

Методическое пособие:

«Использование в работе с дошкольниками квест-игр как современные игровые технологии»

Составила
педагог-психолог МБДОУ М г.Краснодар «Детский сад № 104»
Богданова Алеся Андреевна

В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии. Обращение воспитателей специалистов к ним обусловлено стремлением оптимизировать педагогический процесс ДОО по реализации задач и содержания образовательных областей ФГОС ДО.

Интерес к игровым видам образовательных технологий связан с признанием роли и возможностей детской игры в решении задач разностороннего развития и воспитания детей на этапе дошкольного детства. Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для воспитывающего взрослого содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

В федеральном государственном стандарте дошкольного образования указано, что педагогическое взаимодействие ребенка и воспитывающих взрослых должно быть ориентировано на обеспечение развития каждого ребенка, сохранение его уникальности и самобытности, создание возможностей раскрытия способностей, склонностей. Среди широко используемых в практике воспитания и развития детей дошкольного возраста игровых технологий можно выделить квест - технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами.

Квест (англ. *quest*), или приключенческая игра (англ. *adventure game*) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал и в другие помещения детского сада), так и на улице. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команда или команды, выполняя

различные задания (интеллектуального, спортивного характера), перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

На сегодняшний день принято различать несколько видов квест-игр. При планировании и подготовке квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство, где будет проходить игра. Квесты можно условно разделить на **три группы**. **Линейный** - основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша. **Штурмовой** – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино. **Кольцевой** – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он вновь и вновь возвращается в пункт «А».

По **форме проведения** это могут быть: соревнования, проекты, исследования, эксперименты, задания для квестов, поиск «сокровищ», расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности), помощь героям, путешествие, приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми-ходилками)

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

Ко всем **сценариям** для квестов в реальности предъявляются общие **требования**:

первая задача не должна быть сложной, ее цель – вовлечь игрока в процесс, показать, что у него все получается;

используемые артефакты и предметы должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету;

задачи по сценарию для квеста должны быть понятными, не вызывать ощущение скуки и утомления;

также необходимо продумать все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков, учесть, что все ДЕТИ разные.

Теперь перейдем к тому, что принято называть **мотивацией** в достижении поставленной цели. Все просто: на финише должен быть приз! Нужно организовать некое соревнование по поиску «сладкого клада» на территории детского садика.

Квест дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания.

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к

выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию

В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации).

Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Роль педагога-наставника в квест-игре организационная.

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

Алгоритм создания игры:

Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра.

Сформулируйте цель игры - ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.

Продумайте инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно.

Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте игровую метафору, интригу игры.

Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название.

Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).

Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.

Подумайте над вариантами модификации игры.

Хочется особо обратить внимание на то, что после каждой игры ребёнок анализирует свое место в команде. Ребёнок учится проводить самоанализ своих возможностей качеств, умений и навыков, понимая, что ему не хватило для достижения оптимального результата.

Воспитатель ориентируется на **4 вида рефлексии** для оценки мероприятия:

Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;

Информационная - приобретение детьми нового знания;

Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;

Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».

Это тем более важно, потому что квест, как универсальная игровая технология включает у ребёнка соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

Квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОО, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

Квесты проводятся в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в них участвуют старшие группы, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Для составления маршрута можно использовать **разные варианты**:

- Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

- «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

- Карта (схематическое изображение маршрута);

- «Волшебный экран» (планшет, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

- Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п. Расположение зон и маршрут каждой команды организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом.

Можно не сомневаясь утверждать, что, когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

Таким образом, Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Сценарий квест – игры
«В поисках волшебного сундука»
для детей старшего дошкольного возраста

Цель: развлечь детей летом, обобщить знания дошкольников о времени года лето.

Оборудование:

четыре части карты: одна свернута в рулон и перевязана розовой ленточкой – ее необходимо подвесить на малую игровую форму на спортивном участке; другую часть положить в большое яйцо от «Киндер-сюрприза», а яйцо в корзинку; третью часть спрятать в воздушный шарик; четвертую отдать бабе Яге.

-музыкальное сопровождение, оборудование для музыкального сопровождения;

- костюмы для героев;
- обруч, в обруче фигура лягушки;
- мягкие пластмассовые шарики;
- две корзины;
- канат;
- две метлы;

Роли:

- Карлсон,
- Иван-царевич
- Василиса Премудрая
- Баба Яга

Ход квест- игры:

Дети собираются на спортивной площадке.

На площадку под музыку «влетает» Карлсон: «Здравствуйте девчонки и мальчишки!»

Дети: (дети здороваются)

Карлсон: «Что-то я вас совсем не слышу! А, давайте еще раз поздороваемся!» (прикладывает руку к уху)

Карлсон: «Нет, вы с утра, наверное, не ели не варение, не печение, ни кашу! Давайте еще громче!»

Дети: (громко здороваются)

Карлсон: «Ну, вот, теперь я всех слышу. Ребята. А вы знаете. Кто я такой? (дети отвечают) А я тоже хочу с вами познакомиться. Сейчас я скажу: раз. Два. Три и вы должны прокричать свое имя. Итак...Раз...Два...Три...(дети кричат).

Карлсон: «ЗдОрово! Сегодня сорока принесла мне на хвосте новость, что где то здесь, на территории детского сада спрятан сундук с конфетами. Я его искал, искал, но что-то не нашел. Может вы мне поможете? А клад мы поделим поровну, Согласны?»

Дети: «Да!»

Карлсон: Но в на поиск сокровищ со мной пойдут не все! Еще чего доброго на всех конфет не хватит! А только самые сообразительные и

внимательные ребята! Вы сообразительные? (дети отвечают) И внимательные? (дети отвечают). Сейчас проверим!

