

**Сборник квест-игр «Я – личность», направленных на развитие личностных качеств детей старшего дошкольного возраста.**

Ирбит

2021



Сборник квест-игр для непосредственно образовательной деятельности, направленный на развитие личностных качеств у детей старшего дошкольного возраста/ Учебно-методическое пособие. – Ирбит, 2021.

Составитель: Дрокина В.А.

В сборнике квест игр представлены игры, для включения в непосредственную образовательную деятельность воспитателя детей старшего дошкольного возраста для развития личностных качеств воспитанников.

Данный сборник предназначен для воспитателей, а так же всех кому интересен вопрос развития личностных качеств у детей старшего дошкольного возраста посредством квест-технологий.

## Содержание

Паспорт.....	55
Раздел 1. Линейные квест-игры .....	57
Раздел 2. Штурмовые квест-игры .....	74
Раздел 3. Кольцевые квест-игры .....	
Раздел 4. Техника безопасности при организации квест-игр.....	86
Список литературы.....	89

## Паспорт

<b>Автор проекта</b>	
Фамилия, имя, отчество	Дрокина Виктория Алексеевна
Территория реализации проекта	Управленческий округ
Населенный пункт, в котором находится организация	г. Ирбит
<b>Описание проекта</b>	
Название	
Сборник квест-игр направленных на развитие личностных качеств детей старшего дошкольного возраста.	
Форма	
Сборник игр	
Участники (группа, класс, категория клиентов и др.)	
Старшая группа	
Сроки реализации	
Учебный год	
<b>Нормативно-правовые основы</b>	
Международный уровень	
Конвенция ООН о правах ребенка	
Федеральный уровень	
<i>ФГОС ДО</i> Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации»	
Областной уровень	
Закон об образовании свердловской области	
<b>Концептуальные основы</b>	
Исследования отечественных и зарубежных учёных и педагогов таких как Иофе В.С, Сокол И.Н, Андреева М. В., Быховский Я. С., Николаева Н. В. в своих работах они предлагает обобщённую классификацию квестов, которую я адаптировала к реалиям современного дошкольного образовательного учреждения.	
<b>Цель:</b> Способствовать развитию личностных качеств у детей старшего дошкольного возраста	

<b>Структура</b>
<i>Раздел 1. Линейные квест-игры.</i>
<i>Раздел 2. Штурмовые квест-игры.</i>
<i>Раздел 3. Кольцевые квест-игры.</i>
<i>Раздел 4. Техника безопасности при организации квест-игр.</i>
<b>Материалы и ресурсы, необходимые для реализации</b>
Технологии – оборудование
<i>компьютер(ы), принтер, DVD-проигрыватель, сканер, Интернет-соединение, интерактивная панель, бумага, ножницы.</i>
Технологии – программное обеспечение

## Условные обозначения для ориентировки по содержанию текста

**Персонажи** (шрифт - зелёным цветом, выделенным полужирным начертанием)

Дети (шрифт - оранжевым цветом, выделенным подчёркиванием)

**Ведущий** (шрифт в красном цвете)

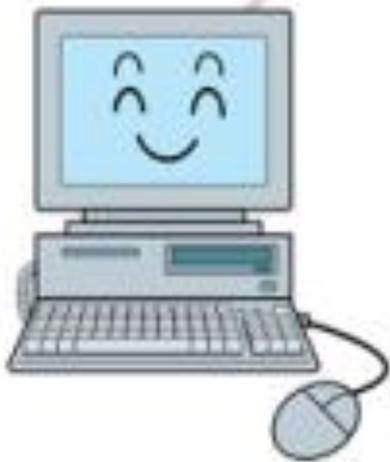


## Раздел 1. Линейные квест-игры.

### Сценарий квест – игры №1.

для детей старшего дошкольного возраста

<b>Название</b>	«В поисках волшебного сундука»
<b>Цель</b>	Обобщить знания дошкольников о времени года - лето.
<b>Задача</b>	Развивать у детей личностные качества: креативность, доброжелательность, физическую выносливость.
<b>Оборудование</b>	четыре части карты: одна свернута в рулон и перевязана розовой ленточкой – ее необходимо повесить на малую игровую форму на спортивном участке; другую часть положить в большое яйцо от «Киндер-сюрприза», а яйцо в корзинку; третью и четвёртую часть спрятать в воздушный шарик. -музыкальное сопровождение, оборудование для музыкального сопровождения; -обруч, в обруче игрушка лягушки; -мягкие пластмассовые





