

**«Квест-игра» для детей старшей группы с использованием игровой технологии
"Сказочные лабиринты игры" В.В.Воскобовича**

*Подготовила:
Половинчук Надежда Николаевна,
воспитатель высшей категории*

Цель: Развитие сенсомоторных способностей и элементарных математических представлений

Задачи: Закреплять умение конструировать по схеме и заданным условиям.

Проверить знания детей о цифрах

Активизировать слуховое и зрительное внимание

Развивать тактильно-двигательное восприятие, мелкую моторику

Воспитывать умение работать в коллективе, желание помогать другим.

Формировать персональную ответственность за полученный результат.

Предварительная работа:

- просмотр иллюстративно-наглядного материала;

- настольно-печатные игры;

- чтение детской художественной литературы;

- игры Воскобовича.

- Оборудование:

- предметно-развивающая среда "Фиолетовый лес";

- кораблик "Брызг-Брызг»;

- конверт с письмом;

- цифры;

- сказочные персонажи: Гусь, лягушки(3), мальчик Гео, Слон Лип-Лип, слоненок Ляп-Ляп; Галчонок Карчик, Магнолик; Паучок Юк

- детали конструктора "Чудо-соты";

- силуэтная схема «машина»

- "Геоконт-малыш";

- «Волшебная восьмерка»

- «Логоформочки»

Описание игры: Предметно-развивающая среда "Фиолетовый лес" представляет собой карту. Во время квеста необходимо двигаться по подсказкам-цифрам, находить записки с заданиями у жителей Фиолетового леса, помогать им выйти из сложившейся ситуации и получать спрятанный Всюсем флажок. Детей в среднем возрасте очень захватывает сам процесс поиска подсказок. Данный квест предназначен для детей, которые ещё не умеют писать и читать.

Игровые задания:

1. "Геоконт".

2. "Собери из деталей конструктора "Чудо-соты" машину".

3. Нарисуй на игровизорах "логоформочку" и "Найди логоформочку".

4. «Найди цифру»

Ход игры

Мотивационно-ориентировочный этап:

В: Однажды команда кораблика "Брызг-Брызг" была приглашена в Город говорящих попугаев на удивительное представление . Путь в город проходил через озеро Айс. Перед отправлением Гусь-капитан Океанкин приказал Лягушкам-матросам подготовить корабль к путешествию. Но пока матросы были заняты работой, Незримка Всюсь украл флажки и спрятал их . На каких по счету мачтах не хватает флажков? (ответы детей) И теперь кораблик не может плыть.

Поисковый этап

В: Как же помочь команде Океанкина добраться до Города говорящих попугаев? (высказывания детей)

-Посмотрите, записка. Может быть она нам поможет? (воспитатель читает: Здравствуйте маленькие знатоки Пишет вам Незримка Всюсь. Карта вашего путешествия находится в Фиолетовом лесу. Следуйте по маршруту, обозначенному цифрами ,находите записки, выполняйте правильно задания и получайте флажок. Только так вы поможете команде Океанкину и матросам. Удачного путешествия).



Практический этап

В: Ребята, предлагаю вам взяться за руки и произнести слова юных путешественников. (психологический настрой)

-Я в руки беру необычный квадрат (рисуют квадрат)

Тает в игре настороженный взгляд.(закрывать и открывать глаза руками)

Я удивляюсь, и я познаю (развести руки и прижать их к груди)

Смело вступая в эту игру (шагают на месте)

Скорее в дорогу, нас ждет мир чудес

Место открытий -Фиолетовый лес.

В: Вот та самая карта про которую говорил в своем посланье Незримка Всюсь. Найдите первую записку? Где она находится?

Д: -На "Чудесной поляне золотых плодов"

В: (указывает на макет) Нас встречает Паук Юк. У него для вас записка. (педагог читает)Я Паук, добрый Юк ! Вы не бойтесь меня, друзья. Не поймаю вас в сети я. Я так торопился приготовить подарок для своей подружки Дольки, что запутался в собственной паутине. Распутайте паутинку и помогите увидеть подарок.

Задание №1

Возьмите "Геоконт-малыш " : с помощью большой кольцевой паутинки выложите контур подарка по точкам: Б-4, К-3, О-4;. Ж-2, Ц; Г-2; С-4; Ф-3

-Какой подарок хотел подарить паучок Юк? (цветок)

В: Молодцы, вы получаете 1-й флажок. А мы идем дальше по карте. Посмотрите, куда идти?

