

Сценарий квест-игры «В поисках сокровищ»

в подготовительной группе
МБДОУ №36

Автор (составитель) Исайкина Т.А.

Дата проведения:

Время проведения:

Место проведения: Спортивный зал, музыкальный зал.

Количество детей:

Мал.:

Дев. :

Одежда: Спортивная форма

Обувь: чешки

Ангарск, 2020

Цель квест-игры: «В поисках сокровищ»

Задачи квест-игры: создание условий для эмоционального близкого общения детей в различных ситуациях; формирование навыков взаимодействия друг с другом; воспитание интереса к спорту и интеллектуальным играм.

Предварительная работа: игры, упражнения

Работа с родителями: беседы

Спортивный инвентарь и оборудование: свиток, колба, кубы, обручи, «Танграм» для фоторобота, карточки sudoku, сухой бассейн, 5 ключей, музыкальное сопровождение, призы.

Ход квест-игры:

Ведущий: Здравствуйте, дорогие друзья! Если вы сегодня собрались в нашем зале, то это значит, что вы готовы отправиться на помощь Мудрецу.

Все: Да, готовы!

Ведущий берёт свиток и читает послание Мудреца

«Приветствую вас, о сильные, смелые и умные искатели приключений!

Приглашаю вас на свой остров помочь мне открыть сундук с сокровищами, ведь только самые сильные и смекалистые смогут добраться до них.

Для этого нужно пройти много испытаний и если вы все сделаете правильно, то сундук откроется и его содержимое будет ваше! Ну, что, готовы к испытаниям? Тогда в путь!

Мудрец острова»

Под музыку все участники игры держат путь на остров, преодолевая препятствия.

Физкультурная разминка «Тропинка- тропинка

Появляется Мудрец

Мудрец: Вот вы и прибыли на остров. За каждое выполненное задание команда получает ключ, который потом сможет обменять на подсказки.

Первое испытание «Волшебный сосуд»

Нужно обежать куб и передать эстафету следующему игроку команды. Последний (капитан) достаёт из колбы, находящейся на кубе, ключ и бежит обратно. Ключ остается у выигравшей команды.

Второе испытание «Фоторобот»

Участвует вся команда. Используется игра «Танграм». Каждый игрок команды бежит к столу и кладет одну деталь по схеме. Чья команда быстро и правильно выполнит задание - получает ключ.

Третье испытание «Шары»

Две команды перебрасывают мячи с одной половины зала на другую. Где больше останется - тот проиграл.

Четвертое испытание «Судоку»

На игровом поле 16 клеток разложите карточки с цифрами от 1 до 4 так, чтобы в каждом столбике и строке цифра встречалась один раз. Участники по очереди подбегают к игровому полю кладут карточку с цифрой. Мудрец проверяет. Если всё правильно, то последний участник бежит за ключом, который подвешен на ленте.

Пятое испытание «Бассейн» (конкурс капитанов)

Перед вами сухой бассейн. На одном из мячей приклеен ключ. Нужно проверить все мячи в бассейне. Кто первым найдет, у того и останется ключ.

Шестое испытание «Загадка Мудреца»

Мудрец: Вот мы и подошли к финалу наших испытаний. Какая из команд откроет сокровищницу, мы сейчас узнаем. Ключи собраны, осталось поменять их на подсказки. Каждая команда должна отгадать слово «ШКОЛА». Дети открывают кодовое слово и ларец открывается. Там призы – книги.

Хочу поблагодарить всех участников наших приключений. До новых встреч, друзья!

Сценарий квест-игры «Мой родной город»

в подготовительной группе
МБДОУ №36

Автор (составитель): Исайкина Т.А.

Дата проведения:
Время проведения:
Место проведения: территория учреждения
Количество детей:
Мал.:
Дев.:
Одежда: свободная
Обувь: удобная

Ангарск, 2020

Цель квест-игры: «Мой родной город» : Создание условий для лучшего усвоения знаний и представлений о родном городе.

Задачи квест-игры:

1. Образовательные:

- Выявить знания о памятных местах города (улицы, озеро, река, административные здания).
- Упражнять в умении называть слова с заданным звуком.
- Закреплять знания детей о городском транспорте.
- Обогащать словарь детей.
- Продолжать учить конструировать по схеме.

2. Развивающие:

- Развивать устойчивый интерес к истории и достопримечательностям нашего города.
- Развивать память, мышление, речь дошкольников.

3. Воспитательные:

- учить детей работать в команде, развивать умение детей договариваться, выслушивать ответы товарищей.

Предварительная работа:

1. Оформление фотогазеты "Мой город" с рассказами детей о любимых и интересных местах нашего города.
2. Совместная образовательная деятельность "Составления рассказов о городе Ангарска".
3. Занятие "Виртуальное путешествие по Ангарску".
4. Сбор открыток, книг об Ангарске.
5. Оформление фотовыставки "Достопримечательности города Ангарска".
6. Рисунки "Наш город".

Работа с родителями: беседы

Материалы и оборудование:

- Цветочки;
- Картинки с изображением городского транспорта;
- Кроссворды;
- Разрезные картинки (музей, театр, гостиница);
- Картинки: стекло, кирпич, дерево;
- Блоки Дьенеша;
- Схемы зданий;
- Листы бумаги, карандаши;

- Магнитофон;
- Записи ритмик.

Ход квест-игры:

Воспитатель: Ребята, сегодня со мной произошла удивительная история. Мне звонила сотрудница нашей библиотеке и сообщила, что из библиотеки пропал символ нашего города. Она просила о помощи. Поможем? Она сообщила, что этот символ может быть на территории нашего сада. Чтобы его найти нужно идти по знакам-подсказкам – это вопросы и задания. Вот они. Начнем?