шарики;  
-две корзины;  
-канат;  
-две метлы;

### 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 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»

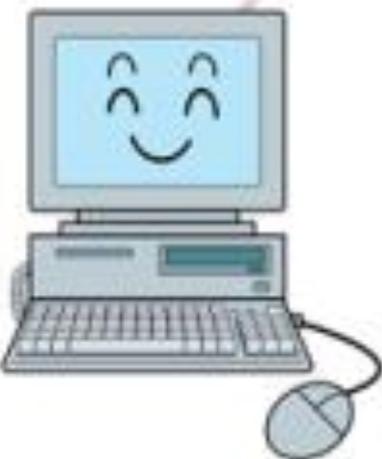
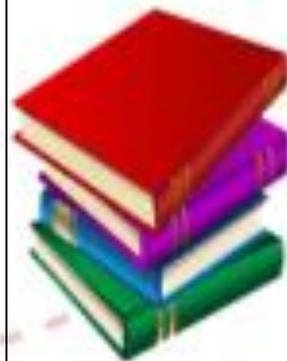
**Карлсон:** «Если я правильно скажу, то вы хлопайте, если нет, то топайте! А я буду вас запутывать (Карлсон все делает наоборот, чтобы запутать детей)

- 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 остановками, 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.

**Карлсон:** «Ребята, Посмотрите, что это за картинка? (дети отвечают). Верно, это сказка «Царевна-лягушка», давайте вспомним сюжет сказки.

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).

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)

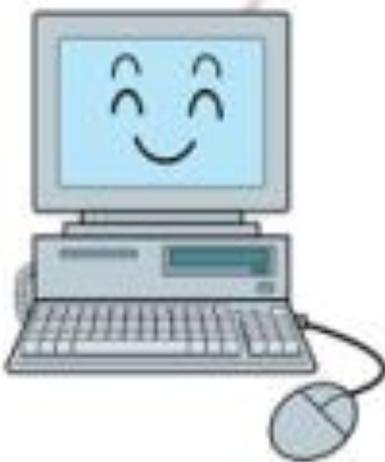
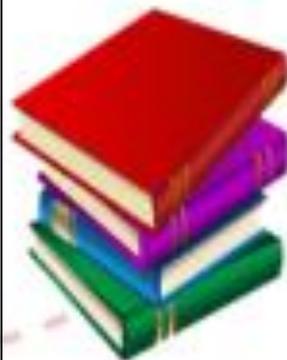
**Василиса:** «Ну, попробуйте

Мне тепла для вас не жалко,

С юга я пришло с жарой.

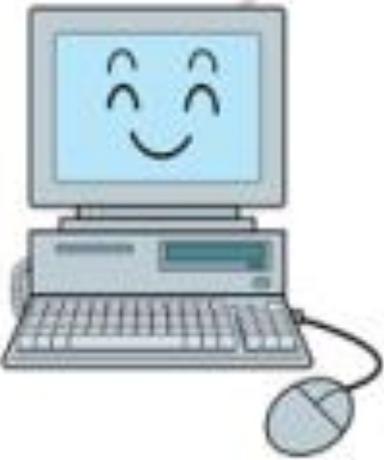
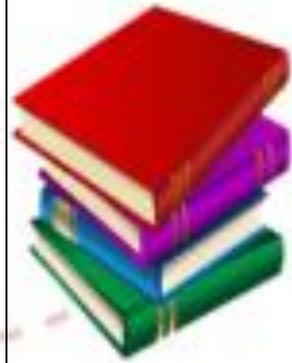
Принесло цветы, рыбалку,

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?» (фото бабы – яги)

Приходят на участок, здороваются.

