Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 111» города Перми.

Авторы: воспитатели Казанцева Валентина Васильевна,

Ушакова Наталия Алексеевна.

**На выручку друзей.**

Конспект квест-игры для детей старшего дошкольного возраста.

***Цель:*** Создание условий, способствующих сплочению детей в единую команду. Формирование положительной мотивации, направленной на достижение поставленной цели.

***Задачи:***

1. Развивать познавательно-исследовательский потенциал: умение пользоваться лупой, компасом, считывать карту, находить направление.
2. Способствовать развитию внимания, воображения, инициативы, смекалки, умения самостоятельно находить решения в созданных проблемных ситуациях.
3. Содействовать развитию коммуникативного взаимодействия детей, согласованности, внимательности, чувства ответственности.
4. Создать условия для двигательной и творческой активности.

***Используемые приемы***: беседа, видеообращение, рассматривание демонстрационного материала, дидактические игры, решение математических задач, прохождение дорожек-препятствий, моделирование типов костров, ориентирование на местности.

***Используемая форма познавательной деятельности детей***: групповая.

***Оборудование:*** планшет;

***для каждой команды:***рюкзак, лупа, компас, обручи, карта, веревки длиной 1 м (5 шт.), длинная веревка, шест, следы, туннель, лист с силуэтами предметов (уменьшенными до 5 мм), бумажные листья разных деревьев (один из них – берёзовый с символом направления – N (север), термос с напитком из шиповника, одноразовые стаканчики по количеству детей, дрова (шпажки, один конец выкрашен в красный цвет), иллюстрации лекарственных растений, алгоритм завязывания плоского узла.

***Предварительная работа:***

Знакомство с топографическими знаками, работа с компасом, изучение лекарственных трав, просмотр мультфильма «Ох и Ах идут в поход», встреча с интересными людьми-туристами.

***Прогнозируемый результат***: повышение мотивационной готовности к познанию, исследованию, взаимовыручке.

***Список литературы:*** интернет ресурсы.

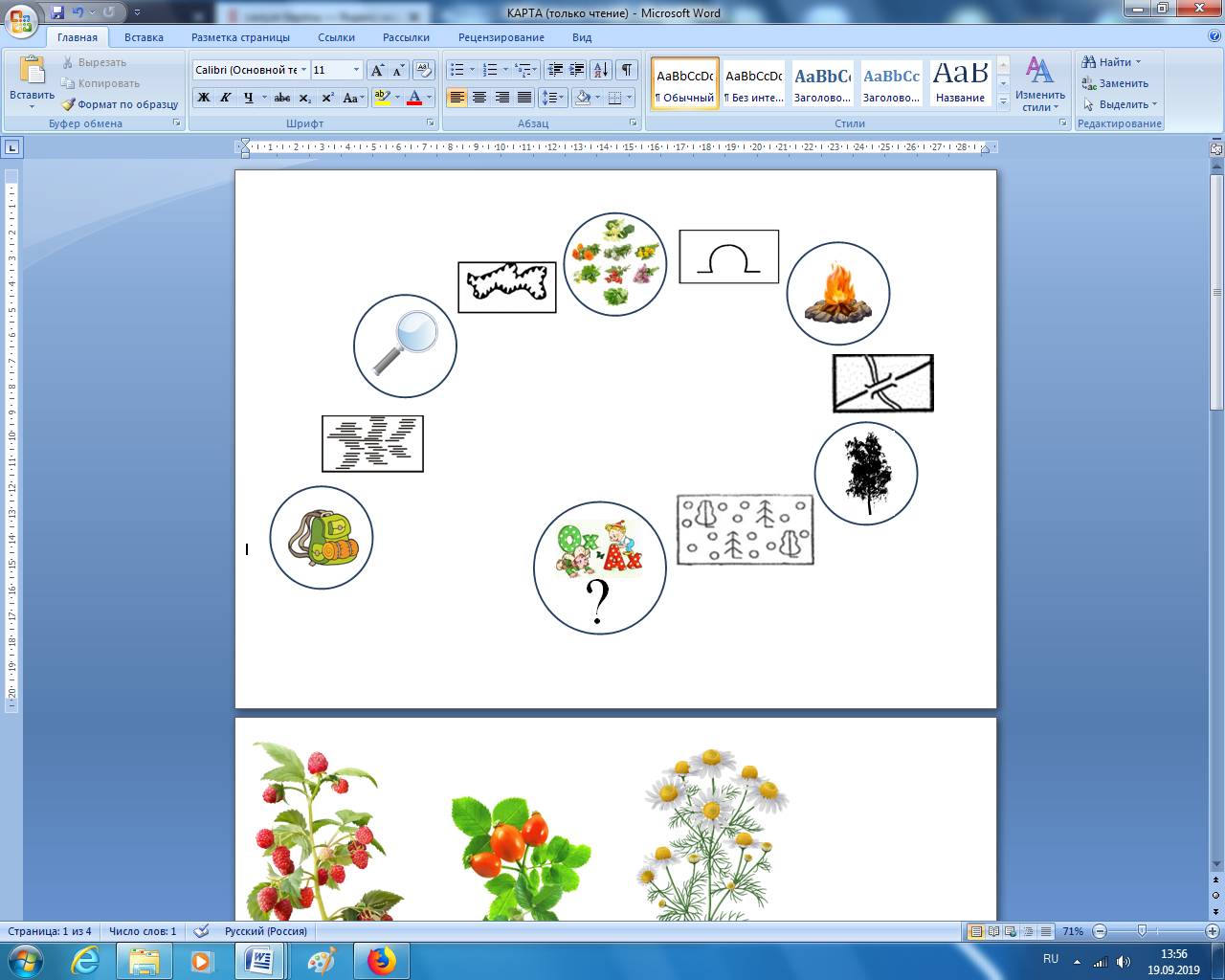
**Ход игры:**

Звучит сигнал SOS. Ведущий включает громкую связь на планшете и все слушают сообщение попавших в беду персонажей м/ф «Ох и Ах идут в поход».

