

**Сценарий квест – игры «Путешествие за кладом»
для детей старшего дошкольного возраста (5 – 6 лет)**



Цель: Обеспечение максимально оригинальной, интересной игровой ситуации для детей, направленной на развитие внимания, быстроты мышления и сообразительности.

Задачи:

- создавать условия для развития познавательного интереса и логического мышления к достижению поставленной цели посредством игровых заданий;
- формировать умение сравнивать, логически мыслить, правильно формулировать выводы;
 - активизировать словарь;
 - воспитывать гуманное, бережное, положительно-эмоциональное, заботливое отношение к миру природы;
 - закреплять умение работать в команде.

Предварительная работа:

1. Составить и изобразить на листе для черчения (А3) карту.
2. Отпечатать в цветном варианте на формате А3 картинки с изображением (локации) лягушки, козы, лисички, кота, ключ.
3. Спортивный инвентарь: длинные палки – 2 шт., корзина с пластмассовыми мячами, кочка (есть в музыкальном зале) на которой сидит игрушка-лягушка.
4. Обруч – 1 шт. (макет костра).
5. Конверты с заданиями (можно изобразить символикой – бросать мяч, собирать хвост...и т.д.).
6. Верёвка длиной 3 – 4 метра.

7. Картинки домашних и диких животных по количеству игроков и столько же прищепок.
8. Два стола. На одном символ леса, на другом символ – дом.
9. Пустые киндер-сюрпризы по количеству игроков (10 штук – загадки, 10 штук – математические примеры).
10. Корзинка для сбора киндер-сюрпризов.
11. Объёмный ящик с чистым сухим песком, в котором спрятаны 3-5 видов ключей, один из которых, открывает клад. Ножницы, щипцы, молоточек, пила, колокольчик, блестящие камушки, ракушки (чтобы было по количеству детей).
12. Красочная коробка с кладом (сладости, сок), перемотанная цепью и закрытая замком.

Условия: Приключение проводится на территории ДОО. Обязательное условие — наличие деревьев, кустов, травы. Локации с заданиями не обязательно должны быть далеко друг от друга, пусть они даже будут все в поле зрения. Участники не знают, в каком порядке будут проходить этапы игры.

В группе объяснить детям правила игры, что необходимо правильно «прочитать» карту, т.е. визуально сравнить объекты на территории ДОО с изображёнными на карте. Можно каждый объект обозначить цифрой.

Оформить этапы игры (локации) на территории ДОО картинками.

ХОД:

Ребята выходят на площадку у входа в ДОО. Воспитатель держит конверт с заданиями и карту.

Воспитатель: - Сегодня сорока принесла мне на хвосте новость, что где-то на территории детского сада спрятан сундук с кладом. Я его искала - искала, но ничего не нашла. Может, мы с вами вместе справимся? Согласны? **(да)**

Воспитатель: - Готовы отправиться на поиск клада? **(да)**

Но на поиск клада со мной пойдут не все! Ещё чего доброго на всех клада не хватит! Пойдут только самые сообразительные и внимательные ребята! Вы сообразительные? **(да)** И внимательные? **(да)** Сейчас проверим!

Игра «Так – не так»

Воспитатель: - Если я правильно скажу, то вы хлопайте, если нет, то топайте! А я буду вас запутывать *(воспитатель все делает наоборот, чтобы запутать детей)*

1. Караси в реке живут (ХЛОПАЮТ)
2. На сосне грибы растут (ТОПАЮТ)
3. Любит мишка сладкий мед (ХЛОПАЮТ)
4. В поле едет пароход (ТОПАЮТ)
5. Дождь прошел – остались лужи (ХЛОПАЮТ)

6. Заяц с волком крепко дружит (ТОПАЮТ)
7. Ночь пройдет – настанет день (ХЛОПАЮТ)
8. Маме помогать вам лень (ТОПАЮТ)
9. Праздник дружно проведете (ХЛОПАЮТ)
10. И домой вы не пойдете (ТОПАЮТ)
11. Нет рассеянных среди вас (ХЛОПАЮТ)
12. Все внимательны у нас! (ХЛОПАЮТ).

Воспитатель: - Какие молодцы. Придется всех брать с собой и на всех делить клад. Вы готовы отправиться в путешествие! *(дети отвечают)*. Тогда вперед! Нас ждут невероятные приключения *(делает вид, что идёт)*.

- Ой, кажется, я забыла показать карту, а на ней указан путь к остановкам, где находятся подсказки. Хотите её посмотреть? *(дети рассматривают карту и называют обозначенные остановки.)*

- Прежде чем отправиться на поиски клада, вам нужно выполнить задания на ловкость. Только пройдя одно задание, можно приступать к выполнению другого (это обязательное условие игры).

ЗАДАНИЕ № 1 «Попади в лягушку»

Оформление: Кочка, на которой стоит игрушка (лягушка) и пластмассовые шарики в корзине, для метания в обруч, обозначенные 2-мя длинными палками (расстояние от корзины с мячиками до лягушки) 1,5 - 2 метра.

Воспитатель берёт конверт с заданием «Попасть мячом в лягушку».

Внимание: После каждого выполненного задания, «читается» карта и определяется следующий ход.

ЗАДАНИЕ № 2 «Дикие и домашние животные»

Оформление: На дереве картинка «КОЗА».