**Карлсон:** «Ребята, посмотрите, на чём прилетела к нам Баба Яга? Верно, на метле. Баба Яга приготовила для нас целых два задания с метлой! Выполним их и получим последнюю часть карты. (дети соглашаются).

«Первое задание...

Игра «Кто быстрее проскачет на метле»

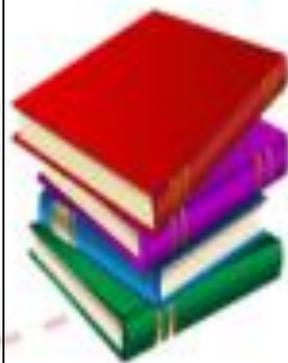
Второе задание...

Игра «Рыбак и рыбки» (с метлой)

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

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

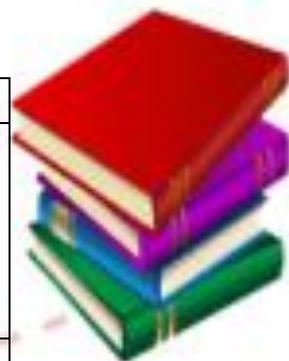
**Карлсон:** Ура, мы нашли клад! А почему мы нашли клад? (дети отвечают) Потому что мы дружные, сильные, смелые и ловкие! Но прежде чем его съесть, давайте потанцуем! Финал-танец





## Сценарий квест – игры №2 для детей старшего дошкольного возраста

<b>Название</b>	«В поисках клада».
<b>Цель</b>	Создание условий для реализации интеллектуального и творческого потенциала воспитанников, участия родителей в совместных мероприятиях
<b>Задача</b>	Развивать у детей личностных качеств: физическую выносливость, коммуникабельность, отзывчивость, деликатность и тактичность.
<b>Оборудование</b>	Сундук, письмо, пазлы.



### Ход квест – игры

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...

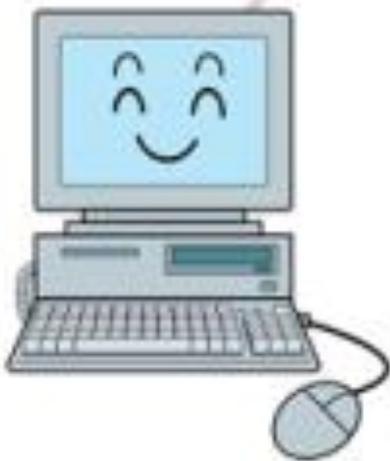
Кто же это?... (Буратино)

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





Части пазла, 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  
Замечательный ....завхоз!»

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).

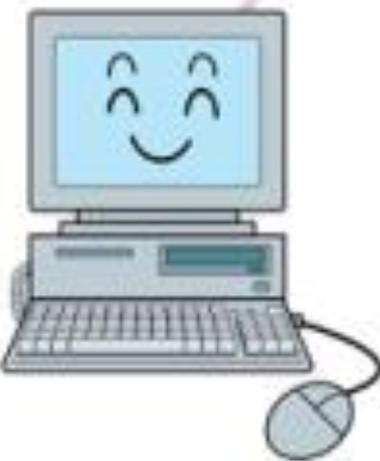
Письмо: «Привет, меня зовут Мальвина!

Я подружка Буратино.

Мне послушен Артемон,

А Пьеро в меня влюблен.

Сижу 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 буквы 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 Лисы Алисы.

Дети ищут пазл на полянке по следам. Пазл  
приклеен к спине лисы (игрушке). Лиса отдает пазл.

**Ведущая:** говорит, что следующий пазл находится у  
героя, который сидит под самым большим деревом  
детского сада.

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:

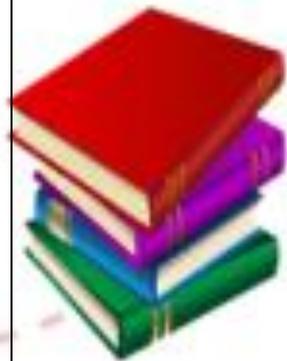
Это — доктор?

Ответ: Айболит.

Ищут самое большое дерево на территории сада.