«Всем, всем, всем, кто нас слышит!!! Я, Ох, ох, ох, мы с моим другом Ахом пошли в поход, и с нами случилось несчастье. Мы попали в беду, провалились в овраг, и не можем выбраться. Ждем помощи! Надеемся на скорейшее спасение. Отправляем вам карту.»

Пока карта не «пришла», ведущий обсуждает с детьми. Что будем делать? Пойдем спасать? Кого можно взять в поход? Какие качества нам будут нужны в походе?

Ведущий показывает на планшете карту и «распечатывает» ее.



На картах отмечены два разных пути (в зеркальном отражении), значит, нам нужно разделиться на две команды. Каждая из них будет стараться быстрее справиться со всеми заданиями и первыми прийти на помощь. За каждое правильно выполненное задание, вы будете получать короткую веревку. В конце пути свяжем длинную, и, сможем достать из оврага наших друзей. Чтобы узнать глубину оврага, решите математические задачи.

Семь гусей пустились в путь.

Два решили отдохнуть.

Сколько их под облаками?

Сосчитайте, дети, сами.

Три ромашки-желтоглазки,

Два веселых василька,

Подарили маме дети.

Сколько же цветов в букете?

Обнаружила хозяйка

На морковной грядке зайку,

А еще четыре в ряд

Посреди капустных гряд.

Сосчитать несложно вроде,

Сколько заек в огороде.

***1 точка «Собери рюкзак»***

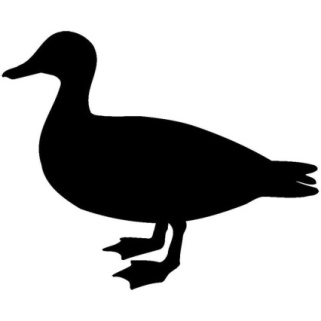
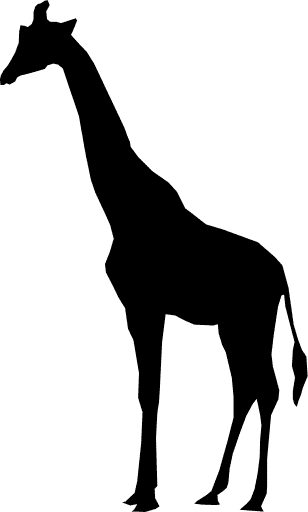
Детям предложены разные предметы. За определенное время они должны выбрать те, которые необходимы для похода, сложить их в рюкзак, а лишние отложить в сторону.

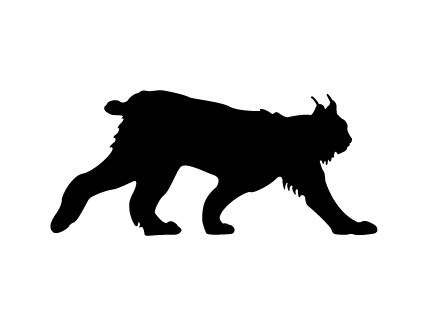
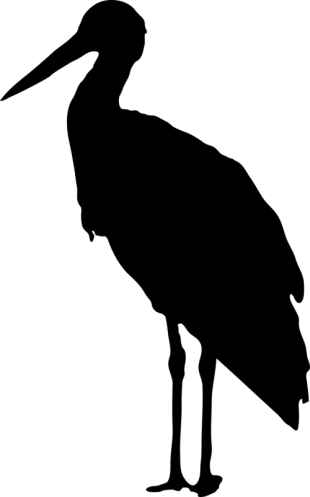
***2 точка «Лупа»***

Ведущий: Пришло время выполнить следующее задание (достаёт лист бумаги с изображениями предметов, уменьшенными до 5 мм)

По первым звукам в названии картинок составить слово.

Если команда не взяла с собой лупу, задание меняется: подобрать предметы, из первых звуков которых нужно составить слово «дружба».