Распечатанные и вырезанные карточки с изображением диких и домашних животных, прищепки на которые карточки крепятся на верёвке, натянутой между деревьями.

Рядом разбросан хворост, чуть дальше лежит обруч - «место для костра».

На двух столах стоят картинки - символы: дикие животные – символ ЛЕС, домашние животные - символ ДОМ.

Воспитатель берёт конверт с заданием «Дикие и домашние животные».

Задание: 1. Собрать хворост для костра «обруч».

2. Текст задания *«Дорогие ребята! Когда я наелась в лесу, я заблудилась. Потом заметила, что на кустике появились необычные карточки с картинками. Видимо, их здесь оставили лесные звери. Карточки нужно собрать и распределить где домашние животные, а где дикие. Тогда я смогу найти верный путь и попасть домой».*

Разложи картинки по значению: дикие и домашние. Дикие животные - символ ЛЕС, домашние животные - символ ДОМ.

ЗАДАНИЕ № 3 «Киндер-сюрприз»

Оформление: На подставке картинка с изображением лисицы, конверт с заданием, разбросанные по траве киндер-сюрпризы с загадками и математическими примерами.



Задание: Воспитатель достает конверт и читает задание:

«Здравствуйте ребята, я лисичка-сестричка. Помогите мне в моей беде! Были у меня загадки и отгадки, но я бежала, хвостиком махнула - всё рассыпалось. Помогите мне все собрать!»

Дети ищут в траве коробочки с загадками и отгадками. Затем отрывают каждый из них и отгадывают загадки.

Воспитатель загадывает:

Мне тепла для вас не жалко,
С юга я пришло с жарой.
Принесло цветы, рыбку,
Комаров, звенящий рой,
Землянику в кузовке
И купание в реке. *(Лето)*

После дождика, в жару,
Мы их ищем у тропинок,

На опушке и в бору,
Посреди лесных травинок.
Эти шляпки, эти ножки
Так и просятся в лукошки. *(Грибы)*

Я уверен, что ребята
Слышали мои раскаты.
Ведь они всегда бывают,
Если молния сверкает.
Для нее я лучший друг -
Очень грозный гулкий звук. *(Гром)*

Летний дождь прошел с утра,
Выглянуло солнце.
Удивилась детвора,
Посмотрев в оконце, -
Семицветная дуга
Заслонила облака! *(Радуга)*

Приходите летом в лес!
Там мы созреваем,
Из-под листиков в траве
Головой киваем,
Объеденье - шарики,
Красные фонарики. *(Ягоды)*

Я сверкаю тут и там
В небе грозовом.
А за мною по пятам
Поспевает гром. *(Молния)*

Летом много я тружусь,
Над цветочками кружусь.
Наберу нектар - и пулей
Полечу в свой домик - улей. *(Пчела)*

Маленький рост, длинный хвост.
Серенькая шубка,
Остренькие зубки. *(Мышь)*

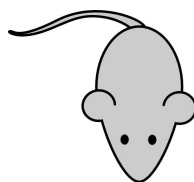
Хоть имеет много ножек,
Все равно бежать не может.
Вдоль по листику ползет,
Бедный листик весь сгрызет. *(Гусеница)*

Этот зверь живёт лишь дома,
С этим зверем все знакомы.
У него усищи-спицы,
Он мурлычет, он поёт,
Только мыться он боится.
Угадали? Это ... (*Кот*)

Каждый игрок берёт один киндер-сюрприз, открывает, отдаёт задание педагогу. Воспитатель загадывает, дети отгадывают. Затем дети собирают киндеры в пустую корзинку.

ЗАДАНИЕ № 4 «Кот и мыши»

Оформление: На дереве картинка с изображением кота, конверт с заданием, несколько одинаковых веревок, 10 фигурок мышек, вырезанных из картона. Файл с изображением кота и с заданием крепим к дереву. Фигурки мышек в произвольном порядке нанизываем на веревки — по 2-3 штуки на каждую веревку.



Веревки наматываем вокруг дерева так, чтобы их можно было развязать и размотать (бантик).



Текст задания: *«Здравствуйте детишки! Я заблудился в лесу и растерял по дороге всех своих мышек. Помогите мне их отыскать. Я точно знаю, что мышки должны вам подсказать что-то очень важное, но я не знаю что именно»*

ЗАДАНИЕ № 5 «Найди нужный ключ»

Оформление: На дереве картинка с изображением «Мышек».



На столике стоит объёмный ящик с песком, в котором спрятаны разные предметы (по количеству игроков), в том числе и ключ от клада

Текст задания: *«Здравствуйте детишки, мы - подружки-мышки! В нашей норке был спрятан ключ от сокровища, но норка засыпалась и теперь ключ под песком. Помогите отыскать ключик, а в награду получите сокровища из тайного сундука».*

Участники дружно ищут ключик в песке.

Условие: Каждый игрок находит в песке лишь один предмет.

Воспитатель: - Если есть ключи, то надо найти замок!

Дети ищут и находят сундук, привязанный цепью к дереву с замком, пытаются открыть.

Сундук снимается с дерева воспитателем, ставится на стол. Ребята, которые нашли ключи, пытаются открыть замок.

В сундуке приятный сюрприз – сок в коробочках. Дети с удовольствием угощаются.