Д: К цифре 2 , к старому дубу.

В: А туда мы быстро домчимся на автобусе. . Дети



выполняют движения согласно тексту

Мы в автобус дружно сели (Дети садятся)
И в окошко посмотрели. (смотрят по сторонам)
Наш шофёр педаль нажал, («нажимают» на педаль)
И автобус побежал. (бегут)

-Вот тот самый старый дуб, в дупле которого спрятан следующий флажок. (Указываю на Зону "Чудо Острова") Но его взять мы пока не можем, так как этот дуб охраняет галчонок Карчик. (достаю записку из дупла) Однажды Карчик был приглашен на день рождения Дольки . Он сел на свой автомобильчик и помчался по Фиолетовому лесу.



Но неожиданно налетел Оранжевый крик Красного зверя и разломал машину. Карчик сильно расстроился, когда увидел вместо машины лишь ее детали. Помогите Карчику восстановить машину.

Задание № 2: Соберите из деталей конструктора "Чудо-соты" машину по схеме

Молодцы, вы справились с этим заданием и теперь Галчонок Карчик отправится на день рождения, а мы можем взять второй флажок из дупла..

-Посмотрите на карту, где искать 3 подсказку? (На

ковровой полянке.)

(достаю записку) Здесь вас ждет слоненок Ляп-Ляп. Он очень расстроен, потому что не может встретиться со своим другом Лип-Липом, так как после дождя между их домами образовалась глубокая лужа (на "Коврографе Ларчик с помощью веревочек выкладываются на одной стороне домик Лип-Липа, на другой - Ляп-Ляпа, между ними лужа из веревочки.)

Как помочь друзьям встретиться? Давайте выложим мост?

Чтобы мостик получился, нужно загадку отгадать и логоформочку нарисовать, а потом ее найти . Выбирайте загадку, находите отгадку, и мост собирайте. (Дети садятся за столы)



Задание №3: На «Игровизоре» нарисовать логоформочку используя инструкцию-подсказку и найти ее среди зеленых элементов. Из каких частей состоит твоя логоформочка? (вершок-корешок)

- Выложите мост через глубокую лужу. Из каких элементов он состоит? (гриб, бант, и т.д)

-Молодцы, вы помогли нашим друзьям и получаете от них

флажок.

А теперь
дальше? (К

- Куда мы с вами
попугаев ")



подскажите, к какой цифре идти
цифре 4.)

попали? (В "Город говорящих



-А вот и сам Магнолик , директор цирка. Однажды он пригласил своих артистов цифрят-зверят на репетицию представления. Неожиданно Магнолика позвали к телефону, и Великий маг ушел. Пока он отсутствовал, артисты спрятались. Один из артистов унес с собой флажок. Магнолик хочет что-то вам сообщить. (*достаю записку*)

Задание № 4. С помощью игры «Волшебная восьмерка» нарисуйте цифру, используя волшебную считалку. Уберите те палочки, названия которых пропущены в волшебной считалке : « Кохле, Охле, Зеле, Селе, Фи»

-Какая цифра получилась?

-У кого из цифрят- зверят находится флажок? (*пес-жанглер*)
Пес-жанглер готов отдать вам флажок, если вы решите правильно веселые задачки:

-Сколько спинок у трех свинок?

-Сколько хвостов у двух котов?

-Сколько ягод в пустом стакане?

-Кто тяжелее: маленький слон или большая мышка?

В: Молодцы, вы правильно выполнили задание и получаете последний флажок. Теперь мы можем отправляться к Океанкину и его морякам.

-Оденьте флажки на нужные мачты.

Рефлексивно-оценочный этап

Молодцы, ребята, вы отлично справились со всеми заданиями, получили спрятанные Всюсем флажки. Предлагаю одеть флажки на мачты.

- Теперь команда кораблика "Брызг-Брызг" попадет на представление.

-Какое задание вы бы выполнили еще раз?

-Какое задание вам показалось трудным?



-Что надо сделать, чтобы в следующий раз выполнять задания было еще легче?

Сегодня вы были активными, смекалистыми, внимательными. Вам удалось справиться со всеми сложными заданиями, потому что вы дружные и смелые! Вы работали как настоящая команда, где «Один за всех и все за одного».

Последующая работа: Гусь Океанкин и его команда говорят вам большое спасибо хотят подарить корабль

«Буль-Буль» для новых путешествий.