

Сценарий физкультурно – интеллектуального квеста

для детей и родителей

«ФОРТ БОЯРД»

Подготовила: инструктор

по физической культуре

структурного подразделения

детского сад «Вишенка»

ГБОУ лицей №16 г. Жигулевск

Шутилова Светлана Александровна

Цель: установление доверительных отношений между семьёй и детским садом, корректировка воспитательных позиций родителей и самих педагогов.

Задачи: 1. Развивать совместные творческие процессы в детско-родительском коллективе;

2. Создавать доверительных отношений с детьми, развивать «креативные» способности детей и родителей в совместной деятельности.

3. Сохранять и укреплять физическое и психическое здоровье детей.

4. Развивать быстроту, ловкость, самостоятельность, находчивость, учить понимать цель эстафет; доставить детям радость физической самореализации.

5. Согласовывать свои действия с действиями других, сопереживать за членов команды, воспитывать у детей положительные морально-волевые качеств.

Подробное описание:

Материал: Коробки 5 шт. с разным содержимым: (крахмал, сухая листва, гороховая каша, клейстер, перья), разные игрушечные насекомые, 25 ключей, карточки с буквами подсказками, песочные часы, пазлы, карточка с разноцветными полосками и такие же полоски в разрезе, большая коробка сокровищница, пластмассовые крышки, фломастеры и бумага, пластмассовые ведра, 2 гимнастические палки, тазики с водой, кораблик из пенопласта, 5 кеглей, 6 мешочков с песком, призы.

Участники: Ведущий, 4 команды по 3 человека (папа, мама и ребенок), старец Фура, пират Джек Воробей, восточный мудрец, профессор Всезнакус, индеец Орлиный глаз, Страх.

Игра состоит из двух этапов: первый – двигательный по территории детского сада, второй – в сокровищнице. Каждый этап включает в себя несколько испытаний. Задания выполняются командой за определенное время, отмеряемое песочными часами. За

выполненное испытание команда получает ключ, нужно собрать 5 ключей с подсказками в виде букв к отгадке на загадку от старца Фуры.

Ход игры: Двигательный этап начинается в музыкальном зале детского сада. Команды рассаживаются на заранее подготовленные места. Под фанфары появляется ведущий, который предлагает семьям вступить в борьбу за право попасть в сокровищницу Форда.

Ведущий: Мы рады приветствовать вас в нашем детском саду «Вишенка» на лучшем приключенческом шоу «Форт Боярд». Вишневый экстрим в сочетании с сильным российским характером это незабываемые ощущения.

Сегодня Форт Боярд покоряют самые сильные и ловкие семьи. Давайте их поприветствуем

Команда «Молния» (семья №1), *(команда зачитывает свое название и девиз)*

Девиз: Мы быстрые как молния, привыкли побеждать

И в этот раз попробуем всех вас переиграть.

Команда «Улыбка», (семья №2), *(команда зачитывает свое название и девиз)*

Девиз: Жизнь без улыбки ошибка

Да здравствует смех и улыбка

Команда «Пингвины», (семья №3), *(команда зачитывает свое название и девиз)*

Девиз: Мы пингвины просто класс

Голосуйте все за нас.

Команда «Витамин» (семья № 4), *(команда зачитывает свое название и девиз)*

Девиз: Потому мы не хвораем

Что с улыбкой на лице

Регулярно принимаем витамины «А», «В», «С».

Сегодня вам предстоит добыть 5 ключей в 5 испытаниях. Ключи это подсказки к загадке от Фуры старца проживающего в стенах Форда и охраняющего его сокровища. На каждом этапе испытания для вас будут придумывать грозный пират всех морей и океанов Джек Воробей, мудрейший из мудрейших восточных мудрецов **Ибн Сина, Абу Али Хусейн ибн Абдаллах**, знаменитый профессор Всезнамус, остроглазый индеец Орлиный глаз и конечно же окутывающий нас всех в моменты опасности Страх. *(По мере представления герои под музыку выходят и приветствуют собравшихся участников)*

Вы готовы, тогда не будем терять времени. Форт Боярд начинает свою игру. 5 испытаний, 5 ключей. Каждое испытание это состязание с Фортом в силе, смекалке, выносливости и воле к победе. Самое главное думать, но не медлить, сомневаться, но не останавливаться.

Итак, получите свои путевые листы и вперед к покорению Форта.

(Все участники получают схемы передвижения по этапам и по ним начинают передвигаться по территории детского сада.)

И тут начинается самое интересное, команды согласно маршруту на их путевых листах, начинают передвигаться с этапа на этап зарабатывая ключи подсказки.

1 этап: «Восточные премудрости», здесь участников игры встречает восточный мудрец.

Восточный мудрец: Звезда привела вас не в сокровищницу, а ко мне старейшему восточному мудрецу **Ибн Сина, Абу Али Хусейн ибн Абдаллах!** И все же, именно здесь вы найдете подсказку и ключ к сокровищнице. Что ж, мудрейшие, поспешим разрешить загадку. У вас есть 3 минуты, чтобы собрать эти пазлы. Как только я переверну песочные часы, время пойдет. После того как упадет последняя песчинка, вы закончите выполнять задание. Если успеете закончить всю картинку, то получите ключ.