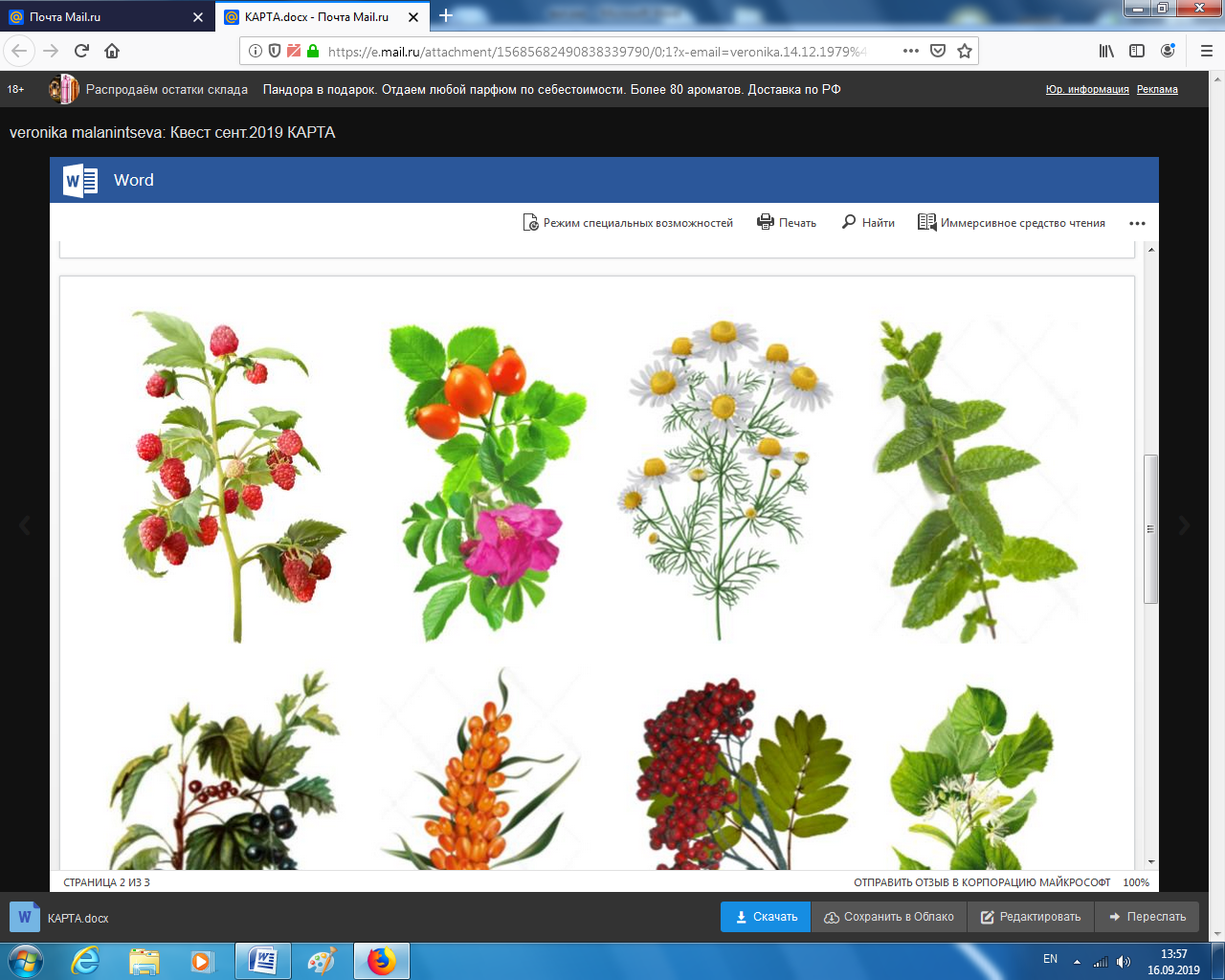
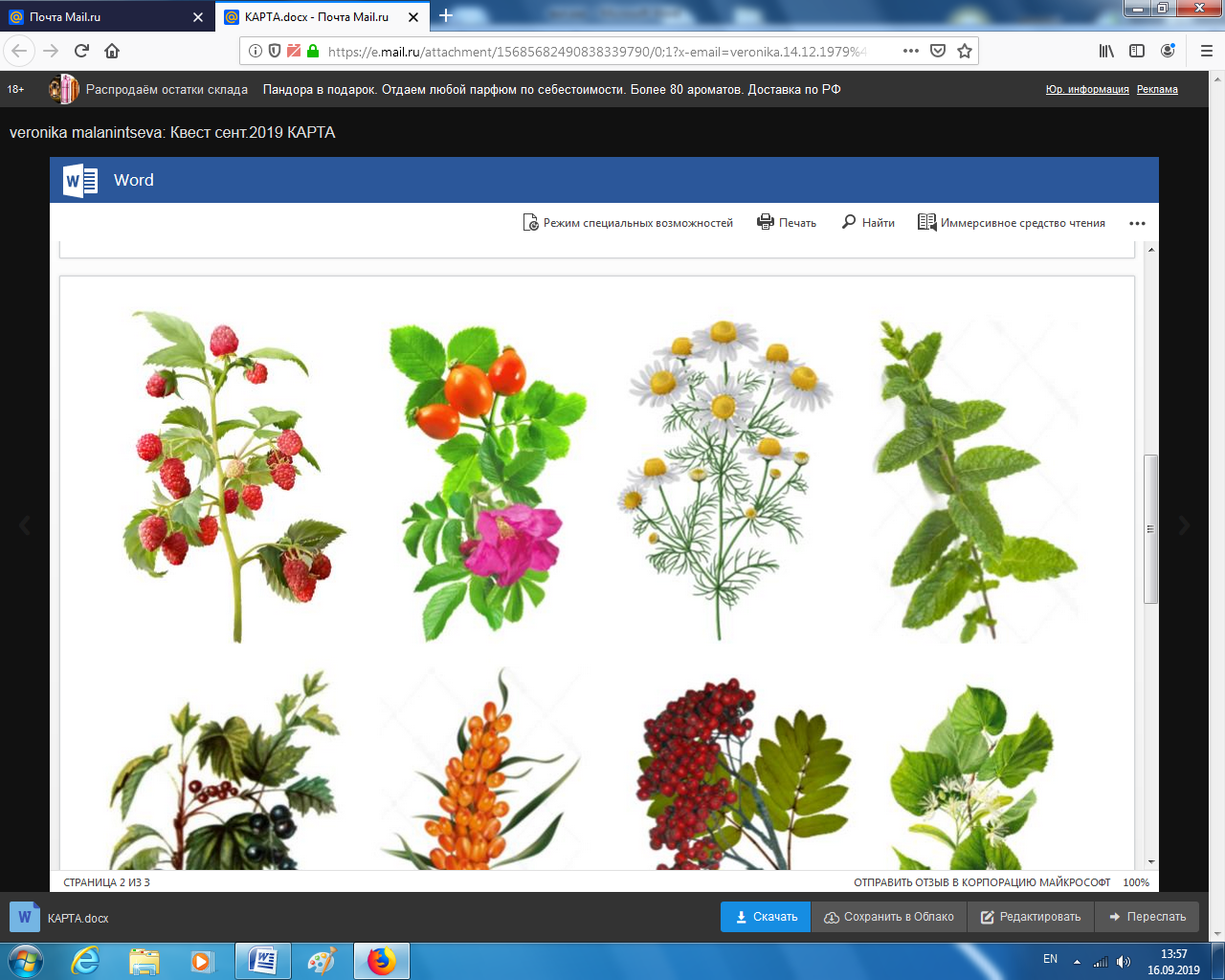