**Доктор Айболит: ( мед. работник)** 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.

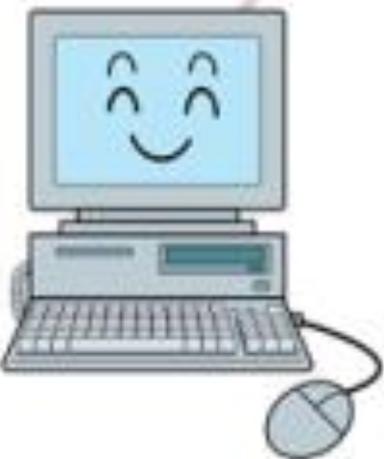
**Баба Яга:** Ну, есть у меня кусочек вашего пазла, но я  
вам его не отдам! Скучно мне! Не ходит ко мне  
никто в гости, поиграть мне не с кем! Вот сварю вас  
и съем, может, повеселею!

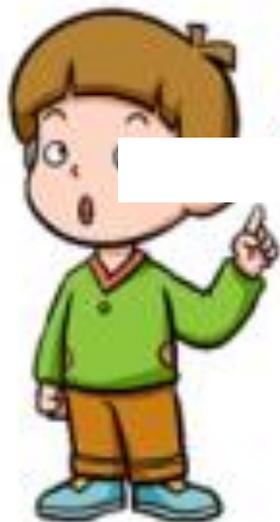
**Ведущая:** Ребята, что делать? Как достать последний  
кусочек пазла?

(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)

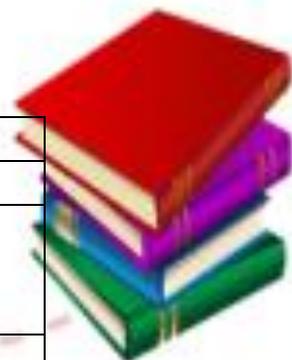




## Сценарий квест-игры №3

для детей старшего дошкольного возраста

<b>Название</b>	«Загадки Тетушки-Непогодушки»
<b>Цель</b>	Обобщить знания детей о природе.
<b>Задача</b>	Развивать у детей личностные качества: креативность, физическую активность, милосердие, заботу.
<b>Оборудование</b>	Аудиокнига Астрид Линдгрен «Малыш и Карлсон, который живет на крыше», ноутбук, мультимедийный экран для проектора, проектор, презентация, конверты, мнемотаблицы, разрезанные карточки с изображением времен года, карточки с изображением живой и неживой природы, баночки для воды, кисти, краски, карандаши, альбомный лист с нарисованными трафаретами зимующих и перелетных птиц.



### Ход квест – 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 Линдгрен «Малыш и Карлсон, который живет на крыше»).

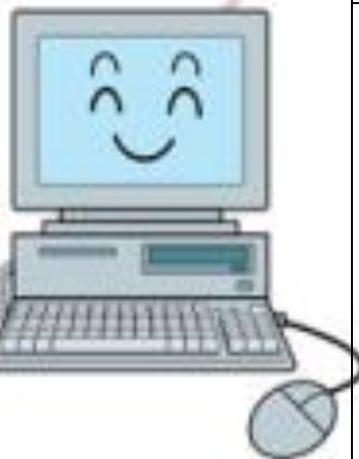
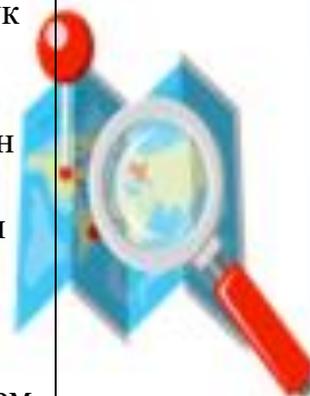
На словах «Это был обычный мальчик» раздается стук в дверь и в группу входит «Малыш», (ребенок подготовительной группы).

