и за терпенье,  
Талант, напор и вдохновенье  
И за прекрасный результат,  
Который лучше всех наград!  
Примите от нас в награду призы и медали.