**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ЛАБИРИНТ**

**« ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ЗНАНИЙ»**

**Цели:**воспитание чувства дружбы и коллективизма, формирование умения работать в группе, договариваться, сообща решать поставленные задачи, воспитание нравственных качеств;

расширение кругозора детей, развитие познавательного интереса, фантазии, воображения детей, мыслительных операций, спортивных умений

**Ход мероприятия**

***«Лабиринт»:***Каждый участник команды должен пройти по нарисованному на асфальте лабиринту с завязанными глазами, следуя распоряжениям своего командира («Вправо», «влево», «вперед» и т.п.). Команда получает столько баллов, сколько человек справилось с заданием. Команда-победительница получает часть карты.

***«Муха»:***Участникам предлагается игровое поле из 16 клеток. «Муха» расположена в центре поля. Она может выполнять команды игроков: вверх, вниз, влево, вправо. Тот участник, который вывел муху за пределы поля, выбывает. Команда-победительница получает часть карты.

***«Звезды в траве»:***Игроки разных команд встают по разные стоны травяной площадки, на которой разбросаны звезды разного цвета. Из каждой команды вызывается по одному человеку, им завязывают глаза. Их задача – за определенное время собрать как можно больше звезд своего цвета. Члены команды при этом могут кричать: «Бери! Не бери!» Через 3 минуты игра останавливается и подсчитывается количество звезд, собранных представителями команд. Но это еще не все. Теперь команды должны ответить на вопросы, написанные на обратной стороне звезд. За каждый правильный ответ команда получает одно очко, добавляя его к числу звезд, собранных ранее. Команда-победительница получает часть карты.

***«Эрудит»:***команда за определенное время должна ответить на наибольшее количество вопросов. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Команда-победительница получает часть карты.

***«Крокодил»:***Робинзон рассказывает Пятнице небольшую историю об охоте на крокодилов при помощи жестов, т.к. Пятница еще не выучил язык Робинзона. Оценивается артистичность и понятность пантомимы. Команда-победительница получает часть карты.

***«Плот»:***Построить плот из подручных материалов. Оценивается прочность и эстетичность плота. Команда-победительница получает часть карты.

***«Спящий пират»:***Капитан команды становится «Спящим пиратом». Ему завязывают глаза, у ног располагают «сокровища». Эти «сокровища» пират должен охранять в течение определенного времени. Игроки другой команды располагаются кругом вокруг пирата и стараются достать «сокровища». Каждый игрок может 3 попытки. За каждую попытку можно взять только одно «сокровища». Побеждает команда, собравшая больше «сокровищ». Команда-победительница получает часть карты.

***«Копье»:***Все соревнуются в метании копья. Копье надо метнуть через петлю веревки (скакалки), подвешенной на дерево. Побеждает та команда, чьи игроки большее количество раз попадут в петлю. Команда-победительница получает часть карты.

***«Пуговица» (заранее конкурс не объявляется):*** Пересчитать пуговицы у всех членов команды. Победит та команда, у которой пуговиц больше. Команда-победительница получает часть карты.

***«ЧП»:***Во время плавания корабль потерпел крушение. Команда должна немедленно эвакуироваться. До берега недалеко, можно добраться вплавь. Всей команде надо пролезть через бумажный круг, не порвав его. Выигрывает команда, у которой больше участников справились с заданием. Команда-победительница получает часть карты.

***«Канат»:***Игроки разных команд перетягивают канат. 3-я команда перетягивает канат с той командой, которая победила в первом перетягивании. Команда-победительница получает часть карты.