Игра «Так – не так»

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

- Караси в реке живут (ХЛОПАЮТ)
- На сосне грибы растут (ТОПАЮТ)
- Любит мишка сладкий мед (ХЛОПАЮТ)
- В поле едет пароход (ТОПАЮТ)
- Дождь прошел – остались лужи (ХЛОПАЮТ)
- Заяц с волком крепко дружит (ТОПАЮТ)
- Ночь пройдет – настанет день (ХЛОПАЮТ)
- Маме помогать вам лень (ТОПАЮТ)
- Праздник дружно проведете (ХЛОПАЮТ)
- И домой вы не пойдете (ТОПАЮТ)

- Нет рассеянных среди вас (ХЛОПАЮТ)

- Все внимательны у нас! (ХЛОПАЮТ).

Карлсон: «Какие молодцы. Придется всех брать с собой и на всех делить конфеты. Вы готовы отправиться в путешествие!» (дети отвечают).

Карлсон: «Тогда вперед! Нас ждут невероятные приключения» (делает вид, что идёт)

Ой, кажется, я не знаю куда идти. Я потеряла карту, а на ней указан путь к остановкам, где находятся подсказки. Нужно её найти. Поможете мне, ребята?»

Дети: «Да»

Карлсон: «Итак, все ищем на спортивной площадке карту. Она небольшая, белого цвета, сделана из бумаги и перевязана розовой лентой!» (Дети ищут карту под музыку. Находят, рассматривают вместе с Карлсоном карту. Выясняют, что необходимо идти на участок группы «Незабудка». Игроки идут под музыку.

На участке группы «Незабудка» детей встречает Иван – царевич.

Иван – царевич: «Здравствуйте, вы знаете, как меня зовут? Верно, я Иван – царевич. Ребята, а куда вы путь держите?» (дети отвечают)

Карлсон: «Мы ищем сундук с сокровищами. Нет ли у тебя второго куса карты?»

Иван – царевич: «Карта то у меня есть. Но просто так я вам ее не отдам! Сначала померяйтесь со мной силушкой богатырской!»

Карлсон: «Ребята, вы готовы? (дети отвечают). Тогда нам надоделиться на две команды (делятся).

Иван – царевич:

«Первое задание!

«Попади в цель»

(попасть мячиком в лягушку в обруче)

Второе задание!

Самые ловкие»

(собрать как можно больше шариков в корзину)

Третье задание:

«Кто сильнее»

(перетягивание каната)

Иван-царевич: «Молодцы, ребята. Сильные вы и ловкие! А теперь найдите карт. Дам я вам подсказку. Карта спрятана в яйце, яйцо в корзинке, а корзинка под лавкой» (дети ищут, находят, рассматривают карту и выясняют, что необходимо идти на участок группы «Ромашка», идут под музыку).

На участке группы «Ромашка» детей встречает Василиса Премудрая.

Василиса: «Здравствуйте, ребята! (дети здороваются) куда путь держите? (дети отвечают). Я - Василиса Премудрая, загадки загадывать мастерица. Если отгадаете мои загадки, то отдам вам третий кусочек карты».

Карлсон: «Ребята, отгадаем загадки?» (дети соглашаются)

Василиса: «Ну, попробуйте

Мне тепла для вас не жалко,

С юга я пришло с жарой.

Принесло цветы, рыбалку,

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)

Василиса: «Молодцы, ребята! Вот вам за это третий кусочек карты! (дает воздушный шарик, шарик лопают – в нем карта. Карту рассматривают и определяют, что надо идти на участок группы «Клубничка», идут)

Карлсон: «Ребята, смотрите, а кто это нас поджидает на участке?» (на участке на троне сидит Баба Яга).

Приходят на участок, здороваются.

Баба Яга: «Зачем пожаловали, ребята?» (дети отвечают) У меня есть для вас последний, четвертый кусочек карты. Если вы выполните мои задания».

Карлсон: «Мы выполним, правда, ребята?» (дети соглашаются)

Баба Яга: «Первое задание...

Игра «Кто быстрее проскачет на метле»

Второе задание...

Игра «Рыбак и рыбки» (с метлой)

Третье задание...

Станцевать танец с Бабой Ягой

(Креззи Фрог)

Баба Яга: «Ох, устала, уморилась...Вот вам последний кусок карты» (рассматривают и выясняют, что сундук спрятан на спортивной площадке)

Карлсон: «Вперед, в поисках сокровищ...».

Приходят на спортивный участок, ищут клад, находят сундук около деревьев.

Карлсон: Ура, мы нашли клад! А почему мы нашли клад? (дети отвечают) Потому что мы дружные, сильные, смелые и ловкие! Но прежде чем его съесть, давайте потанцуем!

Финальный танец

Раздают конфеты.

Сценарий квест – игры «В поисках клада».

Цель: создание условий для реализации интеллектуального и творческого потенциала воспитанников, участия родителей в совместных мероприятиях.

Задачи: стимулировать познавательный интерес; развивать творческие способности (изобретательность, быстрота реакции, аккуратность) и психических (воля, целеустремленность, самоконтроль) качеств. Способствовать сплочению детей и родителей в коллективе.

Роли сказочных героев исполняют родители.

Время реализации игры: 40 минут.

ХОД игры:

1. Вступление. Открытие игры (знакомство с правилами игры, получение маршрутной карты).

Ведущая: Ребята, сегодня мы с вами отправимся в путешествие. А поможет нам в нем литературный герой. Кто это, вы узнаете, отгадав загадку:

У отца есть мальчик странный,
Необычный, деревянный,
На земле и под водой,
Ищет ключик золотой,
Всюду нос сует свой длинный...
Кто же это?... (Буратино)

Правильно, это Буратино. К сожалению, нам сегодня, не удастся с ним встретиться, потому что он со своими друзьями Артемоном и Пьеро уехал гастролировать с новой постановкой кукольного театра по всему миру. Но Буратино оставил нам письмо, прочитаем его....

Письмо от Буратино:

Здравствуйте, дорогие ребята. Я и мои друзья Артемон и Пьеро уехали гастролировать по всему миру с новой постановкой кукольного театрального представления.

