

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 96

Игра - квест «В поисках сокровищ»

для детей 5-7 лет

составили и провели: Маркова Н.П

Хадзицкая Л.В

г.Комсомольск-на-Амуре

2022 год

Игра - квест «В поисках сокровищ»

Интеграция образовательных областей: речевое развитие, познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, физическое развитие, художественно-эстетическое развитие.

Цель: Развитие у детей коммуникативных навыков, умения работать в команде, создание радостного, веселого настроения, используя современные нетрадиционные методы и приемы, в частности, посредством внедрения в воспитательно-образовательный процесс игровой квест-технологии.

Задачи:

Образовательные

- формирование познавательных действий, становление сознания.
- формирование у детей таких качеств, как наблюдательность, сосредоточенность, устойчивость и произвольность внимания, умение ориентироваться с помощью карты
- становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий.

Развивающие

- владение речью как средством общения.
- развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации, воображения и творческой активности.
- развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости, сопереживания.
- развитие у детей организованности, самостоятельности, инициативности, умения.
- развитие ловкости, быстроты, выносливости.

Воспитательные

- формирование готовности к совместной деятельности.
- закрепление умений общаться друг с другом,
- закрепление умений работать в команде, двигаясь к общей цели.

Предварительная работа: подготовить карту - маршрут квеста , оборудовать уровни необходимыми материалами и инструментами.

Планируемые результаты:

Объединить детей, доставить им удовольствие, способствовать сближению и организованности группы.

Методы и технологии, применяемые с детьми:

- личностно-ориентированная технология.
- технология игрового обучения.

Ход квеста:

Ведущий:

-Ребята, а вы знаете, что такое клад?

(Деньги или другие ценности, зарытые в земле или скрытые в каком-то тайном месте).

- А кто всегда занят поисками кладов?

Да - это пираты. Они всегда заняты, тем что ищут различные сокровища.

- Вот было бы здорово встретить пирата и отправиться с ним на поиски сокровищ!

(Звучит музыка, входит Джек Воробей).

Пират: Здравствуйте дети! Я Старина Джек. Вчера я поймал бутылку в вашей реке Амур с запиской. Вот она:

Читает: «Я Флинт, сообщаю, что на острове Какаду спрятаны несметные сокровища. Чтобы овладеть ими нужно пройти испытания. Вы найдёте части карты. Собрав её, вы узнаете, где зарыт клад. Попутного вам ветра!»

- Готовы ли вы отправиться со мной на поиски клада?

Тогда вам нужно пройти посвящение в пираты!

(одеваем банданы). Звучит музыка.

Клятва:

- быть отважными и смелыми, не бояться трудностей.

- Клянусь.

- ценить дружбу и приходить на помощь товарищам по первому зову.

- Клянусь.

- не ссориться по мелочам.

- Клянусь.

- всегда идти навстречу новым приключениям.

- Клянусь.

Ведущая: Все пираты должны уметь внимательно слушать команды капитана и быстро их исполнять.

Становимся возле стульчиков друг за другом.

Джек:

Лево руля! (поднимаем левую руку)

Право руля! (поднимаем правую руку)

Поднять паруса (руки вверх)

Драить палубу (изображаем, как шваброй моем пол).

Пушечное ядро (приседаем).

Джек: Молодцы, такие ребята мне подходят!

«Поднимаем якоря,

Отправляемся в моря,

Мы весёлые ребята,

Потому что мы пираты...»

Ведущая: А теперь взбираемся на корабль по трапу!

Пока плывём, вы ответьте на мои вопросы:

ЗАГАДКИ

1. Морское судно или иначе... (корабль)

2. Помощник капитана на корабле (*боцман*)
3. Ученик-матрос (*юнга*)
4. Высокая деревянная опора для паруса (*мачта*)
5. Доска для спуска с корабля (*трап*)
6. Морские разбойники (*пираты*)
7. Руль корабля (*штурвал*)
8. Дежурство на корабле (*вахта*)
9. Корабельный повар (*кок*)
10. Помещение для пассажиров (*каюта*)
11. Руль корабля (*штурвал*)
12. То, что надувает паруса (*ветер*)
13. На что мечтает сойти моряк после долгого плавания? (*берег*)
14. Удобная гавань для корабля (*бухта*)
15. Морская буря (*шторм*)
16. Кухня на корабле (*камбуз*)
17. Морская буря (*шторм*)
18. Задняя часть корабля (*корма*)
19. Кухня на корабле (*камбуз*)

Джек: вот вам 1 часть карты.

Ведущая: Мы приплыли на необитаемый остров. Выходим по трапу друг за другом. Идём по стрелкам.

(Выходим на спорт. Площадку)

2 испытание: найди морских животных.

(на асфальте картинки (на кубиках) морских и лесных животных, 2 обруча – лес, море).

Джек: А вот и 3 часть карты.

3 испытание: «Спугни лягушку».

Метание мешочков в корзину.

Джек: Вот и 3 часть карты.

4 испытание: «Покажи свою силу».

Перетягивание каната.

Джек: Вы сильные ребята! Вот вам последняя часть карты!

На магнитной карте собираем части карты. Определяем путь к кладу.

Джек: Ну вот и закончилось наше путешествие! Я очень рад, что познакомился с такими смелыми, ловкими и дружными ребятами. Я желаю вам в вашей жизни много интересных и радостных приключений! До свидания!