

# Сценарий досуга по физическому воспитанию для детей старшего дошкольного возраста

**Тема: «По дорогам сказок»**

**Приоритетная образовательная область:** физическое развитие

**Интеграция с другими образовательными областями:** социально – коммуникативное развитие.

Составитель:

Шелоп Юлия Владимировна,

воспитатель высшей квалификационной категории.

**Целевые ориентиры:**

- ребенок проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности – игре, общении;
- ребенок обладает установкой положительного отношения к миру, другим людям и самому себе, активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя.
- ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам;
- ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания;
- у ребенка развита крупная и мелкая моторика; он подвижен, вынослив, владеет основными движениями, может контролировать свои движения и управлять ими;
- ребенок способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками, может соблюдать правила безопасного поведения;
- ребенок обладает начальными знаниями о себе, знаком с произведениями детской литературы; ребенок способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности.

**Цель:** способствовать формированию основ здорового образа жизни, потребности заниматься физической культурой и спортом.

### **Задачи:**

- закреплять умение участвовать в спортивных играх с элементами соревнований, способствующих развитию ловкости, силы, быстроты;
- совершенствовать навыки выполнения основных видов движений;
- повышать двигательную активность детей;
- воспитывать волевые качества, развивать стремления к победе и уверенности в своих силах, умение получать радость от своих результатов.

### **Коррекционные задачи:**

- развитие зрительного и слухового восприятия;
- развитие зрительного и слухового внимания;
- развитие координации движений;
- развитие пространственной ориентировки.

### **Материалы и оборудование (на две команды):**

4 больших конуса-метки (2 – старт и 2 – финиш), 2 резиновых колечка, 2 дуги для подлезания под ними, 6 малых конусов, 4 листа бумаги ФА4, 2 резиновых мяча диаметром 20 см, 2 обруча, 2 корзины, мячи диаметром 6-8 см по количеству детей, 2 теннисных ракетки, 2 теннисных мяча, 2 диплома участникам соревнования.

### **Структура:**

#### **I. Мотивационный этап: 2 мин.**

Приветствие команд. Круг почета участников. Представление команд.

#### **II. Основной этап: 25-30 мин.**

Веселые старты

#### **III. Рефлексивный этап: 3 мин.**

- а) подведение итогов;
- б) награждение команд.

### **Ход мероприятия**

#### **I. Мотивационный этап**

*Дети заходят в спортивный зал, маршируют по кругу, совершая круг почета.*

**Ведущий:** Здравствуйте, ребята! Я рада приветствовать вас сегодня на «Веселых стартах»! Я надеюсь, что сегодня вы не забыли взять с собой силу, ловкость, выносливость (ответы детей). Молодцы! Тогда начнем, и пусть победит сильнейший!

## **II. Основной этап**

### **1 конкурс САПОГИ-СКОРОХОДЫ**

По сигналу участники каждой команды бегут по одному от первой метки до второй; пробежавший игрок встает в конец команды.

### **2 конкурс ШАПКА-НЕВИДИМКА**

По сигналу участники каждой команды бегут по одному от старта до финиша с резиновым колечком на голове. Каждый пробежавший игрок передает кольцо следующему игроку, сам встает в конец команды.

### **3 конкурс ЧАЩА ЛЕШЕГО**

По сигналу участники должны добраться до метки-финиша, при этом по пути следования пролезть под дугой и оббежать змейкой 3 малых конуса. К своей команде игрок возвращается бегом.

### **4 конкурс БОЛОТО КИКИМОРЫ**

По сигналу участники каждой команды должны добраться до метки-финиша, наступая только на листы бумаги. К своей команде игрок возвращается бегом.

### **5 конкурс ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ**

Команды разбиваются на тройки и бегут от старта до финиша и обратно по 3 человека, держась за руки или под локти.

### **6 конкурс КОЛОБОК**

По сигналу участники каждой команды бегут по одному от первой метки до второй, при этом отбивая мяч от пола одной или двумя руками. К своей команде каждый игрок возвращается бегом.

### **7 конкурс КУРОЧКА РЯБА**

По сигналу участники каждой команды бегут по одному от первой метки до второй, при этом мяч зажат между коленями. К своей команде каждый игрок возвращается бегом.

### **8 конкурс КАРЛСОН**

Команды стоят в колонну по одному. По сигналу игроки начинают передавать мяч руками над головой – к концу команды и обратно.

### **9 конкурс КОНЕК ГОРБУНОК**

По сигналу участники каждой команды бегут по одному от первой метки до второй, при этом мяч держат двумя руками за спиной. К своей команде каждый игрок возвращается бегом.

### **10 конкурс МАЛЬЧИК-С-ПАЛЬЧИК**

По сигналу ведущего первые игроки берут из корзины по одному мячу, бегут до метки-финиша, возле которой лежит на полу обруч. Игроки оставляют мяч в обруче и бегом возвращаются к своей команде. Затем бегут вторые игроки и т. д.

### **11 конкурс ЗОЛУШКА**

У каждого участника в руках по одному малому мячу. На расстоянии 1,5-2 м от каждой команды стоит корзина. Игроки по очереди кидают мячи, стараясь попасть в корзину.

### **12 конкурс МАША И МЕДВЕДЬ**

По сигналу участники каждой команды бегут по одному от первой метки до второй, при этом в руках несут теннисный мяч на теннисной ракетке. К своей команде каждый игрок возвращается бегом. Главное условие – не уронить мяч и не придерживать его второй рукой.

### **13 конкурс ТЕРЕМОК**

Первые игроки каждой команды бегут от первой метки до второй и обратно к своей команде, в руках держат обруч. Как только первый игрок добежит до второго, второй участник берется за обруч, до финиша и обратно уже бегут два игрока. Затем за обруч берется третий игрок, дальше соревнование продолжается втроем и так далее, пока все участники команды не возьмутся за обруч и не пробегут дистанцию.

### **14 конкурс СОРОКОНОЖКА**

Все участники команд стоят в колонну по одному, правой рукой держатся за руку впереди стоящего игрока, левая рука протянута между колен сзади стоящему игроку. По сигналу ведущего «сороконожка» передвигается до финиша и обратно. Главное условие – не расцепить руки.

## **III. Рефлексивный этап**

**Ведущий:** Ребята, вы большие молодцы! Сегодня вы показали, какие вы сильные, быстрые, ловкие, а самое главное – дружные, всегда готовы помочь своим друзьям. Поэтому победила в нашем соревновании ДРУЖБА!

*Вручение участникам памятных дипломов*

**Ведущий:** А вам, ребята, я желаю крепкого здоровья, дружите со спортом, читайте сказки и... ДО НОВЫХ ВСТРЕЧ!