У меня для вас есть подарок – сундук. В нем хранятся золотые монеты. И эти монеты я хочу подарить вам. Но вот беда, сундук не открывается, его заколдовал злой и подлый Карабас Барабас. Но чары спадут, если вы соберете пазл с изображением царского дворца, части которого запрятаны на территории детского сада. Пазл состоит из 6 частей.

Вы готовы пройти это испытание?

Подсказка: Скажите, где так вкусно,

Готовят щи капустные?

Пахучие котлеты,

Салаты, винегреты,

Все завтраки, обеды?

Найдите это место. (кухня)

Придя к кухне, дети видят, что на дверях висит табличка

(с обратной стороны к ней прикреплен кусок пазла):

«Если вы пришли сюда, значит вы на верном пути. И вы получаете первую часть пазла. А чтобы получить вторую часть найдите Ключницу.

Подсказка: Двери, лампочки, ковры,

И песок для детворы,

Занавески и игрушки,

Одеяла и подушки,

Мебель в садик наш привёз

Замечательныйзавхоз!»

Дети отправляются искать ключника. Эту роль исполняет завхоз. Завхоз, прежде чем отдать часть пазла, задает детям логические загадки на внимание.

Загадки на внимание:

- По какому животному ходят люди и проезжают машины? (по зебре)

- Стоит богатый дом и бедный. Они горят. Какой дом будет тушить полиция? (полиция пожар не тушит)

- Что случится с голубым шарфом, если его положить в воду? (намокнет)

- На березе росло 9 яблок. Подул сильный ветер, и 5 яблок упало. Сколько яблок осталось на березе? (На березе яблоки не растут).

Завхоз: Молодцы, загадки отгадали! За ваши отгадки верные отдаю конверт заветный!

(Дети открывают конверт и находят часть пазла и письмо).

Письмо: «Привет, меня зовут Мальвина!

Я подружка Буратино.

Мне послушен Артемон,

А Пьеро в меня влюблен.

Сижусь в разноцветном домике,

Разглядываю ваши игрушки.

Приглашаю в гости всех

Вас, друзья-подружки!»

Дети выходят на улицу, у разноцветного домика их встречает Мальвина.

Мальвина: Я девочка Мальвина,

Дружу я с Буратино,

Мы с ним играем в прятки,

И делаем зарядку.

Еще его учила

Чисто букочки писать,

Он же сунул нос в чернила,

И испортил всю тетрадь!

-А вы, ребята, умеете читать и писать? Сейчас проверим! (Раздает мелки, просит написать знакомые буквы на асфальте. Затем показывает слова, дети читают.)

Слова: ЛИСА АЛИСА СЛЕД.

Мальвина: За ваши знания я отдаю этот кусочек пазла.

Ведущая: Ребята, слова, которые вы прочитали – это подсказка! Только что она обозначает?

Дети высказывают предположения. Проходят по следам и встречают Лису Алису.

Лиса Алиса: Я лисичка рыжая,
Самая красивая!
Беспечная, игривая,
Весёлая, счастливая!
Пушистым хвостиком машу,
Пою задорно и пляшу!

Ребята: Лиса мы пришли к тебе за частью от пазла. Мы ищем клад от Буратино.

Лиса: Не знаю я. Не видела никакого пазла. Поищите на моей полянке. Может найдете.

Дети ищут пазл. Пазл приклеен к спине лисы. Лиса отдает пазл. И говорит, что следующий пазл находится у героя, который сидит под самым большим деревом детского сада.

Лиса Алиса: Айболита вы найдете, если вспомните начало сказки К. Чуковского «Добрый доктор Айболит он..... (под деревом сидит)». Ищите самое большое дерево на территории садика и встретите знаменитого доктора.

Лечит он мышей и крыс,
Крокодилов, зайцев, лис,
Перевязывает ранки
Африканской обезьянке.
И любой нам подтвердит:
Это — доктор?
Ответ: Айболит.

Ищут самое большое дерево на территории сада.

Доктор Айболит: Здравствуйте, детишки, девчонки и мальчишки!

Брюнеты и блондины,
Даши и Марины,
Влады, Маши, Ромы
будем все знакомы!
По порядку стройся в ряд!
На зарядку все подряд!

(Под музыку дети повторяют движения). Айболит хвалит детей и отдает часть пазла.

Ведущая: Спасибо, доктор! Только куда же нам идти теперь, ребята?

Доктор Айболит: Может этот клубочек вам поможет?

Дети, сматывая клубок, приходят к домику Бабы Яги.

Баба Яга: Нет никого у Бабы Яги!

Нет ничего у Бабы Яги!

Кроме одной костяной ноги,

Только метла и палка.
Нету подружек,
Нету друзей,
Нету знакомых и близких людей,
Разве меня вам не жалко?!
Ведущая: Бабе Яге невесело жить —
Всех ненавидеть,
Всех изводить,
И никого никогда не любить!
Ну хоть чуть - чуть,
Хоть немножко!
Жалко мне очень Бабу Ягу,
Бабу Ягу — костяную ногу,
Старую Бабушку Ёжку! Здравствуй, бабушка!
Дети: Здравствуйте!

Баба Яга: Здравствуйте, здравствуйте, зачем пожаловали, али жить надоело?

Дети объясняют, что они ищут клад, а для этого им нужно собрать части пазла.

Баба Яга: Ну, есть у меня кусочек вашего пазла, но я вам его не отдам! Скучно мне! Не ходит ко мне никто в гости, поиграть мне не с кем! Вот сварю вас и съем, может, повеселею!

Ведущая: Ребята, что делать? Как достать последний кусочек пазла? (Поиграть с Бабой Ягой).

Музыкальная игра «Бабка-ежка выгляни в окошко»;

Проводится эстафета «Пролети на метле», «Попади в цель».

Баба Яга: Ух, уморили! Забирайте свой пазл, а я хоть передохну немножко!

Ведущая: Ребята, теперь мы сможем собрать пазл. И снять чары Карабаса-Барабаса.

(Дети складывают пазл. Узнают место, где спрятан сундук.)