Воспитатель: Мы живем в городе Ангарске. А почему наш город получил такое название?

Дети: Наш город получил свое название, потому что построен на берегу реки Ангары.

Воспитатель: Как называют жителей Ангарска?

Дети: Ангарчане(если дети затрудняются с ответом, воспитатель вводит новый термин).

Воспитатель: Давайте поговорим: Какой наш город? Поиграем в игру "Букет красивых слов". Вы должны придумать слова-определения и на каждое слово прикрепить цветок на ковролин. В конце игры у нас должен получиться букет красивых слов.

Дети: Наш горд красивый, большой, родной, интересный, зеленый, непобедимый, любимый, длинный, радужный, дождливый, солнечный, пасмурный.

Воспитатель: Замечательный у нас город. Предлагаю вам попутешествовать по нашему городу. Вспомним городской транспорт. Я загадала транспорт, название которого начинается:

- со звука [а] (автобус, автомобиль);
- со звука [м] (машина, мотоцикл);
- со звука [в'] (велосипед);
- со звука [т] (троллейбус).

После ответов детей воспитатель прикрепляет на доску картинки с изображением названного транспорта.

Давайте выберем транспорт, на котором сможет путешествовать вся наша группа.

Дети: Автобус.

Воспитатель: А куда же мы отправимся? Какие интересные места есть в нашем городе?

Дети называют интересные места.

Воспитатель выбирает 3 слова (Например: парк Строителей) и при помощи них дети, стоя в кругу и повторяя их по очереди делятся на три команды. После чего каждая команда выбирает 2 лидеров: один читает вопросы кроссворда, второй записывает ответы.

Воспитатель предлагает в командах ответить на вопросы кроссворда и заполнить его.

После выполнения задания все вместе проверяем ответы на вопросы кроссворда.

Воспитатель: Много интересных мест в городе. Мы можем отправиться в путь.

Ритмика "Автобус".

Воспитатель: Внимание! Остановка! Давайте поговорим, что же мы могли увидеть, путешествуя по родному городу на автобусе. Воспитатель предлагает взять с подноса часть изображения. Объединимся по группам, собрав разные фотографии с достопримечательностями города.

Каждая группа выбирает своего нового лидеров. Он из частей собирает картину, остальные члены команды ему помогают, подсказывают. Группа узнаёт место, которое изображено на собранной из частей фотографии и придумывает загадку-описание для других команд.

Например:

- У нас фотография здания, где могут жить туристы, гости нашего города;
- Это здание, где хранятся разные старинные вещи, предметы. Сюда приходят посетители, которые знакомятся с прошлым.
- На нашей фотографии изображено здание, где показывают спектакли и проходят концерты.

Итак, мы увидели современную гостиницу, краеведческий музей, музыкальный театр. Узнайте, а что я сфотографировала, путешествуя по нашему городу.

Воспитатель показывает фотографию стадиона.

Дети: Это стадион.

Воспитатель: "Для чего в нашем городе построен стадион?"

Дети: "Стадион построен, чтобы люди занимались спортом, играли в футбол, соревноваться".

Воспитатель: "Мы приехали на стадион. Разомнёмся.

Ритмика "Попрыгаем".

Воспитатель: " Путешествуя по городу, что ещё мы видели?"

Дети:

- улицы;
- дороги;
- машины;
- дома.

Воспитатель: "Ребята, а из чего у нас строят дома?"

Дети: Из стекла, из кирпичей, из дерева.

Воспитатель предлагает взять одну из предложенных карточек (предлагается 3 варианта картинок: стекло, кирпич, дерево). Картинки лежат на подносе изображением вниз, и не видны детям. Ребята, которые взяли одинаковые картинки, объединяются в одну группу-команду. Выбирают лидера.

Воспитатель: Ребята, мы приехали на стройку. Кто здесь работает?

Дети: "Строители".

Воспитатель: Давайте поможем строителям, построить новые красивые здания для нашего города.

Строительство проводится в форме игры-эстафеты. Каждой команде предлагается карточка-схема. Здания строим из блоков Дьенеша.

Детали дети выкладывают по одной по очереди. По завершению работы лидер проверяет правильность конструирования домов. Подводим итоги.

Воспитатель: "Путешествуя по городу, мы увидели, что наш город очень красивый. А что мы можем сделать для нашего города?"

Воспитатель: "Чтобы ответить на этот вопрос, разделимся на новые команды".

Воспитатель проводит игру:

- Объединись в кружки по 2 человека;
- по 4 человека;
- по 5 человек;
- по 7 человек.

Так дети снова объединяются в новые группы. Снова выбирается лидер. Он будет художником. Проводится мозговой штурм.

Группа должна обсудить, что дети могут сделать для Петрозаводска и помочь художнику нарисовать свои предложения. Когда задание будет выполнено, художники представляют свои предложения.

Например:

- Нельзя сорить;
- Дети могут сажать цветы и деревья;
- Нельзя ломать кусты и деревья;
- Нельзя жечь костры.

Воспитатель: "Вот и заканчивается наше путешествие. Едим в детский сад".

Пальчиковая игра: "Шины трутся об асфальт".

Ну вот и ответили мы на все вопросы, выполнили все задания. Теперь мы можем открыть конверт, который спрятан там где в группе нарисован герб города, найдите его. Дети находят конверт, в нем символы города – герб и флаг. Воспитатель благодарит детей за помощь и награждает поощрительными призами.