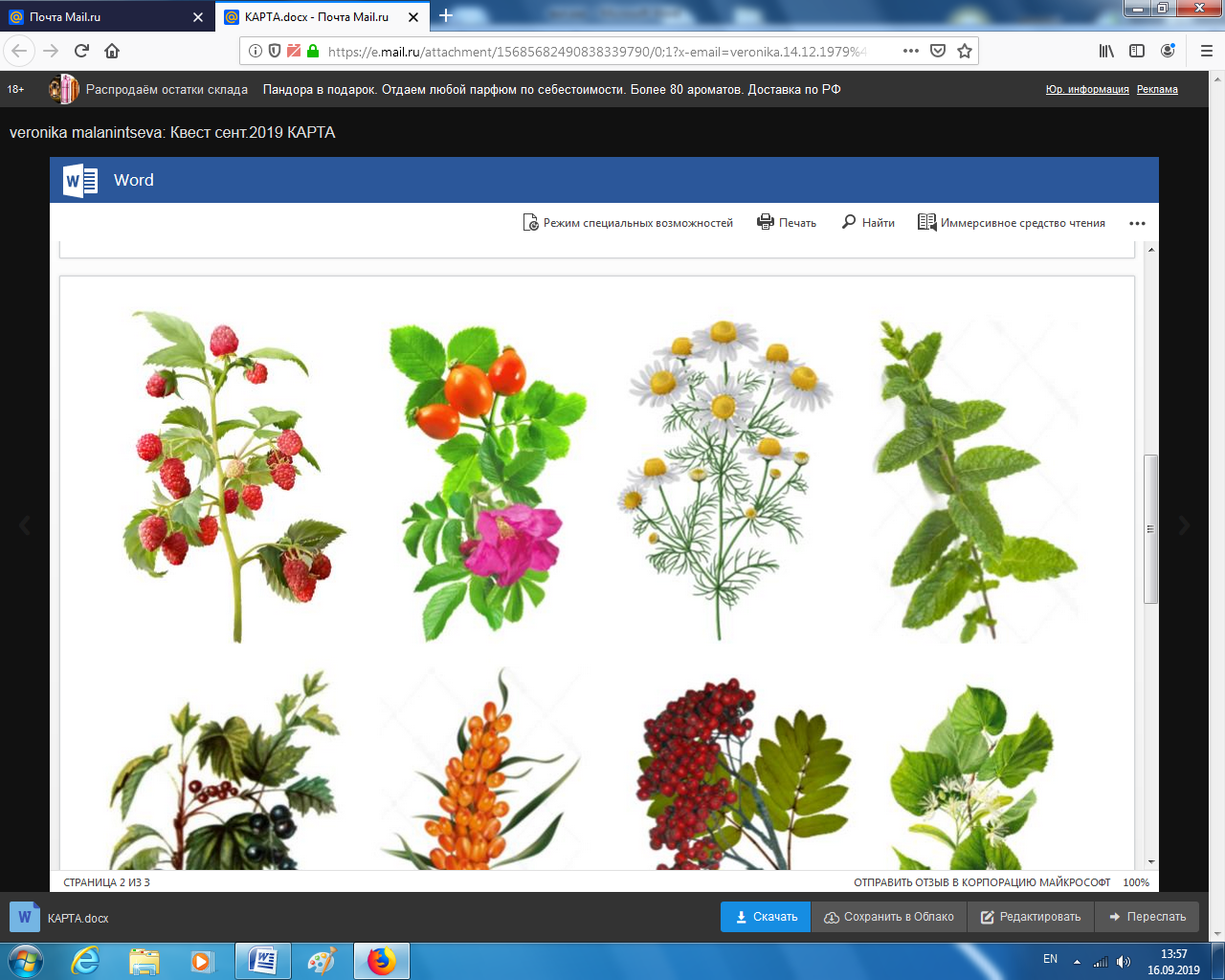
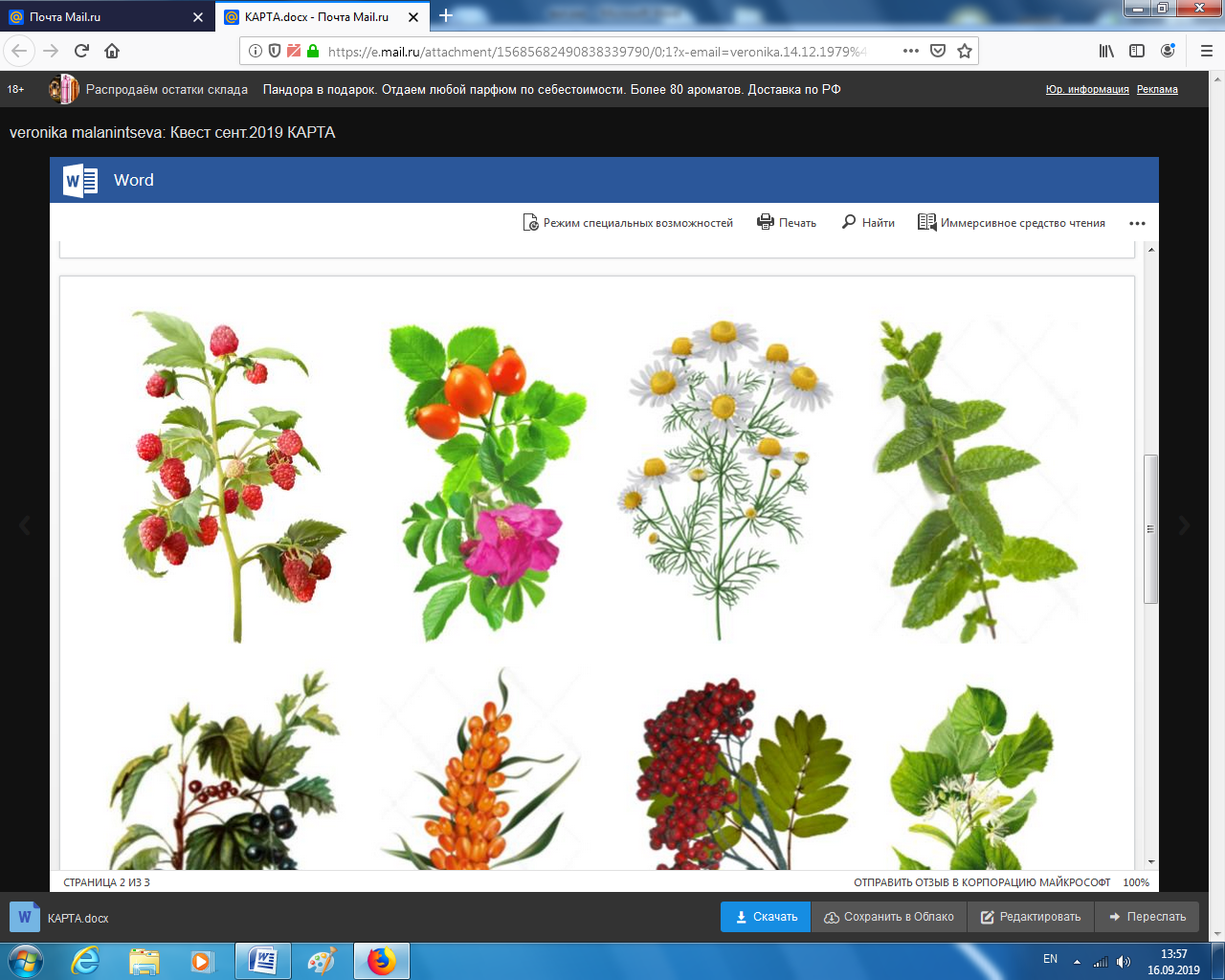