Ведущая: Давайте попробуем открыть сундук. Смотрите, получилось! А ну-ка, посмотрим, что там внутри. Это монеты!

(Дети получают сладкие призы – золотые монетки)

Сценарий квест – игры
«Загадки Тетушки-Непогодушки»
для детей старшего дошкольного возраста

Цель: Обобщить знания детей о природе.

Задачи:

Образовательные

1. Уточнить и систематизировать представления детей об сезонных изменениях в природе.

2. Закрепить знания о явлениях живой и неживой природы.

Развивающие:

1. Способствовать развитию умения применять свои знания на практике и передавать их; самостоятельно анализировать полученные результаты;

2. Развитие словесно-логического мышления.

3. Развивать смекалку, память.

Воспитательные:

1. Воспитание бережного отношения к природе.

2. Формировать навык коллективного общения и активности.

Предварительная работа: Беседа с детьми о текущем времени года.

Уточнение знаний о признаках и сезонных изменениях времен года. Пословицы и поговорки, народные приметы о временах года.

Оборудование: Аудиокнига Астрид Линдгрэн «Малыш и Карлсон, который живет на крыше», ноутбук, мультимедийный экран для проектора, проектор, презентация, конверты, мнемотаблицы, разрезанные мнемотаблицы, карточки с изображением времен года, карточки с изображением живой и неживой природы на каждого ребенка, загадки, лист белой бумаги с нарисованным белым восковым мелком грибом (на каждого ребенка), баночки для воды, кисти, краски, карандаши, альбомный лист с нарисованными трафаретами зимующих и перелетных птиц,

Ход игры:

Дети играют. На экране появляется картинка с изображением Карлсона, дети обращают на нее внимание.

Воспитатель: Ребята, вы знаете этого героя? (Ответы детей).

Воспитатель: Хотите послушать историю о его проделках? (Ответы детей).

Воспитатель: Устраивайтесь поудобнее, и мы начнем.

(Включаю детям аудиозапись сказки Астрид Линдгрэн «Малыш и Карлсон, который живет на крыше»).

На словах «Это был обычный мальчик» раздается стук в дверь и в группу входит «Малыш», (ребенок подготовительной группы).

Малыш: Здравствуйте, меня прислал Карлсон, сам он заболел, и прилететь не может. У вас в группе он спрятал банку с вареньем. Найдите ее, пожалуйста, а я передам варенье Карлсону.

Воспитатель: Ребята, поможем Карлсону, найдем варенье? (Ответы детей)

Воспитатель: Малыш, мы поможем, только мы не знаем где искать?

Малыш: А вот карта, вам ее Карлсон передал. (Отдает карту детям).

(Дети разворачивают карту и видят что все размыто водой).

На экране происходят изменения (отрывок из фильма «Марья Искусница»), появляется надпись:

«Это я Тетушка-Непогодушка водой смыла всю карту, и если вы хотите найти варенье и вылечить Карлсона, вам придется потрудиться и выполнить все мои задания».

Воспитатель: Ребята, вы не побойтесь Тетушки-Непогодушки? (Ответы детей). Тогда отправляемся на поиски варенья!

(На экране появляется фотография книжного уголка группы).

(Дети подходят к книжному уголку и находят конверт с 1-м заданием.

1-е задание «Времена года»

Разложить разрезанные мнемотаблицы в соответствии с временами года.

После выполнения задания на экране появляется фотография экспериментального уголка группы.

2-е задание «Живая и неживая природа»

Разрезать карточки и определить что нарисовано. Карточку с изображением живой природы положить в зеленый обруч, карточку с изображения неживой природы в красный обруч.

После выполнения задания на экране появляется фотография музыкального уголка группы.

3-е задание «Краски осени»

Загадки:

Дни стали короче,
Длинней стали ночи,
Кто скажет, кто знает,
Когда это бывает?

ОТВЕТ: Осенью

Белым пледом лес укрыт,
И медведь в берлоге спит.
Снег, как белая кайма.
Кто хозяйничал? (зима)
Летом, не боясь жары,
Землю пробуравил,

Корешок оставил,
Сам на свет явился,
Шапочкой прикрылся. (Гриб)

Дети затрудняются ответить.

Воспитатель: Помочь узнать ответ нам смогут краски осени.

(предлагаю закрасить красками осени лист бумаги).

После выполнения задания на экране появляется фотография спортивного уголка группы.

4-е задание «В мире птиц»

Нужно заштриховать только зимующих птиц и перечислить их.

После выполнения задания на экране появляется фотография полки с игрушками.

5-е задание «Придумай рассказ»

Дети должны используя мнемотаблицу придумать рассказ об осени.

После выполнения задания на экране появляется надпись:

«Вижу я, что вы умные ребята, отдаю вам варенье и за смелость хочу угостить дарами природы. Тетушка-Непогодушка».

Высвечивается последняя подсказка «Уголок уединения». Дети идут и находят корзину, в которой банка варенья и угощение от Тетушки-Непогодушки.

Воспитатель: Молодцы, хорошо потрудились, нашли варенье, Малыш, носи его скорее Карлсону. Пусть лечится.

Малыш: До свидания, ребята. (уходит).

Дети получают угощение.

На экране появляется картинка «Малыш угощает Карлсона вареньем».

Интеллектуальная игра-квест для старших дошкольников «Волшебное путешествие»

Задачи: развивать у дошкольников логическое мышление, творческие и конструктивные способности, память, мышление; развивать эффективные формы работы с детьми и родителями.

Предварительная работа: детям заранее было предложено придумать название своей команде и девиз; перечитать сказку Ш. Перро «Кот в сапогах» в группах. пригласить в состав жюри представителей родительской общественности и педагогов.

Материалы и оборудование: листы бумаги с нарисованными замками, ключи вырезанные из картона, запись танцевальной музыки, 2 набора лего-конструктора, наборы красок, емкости с водой, кисточки, спортивное оборудование.

Ход игры.

Ведущий приветствует детей на интеллектуальной игре – квесте и рассказывает о правилах ее проведения. Квест – это игра-путешествие, где вы будете в разных кабинетах детского сада выполнять интересные задания и решать головоломки.