**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 побоитесь 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 изображением 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,

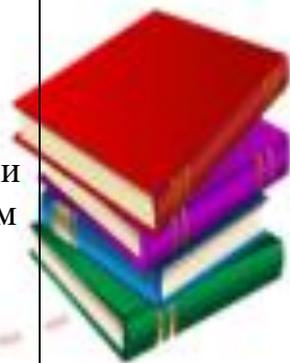
Землю пробуравил,

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 осень.

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».

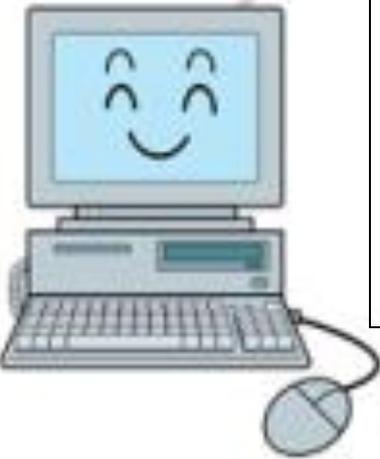
Высвечивается последняя подсказка «Уголок уединения». Дети идут и находят корзину, в которой банка варенья и угощение от Тетушки-Непогодушки.

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

**Малыш:** До свидания, ребята. (уходит).

Дети получают угощение.

На экране появляется картинка «Малыш угощает Карлсона вареньем».

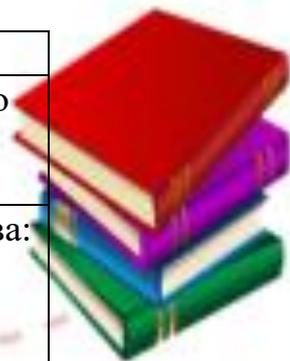




## Сценарий квест-игры №4

для детей старшего дошкольного возраста

<b>Название</b>	«Волшебное путешествие»
<b>Цель</b>	Развитие у дошкольников логического мышления, творческих и конструктивных способностей
<b>Задачи</b>	Развивать у детей личностные качества: креативность, тактичность, дисциплинированность, целеустремлённость.
<b>Оборудование</b>	листы бумаги с нарисованными замками, ключи вырезанные из картона, запись танцевальной музыки, 2 набора лего-конструктора, наборы красок, ёмкости с водой, кисточки, спортивное оборудование.



### Ход квест – игры

Детям заранее было предложено придумать название своей команде и девиз.

Ведущий приветствует детей на интеллектуальной квест-игре и рассказывает о правилах ее проведения. Квест – это игра-путешествие, где вы будете в разных группах 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?

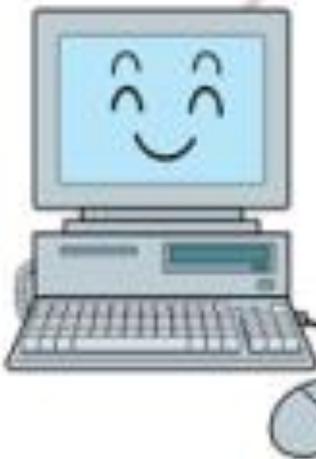
Какой цветок имеет шипы?

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 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.

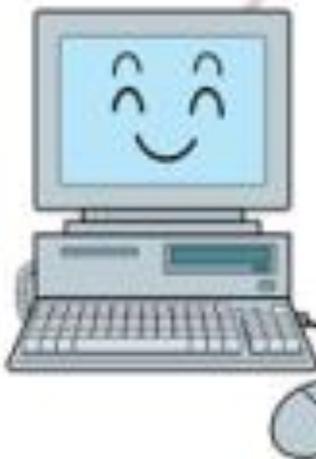
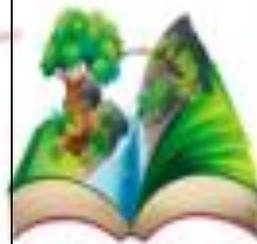
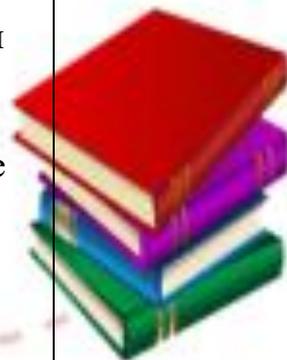
Команды переходят в групповое помещение.