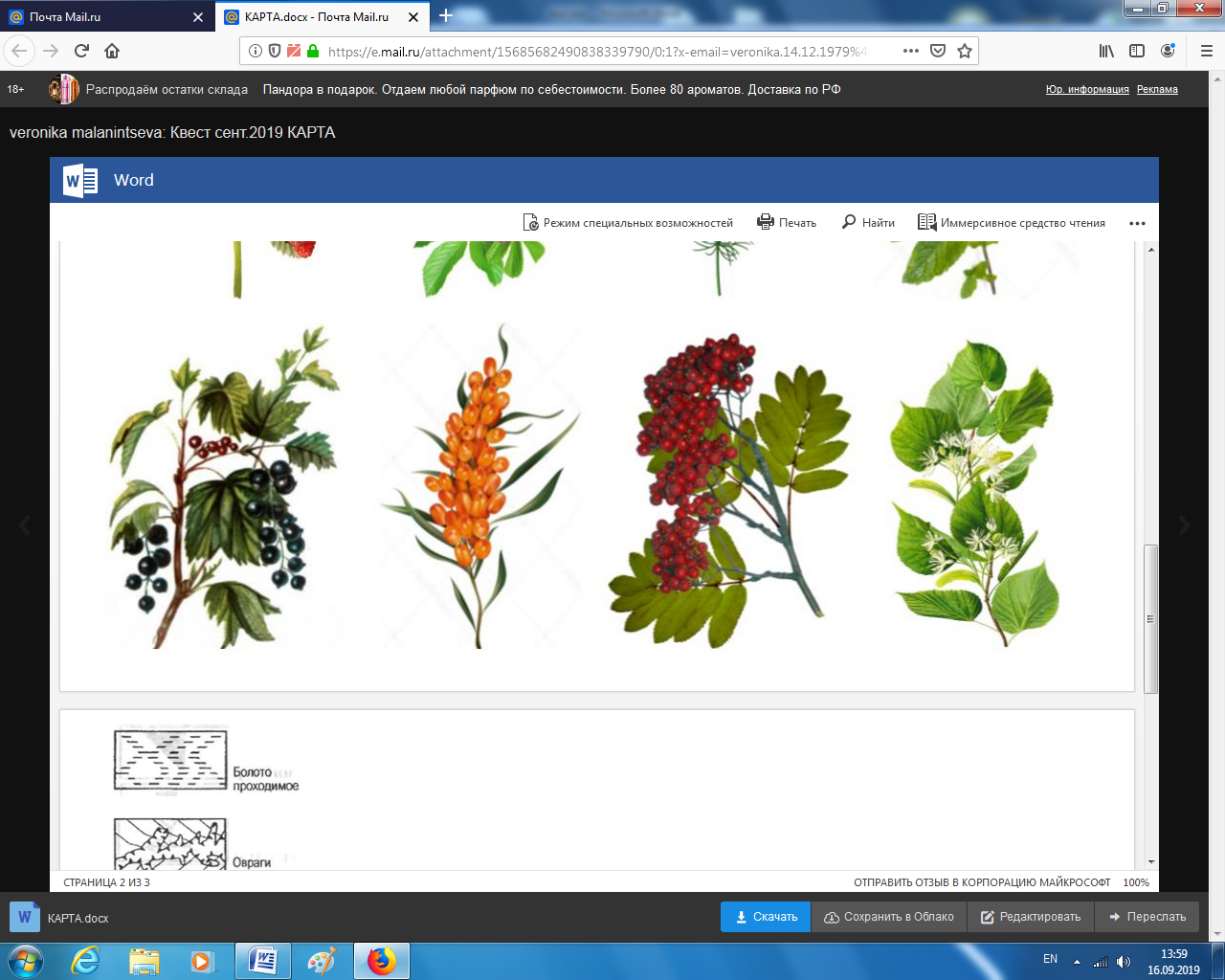