Ведущий предлагает детям представить свои команды.

Знакомит с членами жюри, которые будут оценивать ответы команд. За правильные ответы команда получает 1 балл.

Ведущий проводит интеллектуальную разминку для команд перед основной игрой.

Разминка (команды по очереди отвечают на вопросы).

Кто работает на кране?

Кто убирает двор?

Как называется часть одежды, куда кладут ключи и платки?

Как называется домик для птиц сделанный человеком.

Что длится дольше: год или 12 месяцев?

Какой цветок имеет шипы?

Жюри оценивает разминку.

Ведущий выдает командам планы игры.

Команды спускаются к музыкальному залу, дверь которого, неожиданно для детей закрыта. Ведущий предлагает выполнить задание:

1 задание. «Подбери ключ к замку». Команды получают карточки с нарисованными замками и ключи из картона. Каждая команда подбирает подходящий ключ к замку на картинке. После правильного решения этого задания дети входят в зал. Жюри оценивает 1 задание.

В зале детей встречает сказочный персонаж Кот в сапогах. Он просит детей помочь построить волшебные замки для его хозяина.

2 задание. Каждой команде нужно построить из лего-конструктора «Волшебный замок». Жюри оценивает работы.

По плану игры дети поднимаются на третий этаж в музей народного быта «Заветный ключ».

3 задание. Среди рисунков сказочных героев дети должны выбрать персонажей сказки Ш. Перро «Кот в сапогах». Жюри оценивает выполнения задания.

4 задание. Дети по плану игры переходят в спортивный зал.

Команды участвуют в спортивной эстафете по преодолению препятствий: проход по гимнастической скамейке, прыжки из обруча в обруч, ведение мяча и забрасывание в кольцо. Музыкальное сопровождение.

Жюри оценивает участие в эстафете.

Команды переходят в групповое помещение.

5 задание. Сказочный герой Кот в сапогах предлагает командам провести эксперимент: «Приготовление волшебной воды».

Дети должны смешать краски, получить определенный цвет воды и придумать чем такая вода могла помочь Коту в сапогах в сказке. (1 команда – зеленый цвет, 2 команда – синий цвет). Проводится эксперимент.

Жюри оценивает выполнения задания.

Ведущий игры и сказочный герой Кот в сапогах благодарят детей за участие в игре-квесте. Члены жюри подводят итоги игры. Награждение команд.

Сценарий квест-игры для старших дошкольников

«В поисках науки»

Цель: Развитие познавательных процессов у старших дошкольников через экспериментальную деятельность.

Задачи:

Образовательные

- Формировать новые и закреплять имеющиеся знания детей о предметах и явлениях окружающего мира;

Развивающие

- Развивать у дошкольников познавательную активность, умение анализировать полученные результаты;

- Развивать логическое мышление, творческие и конструктивные способности;

Воспитательные

- Формировать навыки взаимодействия со сверстниками;

- Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам.

В результате участия в игре у ребенка появится интерес к исследованиям, он получит первые (или новые) представления о физических и химических явлениях вокруг нас.

Герои:

- Пробиркин,
- Королева Наука,
- Самоделкин,
- Поваренок,
- Веселый Карандаш.

Материалы и оборудование:

- маршрутные листы;
- карточки со слогами «НА», «У», «КА»;
- музыкальное сопровождение, оборудование для музыкального сопровождения;
- костюмы для героев;
- конструктор ЛЕГО;
- лимонад, виноград;
- альбомные листы;
- молоко;
- ватные палочки;
- трубочки для сока.
- утюг;
- три банки с водой (в одной банке вода соленая), яйцо;
- краски гуашь;
- моющее средство для посуды;

Ход игры:

Мотивационная часть.

Пробиркин: Здравствуйте, друзья! Маленькие и взрослые, веселые и серьезные, тихие и шумные, красивые и умные. Давайте познакомимся! Я - профессор Пробиркин. А сейчас я буду называть имена, а вы, если услышите свое имя, выполните задание:

- Саши, Юли и Кириллы – покажись! (ручки выше)
- Юли, Даши и Полины - улыбнись!
- Киры, Софьи и Никиты – поклонись!
- Кати, Оли и Настёны – Ну-ка помяукайте!
- А Артемы и Алеши – Ну-ка все похрюкайте!
- Про кого я не сказал, и сегодня промолчал,
Как единая семья дружно крикнем громко: «Я»!

Пробиркин: Теперь и я знаю ваши имена. Сегодня я жду в гости свою давнюю знакомую – королеву Науку. Что-то она опаздывает.... Давайте ей позвоним.

(звонит по телефону)

Пробиркин: Алло! Добрый вечер, королева Наука. Ты где?

Королева Наука: Здравствуй, Пробиркин. Кажется, я сбилась с пути и заблудилась. Не мог бы ты мне помочь?

Пробиркин: Конечно, сейчас мы с ребятами что-нибудь придумаем.

- Ребята, нельзя бросать друга в беде, вы согласны? Давайте отправимся на поиски Королевы Науки.

Пробиркин: Но в путь я возьму только самых сообразительных, внимательных и спортивных ребят! Вы сообразительные? (дети отвечают) И внимательные? (дети отвечают). Сейчас проверим!

Игра «Так – не так»

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

- Караси в реке живут (ХЛОПАЮТ)
- На сосне грибы растут (ТОПАЮТ)
- Любит мишка сладкий мед (ХЛОПАЮТ)
- В поле едет пароход (ТОПАЮТ)
- Дождь прошел – остались лужи (ХЛОПАЮТ)
- Заяц с волком крепко дружит (ТОПАЮТ)
- Ночь пройдет – настанет день (ХЛОПАЮТ)
- Маме помогать вам лень (ТОПАЮТ)
- Праздник дружно проведете (ХЛОПАЮТ)
- И домой вы не пойдете (ТОПАЮТ)
- Нет рассеянных среди вас (ХЛОПАЮТ)
- Все внимательны у нас! (ХЛОПАЮТ).

