

Сценарий игры-квеста  
«В поисках сокровищ»  
старшая группа

Воспитатель: Полунина О.Е.

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
- 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:

Оборудовать уровни квеста необходимыми материалами и инструментами, оставить записки в нужных местах.

Планируемые результаты:

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

Материалы и оборудование: Свиток, листок с клятвой, шляпы пиратов, якоря картонные, веревка, карандаши, записки-подсказки, «камушки» (скомканная бумага), шарик воздушный, 2 корзинки, кубики с цифрами, разрезные картинки, сундук, замок, лист с игрой лабиринт, медальки, монетки (шоколадные).

Описание игры:

В старшей группе детского сада спрятаны подсказки в поиски клада. В группе дети обнаруживают загадочный свиток, там послание от пирата Джека. Дети отправляются на поиски сокровищ. Во время квеста необходимо выполнять задания и находить спрятанные записки- подсказки. Детей очень захватывает сам процесс поиска подсказок.

Ход квеста.

На видном месте прикреплен свиток. После того как дети его замечают начинается действие.

Воспитатель: Ребята, посмотрите, что это такое? Откуда здесь взялся этот загадочный свиток? Наверное, в нём какое-то послание для Вас. Давайте прочтем его!

«Привет, мальчишки и девчонки! Пишет вам гроза семи морей капитан Джек Воробей. Я много лет бороздил моря и океаны и добыл несчетное множество сокровищ. Да вот только это было давным-давно, а карту сокровищ я потерял и теперь не могу найти свой клад. Один сундук я спрятал в вашем саду в группе «А», там же и ищите мою старую знакомую повелительницу ветров – зовут ее Ольга Евгеньевна! Слушайте ее внимательно, она поможет вам пройти все испытания с достоинством настоящих пиратов. Поэтому я решил, если вы, сегодня станете моей командой и сможете найти сокровища, то я, так и быть, поделюсь с вами богатствами! Ваш капитан Джек Воробей».

Воспитатель: Ну что ж ребята, интересно нам предложение Джека о поиске сокровищ? Приступим к делу? Но для начала мы должны с вами пройти посвящение в пираты. Я вам зачитаю клятву, а вы будете говорить «Клянемся».

-Быть отважным, смелым и не бояться никаких трудностей. Клянемся?

Дети: Клянемся.

-Ценить дружбу и приходить товарищам по первому зову. Клянемся?

Дети: Клянемся.

-Не ссориться по мелочам, быть терпеливыми и мудрыми. Клянемся?

Дети: Клянемся.

-Быть сильными, мужественными и не пасовать перед препятствиями. Клянемся?

Дети: Клянемся.

-Всегда идти навстречу новым путешествиям и приключениям. Клянемся?

Дети: Клянемся.

После клятвы детям раздаются шляпы пиратов. Дети рассаживаются на свои места.

Воспитатель: Ребят, посмотрите, на обратной стороне клятве еще одно послание:

«В конце каждого испытания вы будете находить записку с одним словом, а когда пройдете все испытания, то вы сможете прочитать, где лежит сундук. Жаль, что меня не будет рядом. Ваш Джек».

Дети рассаживаются на стульчики.

Воспитатель: Итак, мои юные помощники. Первое наше испытание. «Загадки».

1. В тихую погоду,  
Нет нас нигде,  
Как ветер подует —  
Бежим по воде. (*Волны*)  
2. И в тайге, и в океане  
Он отыщет путь любой,  
умещается в кармане,  
а ведёт нас за собой. (*Компас*)  
3. Он гроза морей,  
Шхун и кораблей.  
Не рыбак и не солдат,  
А беспощаднейший... (*Пират*)  
4. Его найти желает каждый,  
Кто слышал про него однажды.  
Найти его (*как был бы рад*) —  
Большой сундук, в котором ... (*Клад*).

5. Бриги, шхуны и фрегаты —  
Это собственность пиратов.  
Отплывают от земли  
Прямо в море... (*Корабли.*)  
6. Плаваю на корабле,  
Иногда лежу на дне.  
На цепи корабль держу,  
Судно в море сторожу.  
Чтобы ветер не угнал,  
На волнах лишь покачал. (*Якорь*)

Воспитатель: Молодцы, юные пираты. Чтоб нам отправиться в путь, нужно поднять якорь и тогда ветер понесет нас в самое интересное путешествие. Задание №1. «Якорь».