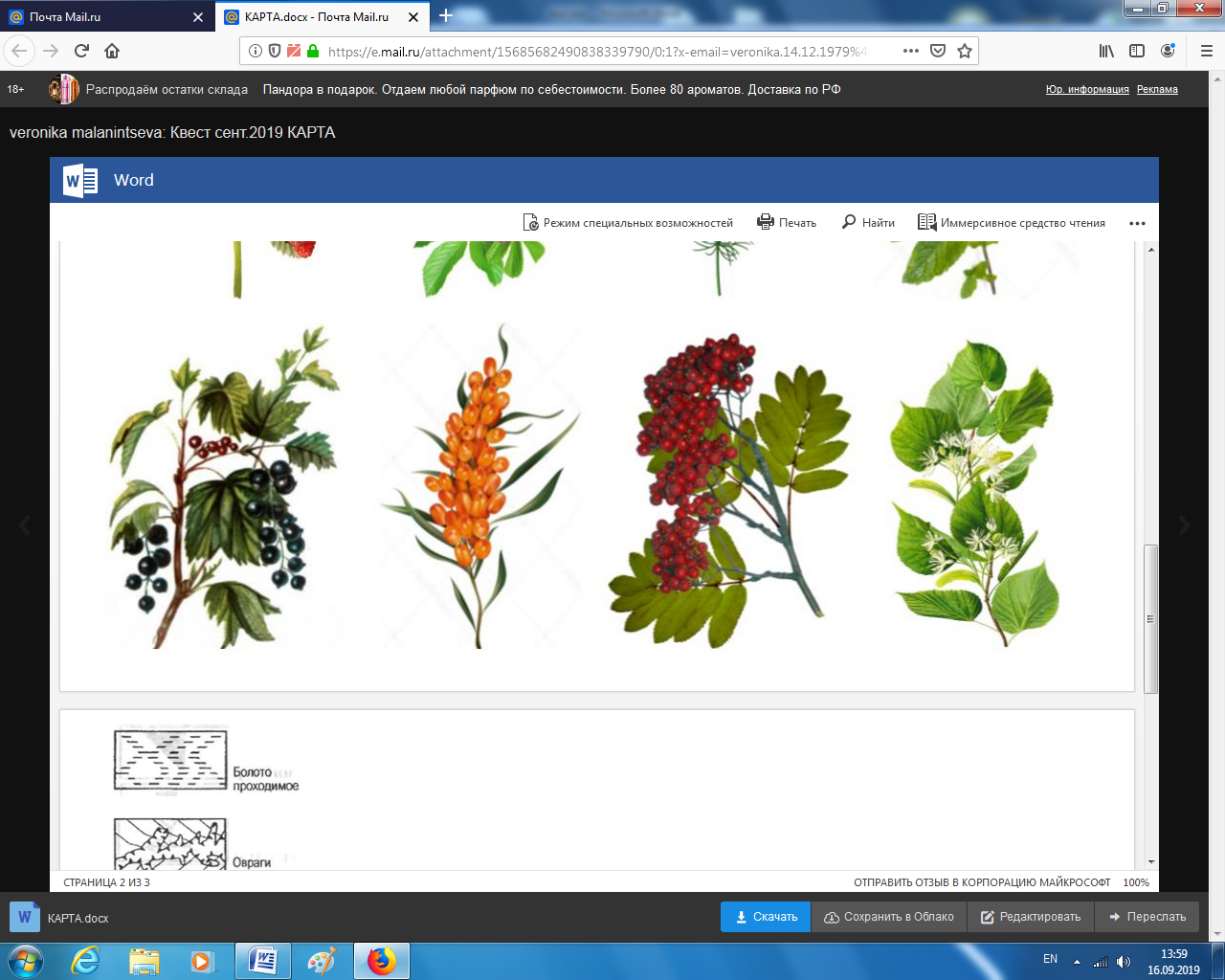
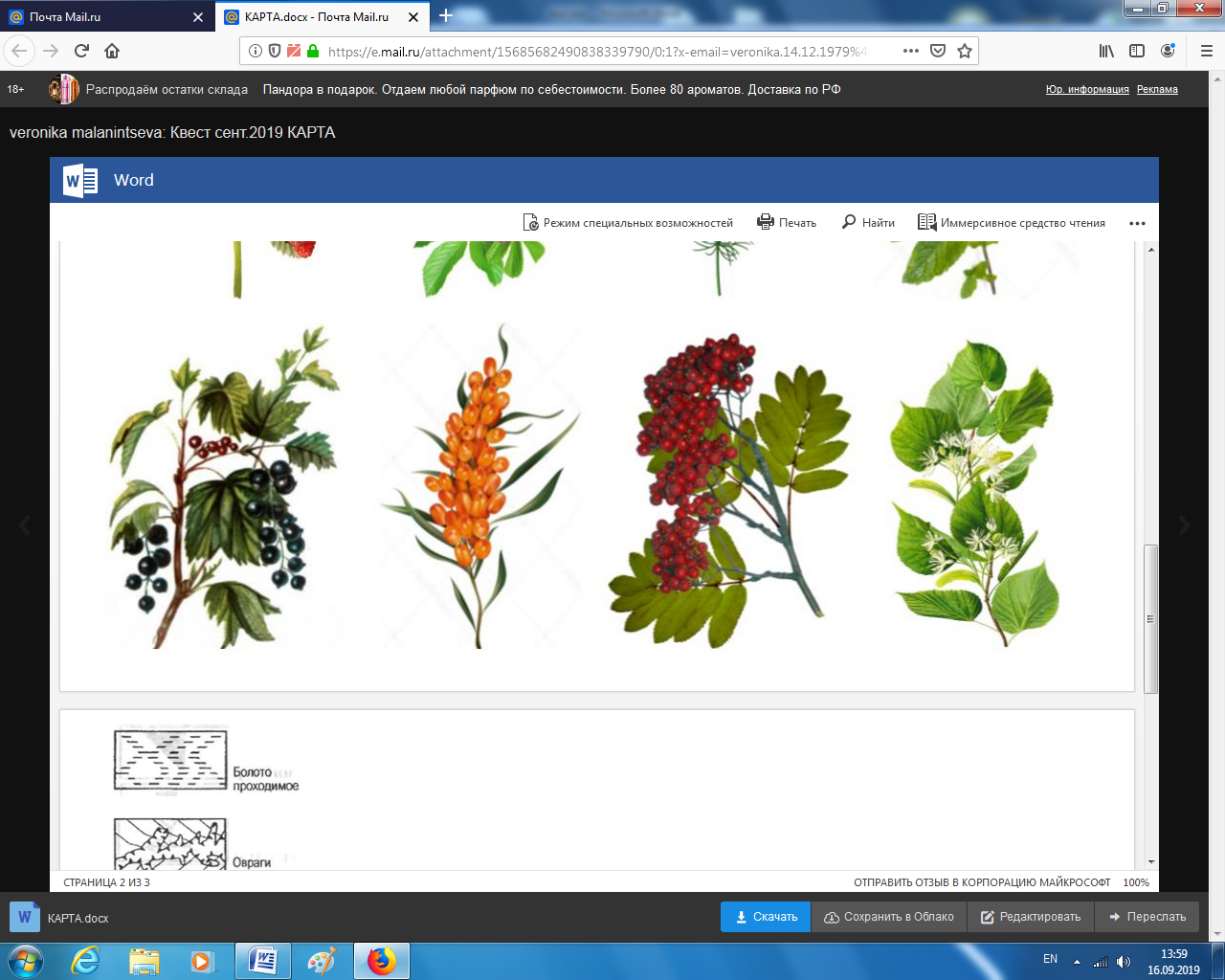
