|  |
| --- |
| **Летнее спортивное развлечение «Приключение пиратов»** |

**Задачи:**

          1. Пропагандировать здоровый образ жизни, способствовать приобщению детей к физкультуре и спорту.

          2.Закреплять ранее изученные навыки: бег, ходьба по канату, прыжки, лазанье, попаданий в цель.

         3.Осмысливать и решать задачи, возникающие при определенных обстоятельствах.

         4.Развивать физические качества дошкольников: силу, выносливость, быстроту. Смелость, ловкость, уверенность.

         5.  Создать позитивное настроение и радость приключений.

**Оборудование**: канат, фотография корабля, разрезанного на фрагменты. Шарики, кегли или кубики, пустые бутылки с узким горлышком, бусы, удочки, монеты, кубики с цифрами.  Мячи, халаты с пуговицами, пиратский сундук с сокровищами**.**

**Ход праздника**

**Воспитатель (переодетый в костюм пирата)**

Я на острове далеком

Много лет тому назад

В яме темной и глубокой

Закопал бесценный клад.

Вот он крест на карте старой!

Мне традиции велят

Делать так, ведь я пират!

Но для того чтобы получить сокровища нужно доказать что вы достойны звания «Настоящие пираты» Для этого вам нужно пройти испытания. Вы согласны? Тогда вперед!

( Дети открывают первый конверт).

**№1 Испытание первое.**

Что бы плавать на кораблях нужно уметь сохранять равновесие во время шторма. Ваша задача пройти по канату и не упасть!

( пройдя это испытание, дети проходят на другую площадку, где находится следующий конверт.

**№2 Испытание второе**.

В плаванье можно отправляться, только имея корабль. Я хотел вам  показать, какое красивое судно мне пришлось отвоевать. Но налетел ветер, разорвал фотографию на кусочки  и раскидал их в разные стороны. Осталась только одна часть. Ваша задача - найти остальные фрагменты и собрать из них корабль!

( для этого потребуется разрезать фотографию корабля на куски.)

**№3 Испытание третье**  (На корабле)

Все моряки должны уметь слушать капитана и выполнять приказы по кораблю.

Лево руля! – все бегут к левому борту (левому краю корабля)

Право руля!- все  бегут к правому борту (правому краю корабля)

Нос!- бегут вперед.

Корма! – бегут назад.

Поднять паруса – все останавливаются и поднимают руки вверх.

Драить палубу! – все делают вид, что моют пол.

Пушечное ядро!- все приседают.

Адмирал на борту! – все замирают, встают по стойке «смирно» и отдают честь.

**№4 Испытание четвертое**.

Пираты должны быть хитрыми и не поддаваться на уловки. Нужно быстро и правильно ответить на загадки:

-кто в малине знает толк?

Косолапый, бурый… (не волк, а медведь)

-по горной круче проходил

Обросший шерстью…(не крокодил, а баран)

-в чаще голову задрав,

Воет  с голоду… (не жираф, а волк)

-Как в автобусный салон

Маме  в сумку прыгнул…. (не слон, а кенгуренок).

-Над  лесом солнца луч потух

Крадется царь зверей… (не петух, а лев).

-Все преграды одолев,

Бьет копытом верный….(не лев, а конь)

-Сено хоботом берет

Толстокожий … (слон, а не бегемот)

-хвост веером, на голове корона

Нет птицы краше, чем … (не ворона, а павлин).

-Кто любит по ветвям носиться?

Конечно, - рыжая … (не лисица, а белка)

- Простой вопрос для малышей:

«Кого боится кот?» … (не мышей, а собак)

( отличная команда- все такие умные, хитрые, ловкие!)

Берем пиратское знамя и все на остров сокровищ.

**№5 Испытание пятое.** **«Запастись ядрами»**

Ядра от пушки, чья команда за время музыки соберет больше шариков нужного цвета (одна - желтые, красные, вторая - синие, зеленые), неправильные цвета считаем в минус.

Реквизит:  шарики (раскидать по площадке), два пакета для сбора.

**№6 Испытание шестое.  «Рифы»**

Кегли  или кубики расставляют на полу таким образом, что бы они отражали подводные рифы, которые необходимо преодолеть кораблю, не отклонившись от намеченного курса. Сначала юные пираты внимательно изучают расположение рифов. Потом им предлагают провести корабль, минуя все опасности, не сбиться с намеченного курса и не задеть не одного указателя. Со всех сторон на капитана супятся подсказки. Правильные – от команды, неправильные от старого пираты.

**Реквизит:**кегли или кубики.

**№7 Испытание седьмое.  «Жемчуга в бутылке»**

Конкурс «Жемчуга в бутылке»

К участию приглашаются 4-5 человек. Перед каждым на пол ставится пустая бутылка с узким горлышком. Каждому  выдаются по 15-20 бусинок или горошин, которые он должен зажать в руке. Вторая рука во время конкурса должна быть заведена за спину. Задача игроков - опустить в бутылку все бусинки из той руки, в которой они зажаты: второй рукой не помогать! В случае если горошина упадет мимо бутылки - процесс начинается заново - все горошины надо зажать  в руке и начинать опускать в бутылку. Конкурс выигрывает тот, кто первым справился с задачей.

**№8 Испытание восьмое. «Фортуна» или «Удача»**

А сейчас  мы проверим наших пиратов на удачу (фортуну)

Ребята кидают кубики с цифрами (так называемые кости) выходят по два человека у кого из них меньшее число тот проигрывает. А тот кто выигрывает получает приз.

**№9 Испытание девятое.  «Рыбалка»**

Вызываем участников конкурса, выдаем каждому по удочке  (на конце удочки привязан магнит), отмечаем линию, за которую нельзя заступать игрокам. На небольшом расстоянии от рыболовов разбрасываем монеты, которые магнитятся. Ведущий засекает время. По команде, участники начинают ловить рыбу, забрасывая удочки. Кто вытащит большую сумму, за отведенное время, тот и выиграл.

**№10 Испытание десятое.  «Конкурс полундра»**

Рядом с участниками кладут широкие рубахи или халаты. По команде «полундра» они должны одеться и застегнуть все пуговицы. Кто быстрее тот победил.

**№11 Испытание одиннадцатое.  « Самый меткий»**

На спортивной площадке устанавливаются круги,  в которые нужно попасть мячом (каждому дается по две попытке) по количеству попаданий зачитываются баллы.

**№12 Испытание двенадцатое. Финальный и главный конкурс – поиски сокровищ.**

Клад спрятан на одной из детских площадок. Поиски клада  по карте сокровищ (Место, где зарыт клад, сфотографировано и фотография разрезана на кусочки. Нужно собрать  карту в единое целое, узнать то место где зарыт клад, и откопать его. В сундуке  шоколадные монеты.