Пробиркин: Какие молодцы. Придется всех брать на поиски Королевы Науки. Путь нам предстоит неблизкий, поэтому давайте разомнем наши мышцы.

Музыкальная физ. минутка

Пробиркин: Ну что, я вижу, все вы готовы отправиться в путешествие. Давайте разделимся на три группы. Каждой группе я дам план маршрута, по которому должна была идти Наука. Предлагаю и вам пройти по этому пути, может, встретите ее там.

1. Основная часть.

Командам раздаются маршрутные листы и они отправляются по маршруту. Время посещения каждой остановки – 10 минут. После выполнения заданий на каждой остановке руководитель дает командам карточку со слогом.

1 остановка «Наука и техника»

Самоделкин. Здравствуйте, ребята. Меня зовут Самоделкин, и я очень рад встрече с вами. Мы с моей командой очень любим изобретать разные полезные конструкции. Изобретательство – целая наука. Чтобы что-нибудь изобрести, надо хорошо знать математику, физику, черчение и многое другое. А вы что знаете и умеете? Мы хотим проверить, умеете ли вы конструировать.

Задание команде: построить из лего-конструктора «Волшебный замок» для Королевы Науки.

Самоделкин. Молодцы, ребята, замечательный замок вы построили. Кстати, совсем недавно Королева Наука была здесь и кое-что оставила для вас.

(ребята получают карточку со слогом НА)

2 остановка «Вкусная наука»

Поваренок. Здравствуйте, друзья. Мне очень приятно, что вы заглянули на мою кухню. А что делают на кухне, знаете? А вы помогаете мамам готовить? Что именно? А вы знаете, что кулинария – это наука? Сейчас я вам это докажу.

Опыт 1. «Подводная лодка из винограда».

Материал: 1 стакан лимонада, винограда.

Поваренок. Как вы думаете, что будет с виноградиной, если ее опустить в лимонад? Хотите проверить? Бросьте в стакан с лимонадом виноградину.

(виноградинка чуть тяжелее воды и опустится на дно. На неё начнут садиться пузырьки газа, вскоре их будет так много, что виноградина всплывёт. Но на поверхности пузырьки лопнут и газ улетит. Отяжелевшая виноградина снова опустится на дно. Так будет продолжаться, пока вода не выдохнется.

Вывод: под действием пузырьков объём виноградины уменьшается и она поднимается, а как только пузырьки лопнут, виноградина становится тяжелее и опускается на дно. По этому принципу всплывает и поднимается подводная лодка.

Опыт 2. Секретное письмо.

Материал: Сок 1/2 лимона или молоко, лист белой бумаги, ватная палочка.

Поваренок. Можно ли прочесть письмо, написанное молоком? Хотите узнать? В стаканах у вас налито молоко. Возьмите чистый лист бумаги, ватную палочку и напишите что-то или нарисуйте. Молоку нужно дать высохнуть. Теперь прочесть написанное стало невозможным. А теперь нужно прогладить лист утюгом. Буквы и рисунок проявятся на бумаге!

Вывод: под действием тепла молоко темнеет и буквы проявляются.

Задание команде: «Определите емкость с соленой водой».

Материал: 3 непрозрачные емкости с водой, в одной вода соленая; яйцо.

Поваренок. А сейчас я дам вам непростое задание - определите, в какой из этих банок вода соленая. Пробовать на вкус нельзя.

(соленая вода удерживает предметы на поверхности. Можно положить яйцо в емкости, там, где соленая вода, яйцо не утонет)

Поваренок. Молодцы, справились с заданием. А незадолго до вас у меня гостила Королева Наука. Она оставила вам вот это.

(ребята получают карточку со слогом У)

3 остановка «Чудеса на холсте»

Веселый Карандаш. Добрый вечер, ребята. Приветствую вас в моей мастерской. Вы любите рисовать? А чем вы обычно рисуете? Рисование – целая наука. И сейчас я вам это докажу.

«Рисование на молоке».

Веселый Карандаш. Как вы думаете, что получится, если в молоко добавить краску разных цветов? Давайте проверим?

1. Налейте молоко в тарелку.

2. Добавьте в него по несколько капель краски разных цветов. Старайтесь делать это аккуратно, чтобы не двигать саму тарелку.

3. А теперь мы заставим молоко двигаться с помощью обычного моющего средства. Возьмите ватную палочку, окуните ее в средство и прикоснитесь ей в самый центр тарелки с молоком. Посмотрите, что произойдет! Молоко начнет двигаться, а цвета перемешиваться. Настоящий взрыв цвета в тарелке!

Веселый Карандаш. Что вы видите на своих картинах?

Вывод: моющее средство соединяется с молекулами жира в молоке и приводит их в движение.

2. *«Кляксография».*

Веселый Карандаш. Ребята, а что вы знаете о воздухе?

- Оказывается, с помощью воздуха можно рисовать. Сейчас мы попробуем нарисовать разноцветный фейерверк. На столах у вас есть краски, альбомные листы, трубочки и вода. Ставим кляксу и с помощью трубочки и воздуха (дуем в трубочку) рисуем из кляксы феерверк.

- *Задание команде: Дети должны смешать краски, получить новый цвет воды и придумать, где такую воду можно использовать.*

Веселый Карандаш. Молодцы. Перед вами ко мне заглядывала Королева Наука, и оставила для вас вот эту карточку. (ребята получают карточку со слогом КА)

II. Заключительная часть.

После прохождения маршрута команды собираются в актовом зале.

Пробиркин: Что, ребята, нашли вы Королеву Науку? Нет? А попробуйте собрать слово из карточек, которые вам дали во время пути. Прочитайте его:

НАУКА.

Пробиркин: Значит, встретили вы Науку. Посмотрите вокруг! Всё, что мы видим: от крошки хлеба на столе до прекрасного голубого неба над головой можно рассмотреть с точки зрения науки. А вот, кстати, и она....