Игра «кто быстрее поднимет якорь». Ход игры. Дети становятся парами. Им дают в руки карандаш один на двоих. К карандашу привязана длинная веревочка, на конце которой болтается якорь. Дети должны как можно быстрее смотать всю нитку на карандаш.

Воспитатель: Молодцы, посмотрите на одном из якорей была прикреплена записка, в ней написано: «Джек...». Итак, отправляемся дальше в путь. А чтоб нам не потерять наши подсказки, я их буду убирать к себе за пояс.

Дети присаживаются на стулья.

Воспитатель: Ребята, сейчас мы поплывем с вами на остров «Край пингвинов». Однако нам следует быть очень осторожными, никто не должен узнать про клад. Мы с вами представимся пингвинами и будем ходить как они. Пингвины собирают камушки для своих гнезд, в одном из камушков нас ждет записка. Нам нужно перенести все записки с острова на корабль. Задание №2. «Камушек».

Игра «Камушек». Ход игры. Дети по одному от стульчиков идут к корзине с «камнями». Между ног ребенок должен зажимать воздушный шар, чтоб получилась походка пингвина. Ребенок несет «камень» к остальным пиратам и складывает его в корзинку. Как только все дети сходили за «камнями» внутри начинают искать записку.

Воспитатель: Вот это везение, мы нашли с вами вторую записку. Здесь написано: «спрятал...» Значит мы можем прочитать: «Джек спрятал...». Ничего не понятно.

Придется нам с вами отправиться в страну умников. Занимайте свои места на корабле.

Дети рассаживаются на стулья.

Воспитатель: Вот и страна Умников. Но здесь нам долго находиться нельзя, здесь очень враждебные живут племена. Наша задача примеры решать, записки отклеивать и путь продолжать. Слушайте внимательно.

Игра «Решаем задачки играючи». Ход. Детям зачитывается задача. Они считают результат и говорят воспитателю. На столе стоят кубики с наклеенными цифрами соответствующими ответам. Под цифрами лежат записки, все кроме последней пустые.

Под последним кубиком дети находят записку с надписью.

-Семь гусей пустились в путь.

Два решили отдохнуть.

Сколько их под облаками?

Сосчитайте, дети сами.(5)

-Я, Серёжа, Коля, Ваня - Волейбольная команда.

Женя с Игорем пока Запасных два игрока.

А когда подучатся,

Сколько нас получится?(6)

-Три гуся летят над нами,

Три других над облаками,

Два спустились на ручей.

Сколько было всех гусей? (8)

-В садике гулял павлин,

Подлетел ещё один.

Два павлина за кустами.

Сколько их? Считайте сами.(4)

Воспитатель: Какие вы все умники и умницы! Мы нашли еще одну записку. В ней написано «свои сокровища...» Оять ничего конкретного, но чувствую мы уже близко. Сейчас мы отправимся с вами к айсбергам. Занимайте свои места, это может быть опасно. Если наш корабль столкнется с ними то разобьется в щепки. Ну вот видно уже кто то не уцелел. Посмотрите на столик, что там за осколки. Давайте попробуем их собрать, для этого разделимся на две команды.

Дети подходят к столикам. Игра «Осколки».

Игра «Осколки». Ход игры. Дети собирают разрезную картинку и должны отправиться на поиски записки в то место что указано на картинке. (Холодильник, плита).

Воспитатель: Ребята, вы нашли последние записки, читаю: «под раковиной.....» «в буфете.....».

Дети идут в буфет и выносят сундук На сундуке висит замок .

Воспитатель: Чтобы добраться до клада нужно ввести код. Код нам подскажет следующая игра « Узнай число».

Игра « Узнай число». Лабиринт с изображением животных. Таких же 3 животных ниже с пустыми клетками рядом. Нужно было соотнести животных и цифры.

Воспитатель: Молодцы! Открывайте сундук и забирайте свою награду. Сегодня вы доказали что вы самые ловкие, смелые и дружные пираты нашего садика. Я хочу вам вручить на память о нашем путешествии вот такие медальки.