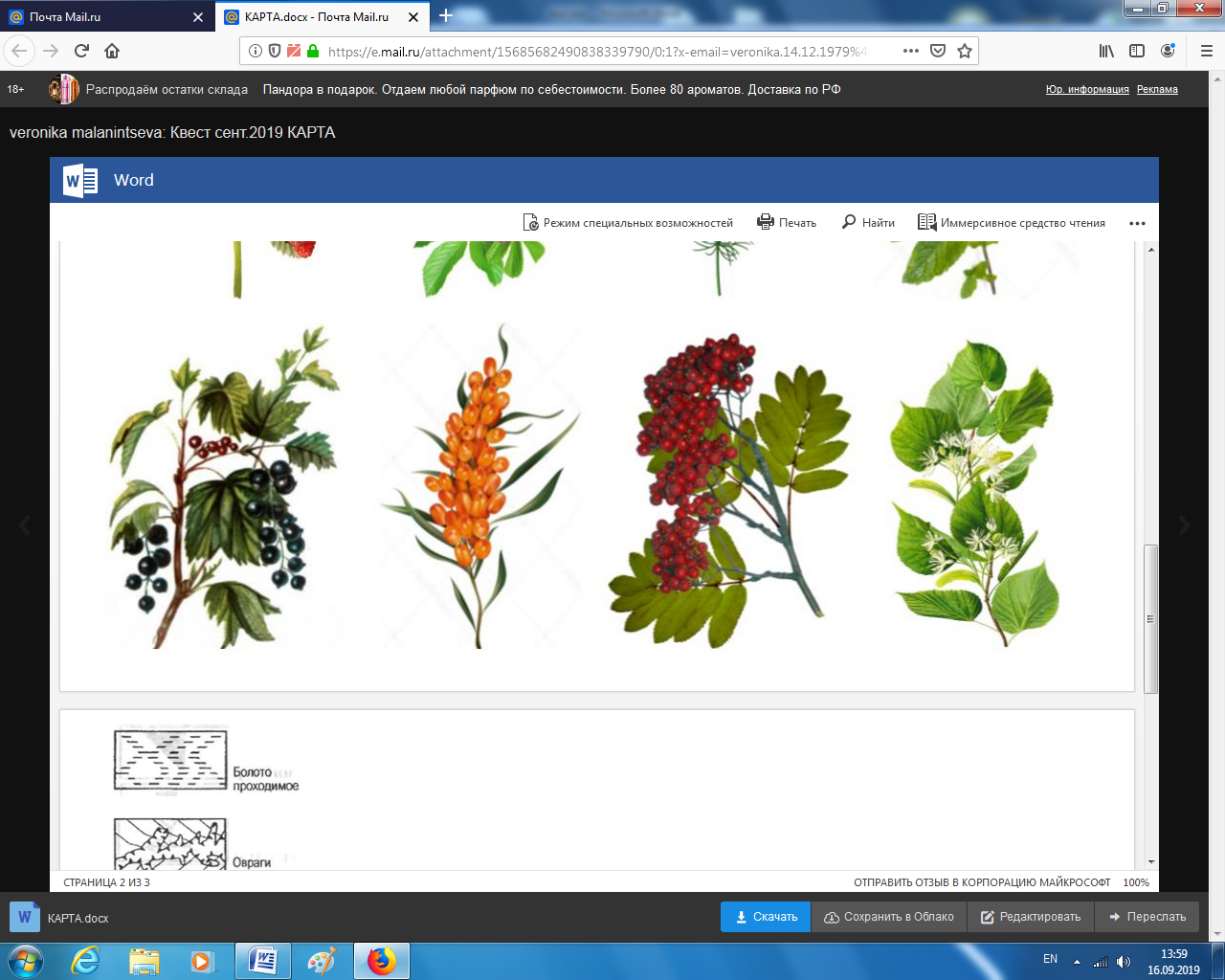