Выходит Королева Наука (звучит 1 куплет гимна науке)

Королева Наука: Здравствуйте, ребята. Здравствуйте! Позвольте вам представиться. Я - Королева Наука. Спасибо, что помогли мне добраться до моего друга Пробиркина. Я очень ценю добрых и отзывчивых людей, таких, как вы. А еще, я знаю, вы сегодня узнали много интересного. И я считаю, что вы достойны быть моими помощниками.

Пробиркин: Приглашаем всех вас, ребята, на сцену.

(дети выходят на сцену)

Королева Наука: Внимание! Для торжественного посвящения в младшие научные сотрудники встать смирно! Для произнесения клятвы в конце каждой фразы говорить слово: «Клянемся!»

Клятва: Мы, младшие научные сотрудники, клянемся:

Прилежно учиться

Много трудиться

Вести наблюдения

Делать открытия

Звучит гимн науке, Королева Наука и Пробиркин вручают детям удостоверения

Королева Наука: Дорогие ребята! Вот и стали вы моими помощниками и я открываю вам путь в мою волшебную научную страну. Здесь вас ждут открытия и чудеса. А сейчас нам пора прощаться. Но мы с моим другом Пробиркиным всегда будем рады видеть вас.

Пробиркин: До новых встреч!

Семейная квест-игра

«Путешествие в Сказочную страну»

Цель: создание у детей доброго, позитивного настроения в процессе сказочного путешествия в дружеской и доброжелательной атмосфере.

Задачи:

- в игровой форме уточнять и закреплять знания детей о знакомых сказках, их содержании, характерных особенностях персонажей;
- развивать читательский интерес;
- способствовать развитию речи, памяти, внимания, воображения, сообразительности, ассоциативного мышления при отгадывании загадок, певческих способностей детей, а также быстроты и ловкости;
- воспитывать у детей заинтересованное и уважительное отношения к сказкам.

Предварительная работа:

- подбор музыкального материала;
- подготовка костюмов героям;
- чтение сказок, слушание аудиозаписей со сказками, отгадывание загадок про героев сказок, пение песен из сказок;

Ход мероприятия:

Звучит мелодия заставки к телепередаче «В гостях у сказки» («Приходи, сказка», автор В.Дашкевич)

Ведущий: Здравствуйте ребята и уважаемые гости! Сегодня мы собрались здесь, чтобы поговорить о сказках и проверить насколько хорошо, вы знаете и любите сказки.

Ведущий День сегодня необычный,

Удивить хочу я вас.

В путешествие по сказкам

Мы отправимся сейчас!

Под весёлую музыку выходят клоун Клёпа и клоунесса Ириска. У Клёпы на носу пятачок, у Ириски на голове рожки. Каждый по-своему приветствует детей: Ириска пожимает всем руки, Клёпа поднимает одну из ног у детей и здоровается за ногу. Клоун и клоунесса замечают друг друга, начинают смеяться. Клёпа от смеха падает на пол и катается на спине.

Клёпа. Ой, не могу! Ой, умора! Ой, держите меня!

Ириска. На себя посмотри! Смехота, да и только!

Клёпа и Ириска смотрят друг на друга и продолжают смеяться.

Клёпа. Что это у тебя на голове, Ириска?

Ириска. А что там?

Клёпа. Вот тебе зеркало, посмотри на себя! (даёт Ириске зеркало)

Ириска смотрится в зеркало, удивляется, передаёт его Клёпе.

Ириска. А теперь погляди на себя!

Клёпа смотрится в зеркало, перестаёт смеяться, удивляется.

Клёпа (испуганно). Ириска, может мы с тобой с утра что-то не то съели?
А?

Ириска (задумчиво). Кажется, я поняла, Клёпа, что случилось и почему мы с тобой такие!

Клёпа. Поняла? Говори же поскорее!

Ириска. Где ты был сегодня с утра? А?

Клёпа. Я? В Сказочной стране. И что?

Ириска. Ну, так вот. Я тоже сегодня была в Сказочной стране, гостила в разных сказках. А в одной задержалась подольше. Вот и результат! Ребята, подскажите, в какой сказке я задержалась? («Волк и 7 козлят»)

Ириска. Какие же они забавные эти козлята!

Клёпа. А я тогда в какой сказке загостился? («Три поросёнка»)

Клёпа. Эх, и наигрался же я с этими озорными братьями!

Ириска. Думаю, здесь рожки и пятачок нам ни к чему (снимают). Клёпа, как же я люблю Сказочную страну!

Клёпа. Я тоже, Ириска, там столько всего интересного!

Ириска. Ребята, а вы бы хотели побывать в этой стране? (ответы детей)

Клёпа. Но туда можно идти только тем, кто любит и знает сказки! Вы любите? Знаете?

Ириска. Конечно, Клёпа, знают и любят! Они же отгадали сказки, в которых мы с тобой сегодня были!

Ведущий. Участники, вы будете путешествовать по станциям, где вас будут встречать сказочные герои, они для вас приготовили задания. Я думаю, что вы хорошо справитесь и тогда от героев получите кусочки картинки. А в конце кто составит картинку – тот и победитель. Путешествие начинается! Получите свои маршрутные листы и в путь.

Старшая группа:

1. Угадай песню из сказки
2. Загадки из сказки
3. Сюжет сказки
4. Герои сказок
5. Сказочные телеграммы

Подготовительная группа:

1. Сказочные телеграммы
2. Герои сказок
3. Сюжет сказки
4. Загадки из сказки
5. Угадай песню из сказки

Станция «Угадай песню из сказки»

Лиса Алиса. Здравствуйте, ребята!

Я лучшая певица,

Плясать я мастерица,

Сильна я в музыке, как львица

И с детками люблю повеселиться. Вы узнали, кто же я? (Ответы детей)

Вы попали на станцию «Угадай песню из сказки».

