**Сценарий летнего развлечения для детей старшего дошкольного возраста «Агенты 007»**

**Цель развлечения:** Активизировать, объединить творческие проявления ребят, выявить их инициативу, вызвать эмоциональный отклик.

**Задачи:**

- Развитие творческих способностей и творческой самостоятельности дошкольника;

-  Совершенствовать исполнительские умения детей в создании образа, используя для этой цели игровые, песенные и танцевальные импровизации;

- Поддерживать желание детей активно участвовать в праздниках и развлечениях, используя умения и навыки, приобретенные на занятиях и в самостоятельной деятельности.

**Атрибуты:** Два стола - с атрибутами на площадке, с пирожными около входной двери; 7 конвертов с заданиями, бейджики, карточки с именами детей, черная краска, влажные салфетки, носки - 15-20 шт., подборка «Флешмоб - мультфильмы), палка с лентой - 2 шт.,шляпа или конферт с вопросами, поднос с разными кусочками фруктов, овощей (канапе)), шарики простые - внутри буквы.

*За неделю до развлечения, детям и их родителям предлагается продумать костюм и атрибутику на тему «Секретный агент»*

**Ход праздника**

*Звучит музыка, дети проходят на площадку, в центре площадки их встречают два суперагента*

**Агент 1 (по рации):** Подкрепление прибыло! Разрешите начать операцию!

**Агент 2:** Всем добрый день, готовы присоединиться к нашей миссии? (да) Но для начала каждый агент должен пройти посвящение! Готовы? Вот ваши карточки секретных агентов, надо поставить отпечатки ваших пальцев!

***У каждого ребенка карточка со своим именем, макаем палец в краску и ставим на карточке свой отпечаток, зетем вытираем пальчик влажной салфеткой***

**Агент 1:** А теперь время пришло проверить ваши навыки! Начнем со сноровки…

**Игра «Сноровка»  
Два человека садятся друг напротив друга, между ними гора носок. Они выбирают по одному носку и готовятся натянуть его на свою ногу. Задача: за одну минуту надеть как можно больше носок на одну ногу. Снятие носок даже интереснее, чем их натягивание.**

**Агент 2:** Ну, что теперь скорость…

**Игра «Скрути ленту»**

**Два человека встают друг, на против друга, и скручивают ленту, кто быстрее**

**Агент 2.** Главное умение суперагента — не показывать своих чувств и эмоций.

**Игра «Смешные вопросики»**

**Играем в игру cо смешными вопросами. Задача участников — не засмеяться, сохранять серьёзное выражение лица. Каждый ребенок, по очереди, тянет из конверта бумажку с вопросом. Нужно ответить на вопрос и при этом не засмеяться. Вопросы должны быть смешными, например: правда, что носишь пижаму с уточками? Правда что ты по понедельникам ешь только соленые огурцы? И т.п.**

**Агент 1.** Каждый агент должен знать все сказки и мультфильмы существующие на нашей планете! Вы знаете? Сейчас проверим.....

**Флешмоб**

**Звучит музыка из разных мультфильмов, дети танцуют, затем отгадывают, что это за мультик (фиксики, Маша и медведь, Щенячий патруль и т.д.)**

**Агент2:** Молодцы! Так держать!

**Агент 1:** Суперагенту очень важно обладать сверхчувствительностью, он должен уметь определять на вкус любые продукты, распознавать все вещества, чтобы понять, не отравлена ли его еда.

**Игра «Определи на вкус»**

**Ребята закрывают глаза, ведущий кладет им в рот кусочек чего-то съедобного Нужно догадаться, что именно у тебя во рту.**

**Агент 1:** Проверим вашу сообразительность и силу духа….

**Игра «Собери надпись»**

**Надуть шарики с буквами внутри. Задача: лопнуть шарик, садясь на него. Из букв каждой командой составляется слово, а вместе получается инструкция "ВКЛЮЧИ МАГНИТОФОН". Самый шумный конкурс и довольно сложный - пришлось подсказать первые буквы слов.**

**Слушаем запись на магнитофоне с заданием – первый ключ находится около магнитофона**

**Агент 2:** Ну, что открываем первый ключ…(Открывает и читает именинник)

**Ключ 1.** Противник был замечен около огромного, желтого льва. (ключ около горки)  
**Ключ 2.** Не дайте ему опередить вас, проверьте отпечатки пальцев, в синем море где плавают дельфины. (ключ около качели - дельфин)

**Ключ 3.** Смотрите в доме с красной крышей - противник не дремлет! (ключ в домике)  
**Ключ 4.** Он пытается смыть следы на борту корабля. Вот-вот смоет! (ключ на постройке - корабль)  
**Ключ 5.** Ищите след там, где натоптали. (на площадке наклеены следы, под одним из следов ключ)  
**Ключ 6.** Составьте фоторобот человека, который знает где находится секретное оружие (Ключ у родителя или воспитателя);

**Ключ 7.** Ищите там, где вас каждый день встречают с улыбкой! (Оружие около входной двери в детский сад)

**У двери на столе стоят угощения для детей с надписью «Срочно уничтожить!»**