**МДОУ №3 «Ивушка» ЯМР**

**Сценарий летнего спортивного развлечения «Путешествие в страну подвижных игр»**

**для детей старшего дошкольного возраста**

**Группа «Лучики»**

Подготовила:

Оралова М.Е.

Брызгалова А.В.

Провела:

Оралова М.Е.

**Ивняки 2022 г.**

**Тема: «Путешествие в страну подвижных игр» 01.06.2022г.**

**Цель:** продолжать знакомить детей с новыми **подвижными играми.**

**Задачи:**

1. Закрепить умение детей бегать по сигналу, выполнять различные виды перестроений. Способствовать укреплению мышц ног при помощи ходьбы, бега, прыжков. Познакомить с русскими народными играми, с малыми фольклорными формами.

2. Развить быстроту, ловкость, координацию движений, умения и навыки безопасного поведения детей в процессе подвижных игр. Стимулировать развитие инициативности, двигательной активности, умения устанавливать ролевые отношения и действовать в воображаемой игровой обстановке.

3. Создать условия для воспитания чувства товарищества, дружеских отношений в игре, для формирования у детей мотивации, интереса к физической культуре, желания активно участвовать в спортивных мероприятиях.

**Ход развлечения:**

Воспитатель:

Поиграй- ка, поиграй- ка,

Наш весёлый стадион.

С физкультурой всех ребят

Навсегда подружит он.

Если хочешь быть умелым,

Ловким, быстрым, сильным, смелым,

Никогда не унывай,

Прыгай, бегай и играй.

Вот здоровья в чём секрет,

Будь здоров!

Физкульт***( дети: Привет)***

Воспитатель:

Дети, сегодня мы с вами отправляемся в удивительное **путешествие**, в необыкновенную **страну подвижных игр**, где вы участники будете демонстрировать свои **спортивные навыки**.

- Прежде чем мы с вами начнем играть, давайте вспомним правила, которые необходимо соблюдать при игре на улице?

Дети: Вспоминают и называют правила.

-Первая игра, в которую мы с вами поиграем, называется «Краски». Послушайте внимательно правила игры.

***«Краски»***

Цель: учить детей бегать, стараясь, чтобы не догнали, прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутую ногу. Развивать ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

Ход игры:

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:

-Тук! Тук!

-Кто там?

-Покупатель.

-Зачем пришёл?

- За краской.

-За какой?

-За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» если покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель который набрал больше краски. Хозяин может придумать задание сложнее задание, например: скачи на одной ножке по красной дорожке.

2 вариант.

Разговор повторяется, если покупатель угадал краску продавец говорит сколько стоит и покупатель столько раз хлопает продавца по вытянутой ладони. С последним хлопком ребёнок изображавший краску убегает а покупатель догоняет его и, поймав, отводит в условленное место.

***«Быстро возьми»***

Цель: учить детей ходить, бегать по кругу, действовать по сигналу, развивать ловкость, быстроту.

Ход игры:

Дети образуют круг и по сигналу воспитателя выполняют ходьбу или бег вокруг предметов (кубики, шишки, камешки), которых должно быть на один меньше. На следующий сигнал6 «Быстро возьми!» - каждый играющий должен взять предмет и поднять его над головой. Тот кто не успел поднять предмет, считается проигравшим. Игра повторяется

2 вариант.

Дети выполняют танцевальные движения, разные виды бега и ходьбы. Предметов может быть меньше на 3-4.

***«Жмурки»***

Цель: учить детей бегать по площадке врассыпную, двигаться с завязанными глазами, слушая предупредительные сигналы. Развивать умение быстро перемещаться по залу, ловкость, быстроту действий.

Ход игры:

Выбирается водящий – жмурка. Он встаёт в середину комнаты, ему завязывают глаза, поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем все дети разбегаются по комнате, а Ловишка старается кого-нибудь поймать. При виде какой-либо опасности для жмурки дети должны предупредить словом «Огонь!». Поймав кого-нибудь жмурка передаёт свою роль пойманному.

2 вариант.

Если игра проходит на улице, то очерчивается граница , за которую играющие не имеют права забегать. Переступивший условленную границу считается сгоревшим и обязан заменить жмурку.

***«Гонка мячей по кругу»***

Цель игры: закреплять быструю передачу мяча по кругу.

Ход игры. Игроки строятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга, - по мячу. По сигналу дети передают мяч по кругу в одном направлении, как можно быстрей, стараясь, чтобы один мяч догнал другой. Проигрывает игрок, у которого окажется 2 мяча.

Правила игры. Мяч передавать соседнему игроку, никого не пропускать.

***«Фантазёры»***

Цель игры: формировать творческое воображение.

Ход игры. Игроки шагают в колонне по одному, педагог громко называет любой предмет, животное, растение (лодка, волк, стул и т. д.). Дети останавливаются и позой, мимикой, жестами пытаются изобразить то, что назвал педагог. Отмечается самый интересный образ.

Правила игры. Каждый игрок старается придумать свою фигуру.

***«Кто ушел?»***

Цель: Развивать внимательность, сообразительность. Умение быстро найти недостающего.

Запрещается подглядывать, можно назначить ведущего ребенка.

Дети строятся в круг. Водящий встает в центре круга и закрывает глаза. Педагог дотрагивается до одного из играющих, стоящих в круге, и он тихо выходит из зала. Педагог разрешает водящему открыть глаза и спрашивает у него: «Отгадай, кто ушел?» Если водящий отгадал, то он встает в круг и выбирает другого водящего. Если не отгадал, то снова закрывает глаза, а выходивший из зала занимает своё прежнее место в кругу. Водящий, открыв глаза, должен назвать его.

Правила игры. Водящему нельзя подглядывать, во время отгадывания все дети должны соблюдать тишину.

**Подведение итогов**

Игра: ***«Тишина у пруда»*** (дети идут друг за другом и проговаривают слова, после последних слов садятся и засыпают, кто не уснул, встаёт в конец строя)

Тишина у пруда

Не колышется вода

Не шуршат камыши

Засыпайте малыши.

Ведущий: Вот и подошло наше волшебное **путешествие к концу**. Понравилось наше путешествие. Скажите, какая игра вам понравилась больше всего?

Ведущий: А теперь самое время отдохнуть, пойдём кушать витамины – яблоки (под фонограмму спокойной музыки уходят со **спортивной площадки**).

