**Сценарий спортивно-игровой программы «Ищем клад».**

**Ведущий:** Добрый день, ребята! Я рада приветствовать вас на спортивной игре «Ищем клад».

Итак, мы начинаем. Предлагаю начать наше соревнование с общей разминки.

**Загадки «Подумай и назови».**

Я буду читать загадки, а вы должны отгадать их. Отвечать можете хором.

1. Он бывает баскетбольный,

Волейбольный и футбольный,

С ним играют во дворе,

Интересно с ним в игре.

Скачет, скачет, скачет!

Ну конечно, это.. (мячик)

1. Воздух режет ловко-ловко,

Палка справа, слева палка, Ну а между них веревка.

Это длинная …(скакалка)

1. Соревнуемся в сноровке,

Мяч кидаем, скачем ловко, Кувыркаемся при этом. Так проходят …(эстафеты)

1. Мы физически активны,

С ним мы станем быстры, сильны…

Закаляет нам натуру,

Укрепит мускулатуру,

Не нужны конфеты, торт,

Нужен нам один лишь…(спорт)

1. Борьбу за выигрыш, признание

Зовем мы все…(соревнованием)

1. Выиграть в соревнованиях – Это наше кредо.

Мы не требуем признания,

Нам нужна…(победа)

1. По полю команды гоняют мяч,

Вратарь на воротах попался ловкач,

Никак не дает он забить мячом гол,

На поле играют мальчишки в…(футбол)

Молодцы, ребята! А теперь мы с вами отправимся в увлекательное путешествие на поиски клада. Вас ждут испытания. А путешествовать мы будем с помощью этой карты. (Ведущий показывает карту и разрезает ее на кусочки).

За каждую победу команда получает кусочек самой настоящей карты сокровищ. Если собрать все кусочки вместе, то по ней мы сможем найти клад.

А скажите, в каких книгах мы встречали сюжеты о поисках клада? («Питер Пен», «Остров сокровищ»). А кто мешал нашим героям? (пираты: Флинт,

Крюк, Сильвер)

По морской почте нам пришло послание от пирата Сильвера:

Грозно волны шумят,

Дует ветер холодный в лицо,

Я безжалостный пират

Джон Сильвер – имя мое.

«Эй, вы, глупцы, слушайте! В море имеют право выходить только те, кто смел, умен и находчив! Я думаю, вы поторопились оставить свои тепленькие кроватки и пуститься в опасное путешествие. Сначала надо пройти проверку».

**Ведущий:** Ребята, мне кажется, что Сильвер сомневается в нашей смелости и находчивости. Давайте покажем ему, на что мы способны. В этой бутылке записка с вопросами, на которые вы должны ответить.

# 1 конкурс: «Вопросы из бутылки»

1.Назовите самый большой океан (Тихий)

2.Назовите рыб, в названии которых есть инструменты. (Пила, молот)

3.Что изображено на флаге пиратов? (череп и кости)

1. Какие моря вы знаете? (Называют по очереди, побеждает команда, назвавшая больше морей).

- Молодцы ребята! Вы показали, какие вы умные, и за этот конкурс получаете кусочек самой настоящей карты сокровищ. Ребята, вы хорошо отгадывали спортивные загадки. А хотите поучаствовать в спортивных эстафетах? (да) Тогда в путь! И пусть вам повезет в соревнованиях!

# «Цепочка»

Первый добегает до конуса, возвращается обратно, берет второго. Бегут вдвоем, обегают конус, возвращаются, берут третьего. И так, пока не соберется вся цепочка из команды.

# «Лягушка»

Сидя на мяче, прыжками добраться до обруча, пролезть через него, вернуться назад бегом, держа в руках мяч. Передать мяч следующему участнику команды. Выигрывает команда, первая закончившая эстафету.

# «Не урони мяч»

Команда делится на две группы. Все участники команды стоят лицом друг к другу. Первая пара участников удерживает большой мяч одной рукой. По сигналу бегут до конуса, обегают его и меняют руки. Затем возвращаются к своей команде, передают мяч следующим игрокам. Выигрывает команда, первая закончившая эстафету.

**«Кочки»**

Перед каждой командой раскладываются кочки (из линолеума вырезанные квадраты 20\*20см). Участники команд должны по сигналу перепрыгивать с кочки на кочку двумя ногами до конуса, обежать его, и так же вернуться в команду, передать ход другому участнику. Выигрывает команда, первая закончившая эстафету.

(За каждую эстафету команда-победитель получает кусочек карты)

**Ведущий:** Молодцы, ребята! Вы показали, какие вы быстрые и ловкие! А теперь продолжим конкурсы, в которых вы должны проявить находчивость, смекалку, меткость и сноровку.

**2 конкурс «Корабельные загадки».**

Бьет в борт могучая волна,

Задняя часть корабля видна,

У каждого судна есть она,

А называется …(корма)

Без него не бывает судна,

Кораблем без него назваться трудно.

Слово созвучно слову «порт»

У всех кораблей есть…(борт).

На море буря или штиль,

Волну под судном режет…(киль)

Вертикальный столб посреди корабля,

С верхушки его видна земля,

Ему не страшна легкая качка,

А называют его…(мачта)

**Ведущий:** И за этот конкурс вы получаете кусочек карты.

# 3. Конкурс «Самый меткий»

В конкурсе участвуют по 3 человека от команды. Ребята кидают мячи.

Побеждает та команда, которая наберет больше очков.

Ведущий: Самые меткие получают еще один кусочек карты.

# 4 конкурс «Собиратели дождя»

Крышками от бутылки надо наполнить стакан. Побеждает команда, которая первая его наполнит.

# 5 конкурс «Лоцманы»

Лоцманы должны провести команду через подводные камни (кегли). Дети с завязанными глазами взявшись за пояс идут змейкой не роняя кегли.

# 6 конкурс «Чистая палуба»

По залу разбрасываются комки бумаги.

**Ведущий**: представьте, что начался шторм, а наша палуба засыпана посторонними предметами, которые мешают слаженной работе команды. С завязанными глазами наши моряки должны собрать как можно больше комков бумаги. Победители конкурсов получают кусочки карты.

**Ведущий:** Ну, вот, конкурсы закончены. У каждой команды есть кусочки карты. Вот только собрать вы ее не сможете, ведь карта одна, а кусочки карты в руках разных команд. Что же мы будем делать? (Ребята приходят к выводу, что нужно объединиться, вместе собирают карту, на которой указано место клада, и ищут клад (коробку со сладостями).

**Ведущий:** Вы ребята просто молодцы, показали, какие вы сильные, смелые и находчивые, а самое главное, что можете быть дружными! Вот и кончилась наша игра. (Ведущий предлагает детям чаепитие со сладостями).

Список использованной литературы

1. «Игры, конкурсы, развлечения», Учитель-АСТ Волгоград, 1999г.
2. Елена Кузина «Заводные игры», Москва, 2001г.
3. О.Н. Козак «Игры и забавы», Союз Спб.,2000г.

**Для проведения спортивных игр необходимо:** мячи, вырезанные квадраты 20\*20 см., конусы, записки с вопросами, бутылки с крышками и стаканы, конверты с шифровками, кегли, комки бумаги, повязки для глаз, географическая карта.