Слушаем музыкальный фрагмент и отгадываем название песни или сказки

Если добрый ты "День рождения кота Леопольда"
Кто ходит в гости по утрам «Винни-Пух идёт в гости»
Песня Чебурашки
Песня Красной Шапочки
Я, Колобок
Ох козлятушки, ох ребятушки
Бу-ра-ти-но
Песенка крокодила Гены
- Отлично справились с заданием, вот вам кусочек!

Станция «Загадки из сказки»

Баба-Яга. Всем привет! Девочки - вертелочки, мальчишки-кочерыжки! Я – весёлая старушка. А зачем вы сюда пришли? (Отгадывать загадки) Ну тогда слушайте и дружно отвечайте.

Возле леса на опушке,
Трое их живёт в избушке.
Три там стула, три там кружки,

Три кровати, три подушки.
Угадайте без подсказки,
Кто герои этой сказки? («Три медведя»)

Был похож на мяч немножко
И катался по дорожке.
Укатился ото всех,
Кроме «рыжей» вот так смех! («Колобок»)

Ах ты, Петя-простота,
Сплоховал немножко;
Не послушался кота,
Выглянул в окошко. («Петушок-золотой гребешок»)

Лисичка дом себе нашла,
Мышка добрая была
В доме в том, в конце концов,
Стало множество жильцов. («Теремок»)

А дорога - далека,
А дорога – нелегка,
Сесть бы на пенёк
Съесть бы пирожок. («Маша и медведь»)

Кто-то за кого-то

Ухватился крепко
- Ох, никак не вытащить!
- Ох, засела крепко!
Но ещё помощники
Скоро прибегут
Победит упрямицу
Дружный общий труд
Кто засел так крепко
Может это? («Репка»)

Нет ни речки, ни пруда.
Где воды напиться?
Очень вкусная вода
В ямке от копытца. («Сестрица Аленушка и братец Иванушка»)

У отца был мальчик странный,
Необычный, деревянный,
На земле и под водой
Ищет ключик золотой,
Всюду нос сует свой длинный...
Кто же это?..(Буратино)

Лечит маленьких детей,
Лечит птичек и зверей,
Сквозь очки свои глядит
Добрый доктор ... (Айболит)

- Ну, и молодцы, отгадали все загадки, получите кусочек!

Станция «Сюжет сказки»

Золушка. Здравствуйте, ребятки - девчонки и мальчишки!

Всем известна я всегда! Вы меня узнали?.

На столе лежат пазлы. Вам нужно сложить картинку и назвать из какой сказки эпизод.

Репка

Курочка Ряба

Теремок

- Молодцы! Справились с заданием. Получите кусочек картинки.

Станция «Герои сказок»

Кот учёный (говорит мурлыкающим голосом) К нам пожаловали гости!

Здравствуйте, мои друзья!

Кот учёный – это я!

Я со сказками дружу,

В гости милости прошу!

Кот учёный. Я волшебный кот, знаю про Сказочную страну всё-всё и меня здесь знают все-все! Справитесь с моим заданием, тогда я вас пропущу.

Кот показывает детям иллюстрации с изображением героев сказок, ребята называют сказки, в которых они встречаются:

- лиса («Колобок», «Теремок», «Кот, Петух и Лиса», «Заюшкина избушка», «Жихарка», «Лиса и журавль» и др.)

- медведь («Колобок», «Теремок», «Маша и медведь», «Три медведя», «Яблоко» и др.)

- заяц («Колобок», «Теремок», «Лиса, Заяц и Петух», «Заяц – хвоста», «Яблоко» и др.)

- волк («Колобок», «Теремок», «Лисичка-сестричка и серый волк», «Волк и семеро козлят», «Красная Шапочка» и др.)

- Баба-яга («Гуси-лебеди», «Баба-яга» и др.)

- дед и баба («Курочка Ряба», «Колобок», «Морозко», «Снегурочка», «Гуси-лебеди»)

Кот учёный. Молодцы, справились с заданием! Пропущу я вас – дам кусочек картинки!

Станция «Сказочные телеграммы»

Доктор Айболит. Здравствуйте, ребята, вы меня узнали?

Так вот - я тот самый Айболит, что всех излечит, исцелит.

- Ребята, а теперь, давайте отгадаем, кто прислал мне телеграммы, из какой сказки персонажи:

•«Спасите! Нас съел серый волк...» (козлята из сказки «Волк и семеро козлят»)

•«Очень расстроена. Нечаянно разбила яичко...» (мышка из сказки «Курочка-ряба»)

•«Дорогие гости! Помогите! Паука злодея зарубите...» (Муха-Цокотуха)

•«Прибыть к вам не могу, от меня убежали брюки...» (грязнули из «Мойдодыра»)

•«Очень устала так как была в гостях у медведей.....» (Маша из сказки «Три медведя»)

•«Иду к больной бабушке по лесу и несу пирожки и горшочек с маслом... (Красная шапочка)

•«Помогите, за мной гонятся бандиты и хотят забрать 5 золотых монет... (Буратино, сказка «Золотой ключик)

•«Не сможем прибыть к вам, так как сидим втроем в каменном доме и прячемся от волка...» (Три поросенка)

•«Я не смогу к вам попасть, так как у меня больше не осталось ни одного волшебного лепестка, последний потратила на мальчика Ваню... (девочка Женя из сказки «Цветик-семицветик»)

- Молодцы, вот вам кусочек картинки.

Клёпа. Вот вы и вернулись обратно!

Ириска. Понравилось вам путешествие по сказочной стране? Все кусочки картинки добыли? А теперь попробуйте собрать картинку.

Ведущая. Команды отлично справились с заданиями и пришло время наградить участников.

Вручение дипломов, подарков

Клёпа. Ириска, посмотри, какое у всех ребят настроение хорошее, весёлое.

Ириска. Это всё потому, что мы побывали в гостях у замечательных сказок, которые учат добру! И украшают нашу жизнь!

Клёпа.

Пусть герои сказок

Дарят нам тепло,

Ириска.

Пусть добро навеки

Побеждает зло (Ю.Энтин)

https://nsportal.ru/sites/default/files/2019/04/16/kartoteka_kvest-igr.docx