2 этап: «Огненная земля», на которой участники знакомятся с индейцем.

Индеец: Приветствую вас, бледнолицые. Я индеец Орлиный глаз. Тяга к приключениям привела вас на мои земли, где живут настоящие индейцы, которые умеют не только сражаться и говорить со звездами, но и метко бить в цель. Когда быстрый ветер разнес на все стороны света весть о сокровищнице, гости не заставили себя ждать, но не каждый смог добыть у меня заветный ключ с подсказкой. Перед вами мишени, у каждого из вас 2 попытки, чтобы сбить все. Если вы собьете нужную мишень, то получите ключ. (На дне расставленных в ряд кеглей прикреплены слова «Промах» или «Ключ»)

3 этап: «Сокровище Карибского моря» и здесь пират.

Пират: Йо – хо – хо! Всем привет! Чувствует моё пиратское чутьё, вы не просто так здесь оказались! Ну что ж, вас приветствует самый смелый, быстрый и отважный пират Джек Воробей! “ХА-ХА-ХА! Вы надеялись так просто получить сокровища? НЕ ВЫЙДЕТ! Я надёжно спрятал ключи от сокровищницы! Но я согласен отдать ключи тому, кто докажет, что он достоин звания «НАСТОЯЩИЙ ПИРАТ». Для этого вам нужно пройти испытания. Вы согласны? Тогда – ВПЕРЁД!

Мой корабль потерпел крушение, и оказался на мели, для того, чтобы ему всплыть, вы должны принести воды. Сначала ребенок берет ведро, набирает в него воду из контейнера и ставит его на куб. А вы взрослые при помощи этих хитрых палочек (одна палочка у папы, другая у мамы) должны перенести его в океан и наполнить. Как только уровень воды превысит отметку, задание выполнено. На все это у вас 5 минут. Если справились - получите ключ.

Я вручаю ключик вам,
Следить буду по часам,
Кто быстрее клад найдет,

Тот богатеньким уйдет!

4 этап: «Школа Всезнамуса» ее предлагает пройти участникам Профессор

Профессор: Здравствуйте, дорогие участники. Вы попали ко мне самому знаменитому профессору Всезнамусу. Читать можно много, но, не имея прекрасную память все запомнить просто невозможно. И сегодня я проверю вашу память. На выполнение задания у вас всего 2 минуты. Я открою для вас карточку с цветными полосками, как только вы запомните порядок полосок, скажете мне об этом, и я ее переверну. А оставшееся время вы потратите на то, чтобы выложить полоски на столе в том же порядке, что и на моей карточке. Как только последняя песчинка упадет, время вышло, и я проверю вас. За правильное выполнение задания я выдам вам ключ.

5 этап: «Комната страха», хранитель комнаты Страх.

Страх: Я Страх, и все друзья мои страшилки,-

Уже трясутся все поджилки.

Я страху много нагоню,

Я объявляю вам войну!

Не будет радости, покоя,

Заставлю жить всегда со мною.

Как тараканы под столы,

Забьетесь в черные углы!

Я лихорадкой и ознобом,

Волнением свяжу особым,

Не дам и шагу сделать вам,

Повеселюсь над вами сам!

У вас есть 2 минуты, чтобы справиться с моим опасным заданием, перед вами 5 коробок, в каждой из них сюрпризы от меня. Ха-ха-ха! В одной из них лежит ключ. Попробуйте найти. А я обменяю его вам на ключ с подсказкой. Время пошло. (5 коробок с пятью наполнителями. В них лежат лизун, мохнатый паук- муляж, таракан – муляж, крыса- муляж, змея- муляж.)

По прохождении всех этапов, все участники встречаются в сокровищнице, где их встречает старец Фура

Старец Фура: Ну вот, наконец, вы все добрались до сокровищницы, у каждого из вас разное количество ключей. Сейчас я переверну часы и прочитаю загадку, после этого вы обменяете свои ключи у хранителей Форта на буквы - подсказки отгадку вы запишете на бумаге, если ответ будет верным, то мои помощники отпустят вас в сокровищницу. Но учтите, чем дольше вы отгадываете, тем меньше времени вы проведете в сокровищнице, и

меньше золота сможете принести. А победу одержит та команда, в которой масса сокровищ окажется больше. Итак, все готовы.

Загадка: Чтобы его не терять, им нужно обладать,

Чтобы им обладать, его нужно воспитать

И никогда не терять.

Итог подводится путем взвешивания сокровищ на весах. Победителей награждают памятными призами.

Ведущий: На этом наша игра подошла к концу. Всем большое спасибо за проявленную смелость, ловкость, силу, терпение. До встречи на новых испытаниях в нашей крепости.

Удачи и новых побед.