***3 точка «Привал»***

Ведущий: А сейчас привал, нужно отдохнуть и набраться сил. А что вам придаст сил, попробуйте и назовите.

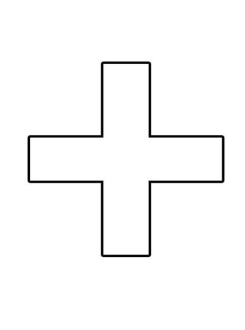
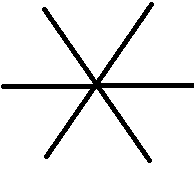
Дети пьют из термоса и выбирают из предложенных иллюстраций лекарственное растение, из которого приготовлен напиток.

***4 точка «Костёр»***

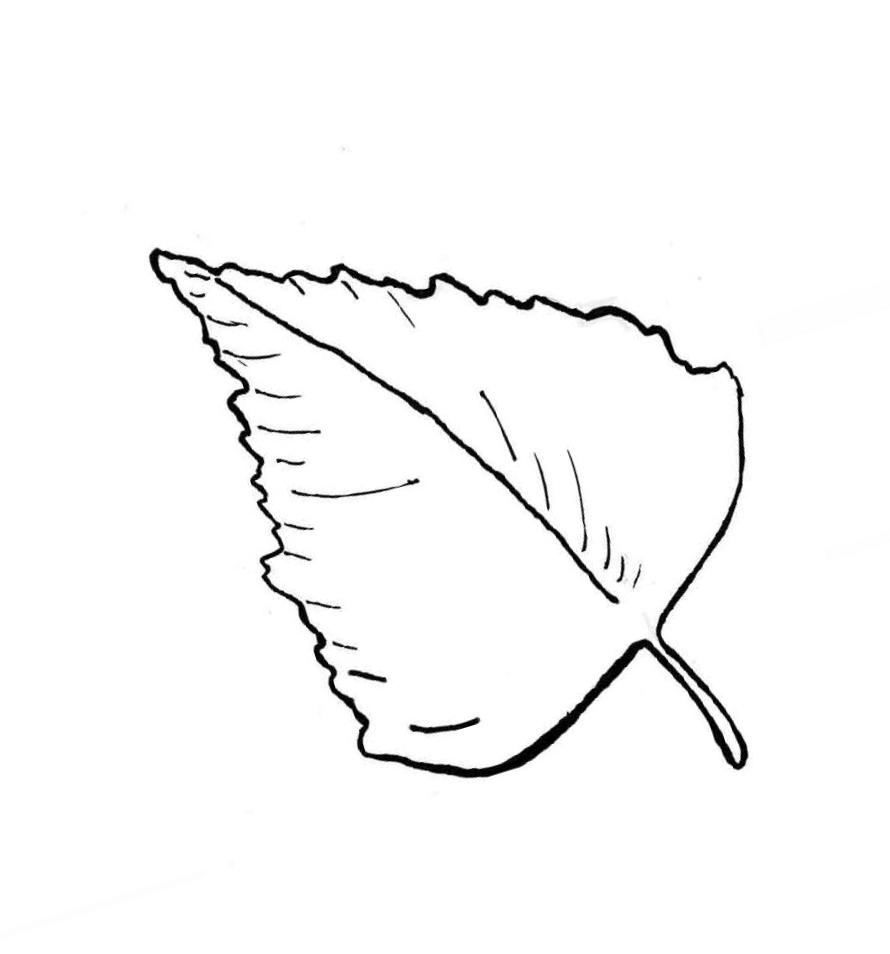
Сложить дрова для костра по предложенным схемам.

«Таежный» «Пирамида» «Колодец» «Звёздочка»

***5 точка «Ориентир»***

Ведущий обращает внимание на силуэт дерева на карте. Предлагает отгадать загадку и узнать, силуэт какого дерева изображён. Найти из «опавших» листьев берёзовый листок, на котором обозначено направление движения.



Белоствольные красавицы  
Дружно встали у дорожки,  
Книзу веточки спускаются,  
А на веточках сережки.

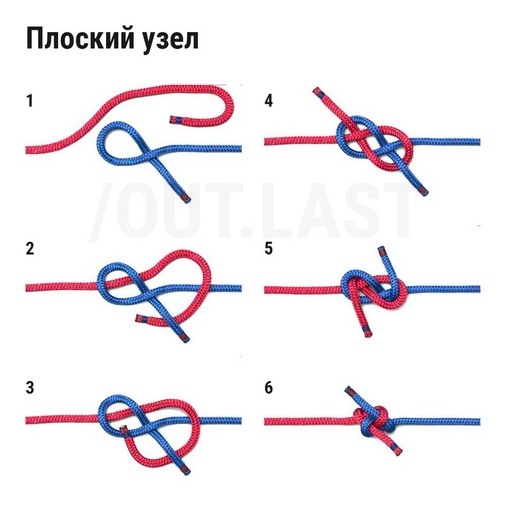
N

Дети по компасу определяют север и продолжают движение.

***6 точка «Место встречи»***

Ведущий: Чтоб спасти наших героев, нужна длинная верёвка, а у нас только короткие. Что будем делать?

Детям предлагается алгоритм завязывания плоского узла. После того, как верёвки связаны, дети приступают «спасению» героев из «оврага».



**Примечание:**

От точки к точке дети переходят по дорожкам-препятствиям, соответствующим топографическим знакам:

1 Болото – по «кочкам», из обруча в обруч;

2. Овраг – перепрыгивание разными способами ограниченную площадь;

3. Пещера – прохождение туннеля;

4. Мост – ходьба по шесту боком, держась за натянутую верёвку;

5. Смешанный лес – прохождение змейкой по следам между деревьев.