



**Спортивное развлечение  
Квест-игра «Индейцы против ковбоев»**

Разработал:  
Инструктор по физической культуре  
Рудаков И.А.

## Спортивное развлечение

### Квест-игра «Индейцы против ковбоев»

**Цель:** Создание праздничного настроения у участников и зрителей через проведение дружеской игры, приуроченного к празднованию 23 февраля, патриотическое воспитание молодежи.

#### **Задачи:**

- способствовать гармонизации детско-родительских отношений;
- знакомить детей с традицией празднования Дня защитника Отечества;
- закреплять знания о военных профессиях, названиях военной техники;
- совершенствовать координацию движений, формировать ловкость и меткость у детей;
- воспитывать патриотические чувства.

**Оборудование:** кольца, конус, палки, пистолет игрушечный, фишки, скамейка, крепления для палок, обруч, колодец (коробка с игрушками), бубен.

### *Ход мероприятия*

*Посвящение пап в индейцы ( )*

*Звучит музыка. Выход шерифа – 01 выход шерифа*

Приветствую Вас, великое племя индейцев «Быстрые мустанги», прибывших к нам с Великого Плоскогорья Койотов.

Приветствую Вас, дорогие гости.

Теперь поприветствуем прекрасных дам, которые прибыли к нам из тридевятого царства, тридесятого государства.

*Выход под музыку.- 02 выход девочек*

А теперь поприветствуем команду ковбоев «Стальная подкова».

*Выход ковбоев под музыку. – 03 выход мальчиков ковбоев*

**Шериф: СЛ.** В горе Какракату поселились подземные жители, которые крадут солнечный свет. Во всем мире уже чувствуется нехватка солнца. Шаман с Великого плоскогорья Койотов «Острый ум» увидел их местонахождение, а старейшина с полуострова звенящих водопадов «Коготь Изящной Багиры» нарисовал карту. Мы прибыли на эту священную землю, чтобы помочь найти солнце и обрести свет и тепло. Вы – дети солнца! И только вы можем вернуть солнечный свет миру.

Готовы отправиться на поиски горы?

**СЛ.** Это наша карта. И начнем мы наше путешествие с долины кактусов. В долине кактусов бегают много лошадей.

**1. Долина кактусов – 04 долина кактусов**

А в нашем путешествии не справиться без хорошей лошади.

Надо поймать лошадь, без лассо это невозможно.

От каждой команды выходит по одному игроку.

И совершают бросок кольца на лошадь (конус с палкой) по одному разу.

Отходят в сторону, далее начинает другой.

*Выполнение задания.*

**Шериф:** Вы смогли приручить буйных и свободолюбивых диких лошадей и стали прекрасными наездниками.

**СЛ. (карта)** Следующая остановка Кольца Анаконды. Поехали

**СЛ. Кольца Анаконды**

Чтобы пройти Кольца Анаконды, надо быть ловким и быстрым. Вам сейчас понадобятся ваши зоркие глаза, чуткие уши, быстрые ноги, внимание и аккуратность.

**2. Запрыгни в кольцо – 05 кольца анаконды**

Все вместе начинают бегать вокруг колец, музыка заканчивается, запрыгивают в кольцо. Кто не успел, тот проиграл.

*Выполнение задания.*

**СЛ. (карта) Шериф:** Отправляемся на равнину Расэль.

**Равнина Расэль**

**СЛ.** На этой равнине проживают известные оружейные мастера. И мы сможем вооружить наш отряд.

**3. Эстафета « Вооружи команду». – 06 вооружи команду**

Добежать до корзины на лошади, палка между ног, взять один пистолет, обежать конус, передать эстафету, встать в конец колонны.

*Выполнение задания.*

**СЛ. (карта)** Отправляемся на Холм Дракона

**Холм Дракона**

**СЛ.** Холм Дракона – это традиционное место для проведения дуэли. Но перед началом состязания мы посмотрим на наших прекрасных дам.

*Музыка. Дефиле – 07 дефиле девочки*

**4. Расстрел/Дуэль Фишки.** По игроку от каждой команды, стоят друг напротив друга в кольцах. И у них по бокам лежат фишки. По 5шт слева и справа. Игроки по команде начинают бросать фишки на противоположную сторону. Если фишка попадает в игрока, то он проиграл и садится. Как закончились фишки, дуэль окончена. – **08 дуэль**

*Выполнение задания.*

**СЛ. (карта) Шериф:** Вы хорошие стрелки. Преодолели мы сложные препятствия на нашем пути. А теперь впереди у нас Великая река Ракату.

**Река Ракату**

**СЛ.** Мы должны переправиться на другой берег реки.

**5. Переправа.** Ковбои и индейцы переходят по мостику, опираясь на палки (скамейка перевернута)

*Выполнение задания. – 09 переправа*

**СЛ. (карта) Шериф:** Молодцы, мои сильные и бесстрашные воины! Но Дух Ветра сказал мне, что в долине Какра нас ждет тропа испытаний, пройдя которую мы доберемся до горы Какракату. Вперед отважные воины, в долину Какра!

## **СЛ. Долина Какра**

### **6. Тропа испытаний.**

Племена строятся на стартовой линии в колоннах. Впереди-полоса препятствий. После сигнала участники выполняют задание:

«Проползти по змеиной тропе Гладкая кожа- ползание на животе «змейкой» (барьеры высокие змейкой)

«Пролететь в расщелину горы Страха» - вход в обруч, поднять его через себя

«Перепрыгнуть капкан в Долине Удачи» -прыжки через маленький барьер с палкой

*Выполнение задания. – 10 тропы испытаний*

Вот мы и поднялись на гору. Перед нами

## **СЛ. Гора Какракату**

Мы добрались до горы Какракату. Подземные жители спрятали солнце глубоко под землей. Шаман с Великого плоскогорья Койотов «Острый ум» предсказал, что у подножия самой горы есть колодец, в котором находится предмет, который нам поможет. А теперь Наталья Викторовна выберет представителя из каждой команды, кто проявит свое бесстрашие и найдет необходимый нам предмет в колодце.

### **7. Колодец – 11 колодец**

(Шарики, насекомые, бубен)

Ковбой и индеец по команде начинают искать в колодце предмет, который нам поможет.

*Вытаскивают бубен. Удар по бубну. Выходят шаманы – 12 выход шаманов*

**Шериф:** Чтобы солнце вышло из под земли и смогло подняться в небо, надо станцевать магический танец. Для этого нам нужна ваша помощь. Вставайте и повторяйте за нами.

*Общий танец.- 13 танец шаманов*

*В итоге – солнце. СЛ.*

**Шериф:** Вот мы и вернули солнце миру. Всех с праздником.