**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.





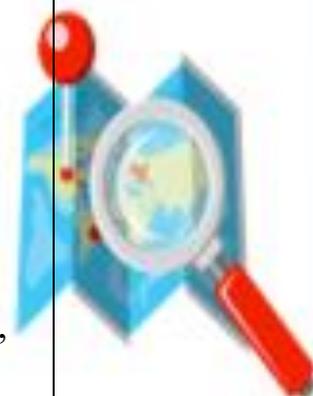
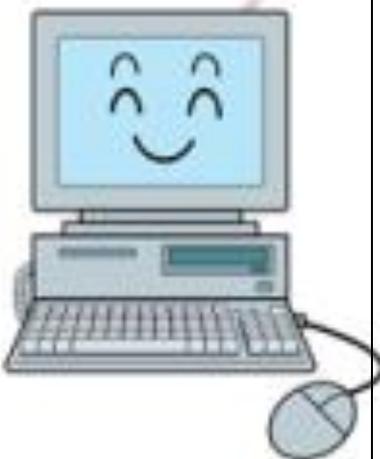
## Раздел 2. Штурмовые квест-игры

### Сценарий квест-игры №5 для детей старшего дошкольного возраста

<b>Название</b>	«В лаборатории Фиксиков»
<b>Цель</b>	Создание у детей доброго, позитивного настроения в процессе сказочного путешествия в дружеской и доброжелательной атмосфере.
<b>Задача</b>	Развивать у детей личностные качества: доброжелательность, терпеливость, трудолюбие, отзывчивость, вежливость.
<b>Оборудование</b>	конверты с заданиями, бумажный веер, одноразовые стаканы прозрачные, коктейльные трубочки, листы бумаги, мел, тарелка, спички, фольга, расчески, дипломы по кол-ву детей.



<b>Ход квест – игры</b>	
<p><b>Воспитатель:</b> - Ребята, к нам в детский сад пришло письмо из лаборатории профессора Чудакова! Вы готовы его прочитать? (да)</p>	
<p><b>Воспитатель:</b> (читает письмо)</p>	
<p><b>Профессор:</b> Дорогие ребята, мы проводим набор в школу Фиксиков. Вы хотите стать учениками нашей школы? (ответы детей). Кто желает поступить в нашу школу, должен пройти предварительные испытания в лаборатории Фиксиков. Желаю удачи!</p>	
<p><b>Воспитатель:</b> Нам нужно выполнить поручение профессора. Для этого нужно быть внимательным и собранным, принимать быстро решения и помогать друг другу! Вы готовы? (ДА) Тогда в путь!</p>	
<p>(Правила: перед каждой станций будет задана загадка, кто её отгадает, тот и будет выполнять задание и получит подсказку, и в конце пути мы сложим их, и подведём итог).</p>	





Ребята, здесь еще и конверт. Давайте его откроем.  
(открываем и достаем лист с подсказкой)

Воспитатель:

А вот и подсказка №1, куда нам идти дальше: картинка «4-й лишний» (киви, вишня, клубника, петушок)

Лишний предмет – Петушок

Посмотрите внимательно, где находится петушок? К нему мы и пойдём.

Экспериментальная комната «ВОЗДУХ»

(подошли к столу, где проводятся опыты с воздухом)

Открываем конверт с заданием.

Загадка: Через нос проходит в грудь

И обратно держит путь.

Он невидимый, и все же

Без него мы жить не можем!

Дети: (Воздух)

**Воспитатель:** Правильно, воздух. Читаем задание:

Докажите, что воздух движется, что он вокруг нас и можно ли его увидеть?

Ну что же давайте доказывать!

1. Опыт «Движение воздуха»

**Воспитатель:** Ребята, а мы можем почувствовать движение воздуха? А увидеть? (ответы детей) Воздух не видим, зато мы его можем ощутить. Возьмите веера и помашите им в лицо, вокруг себя. Что вы чувствуете? (Чувствуем, как воздух движется).

Вывод: Воздух движется и он вокруг нас.

2. Опыт «Как увидеть воздух?»

**Воспитатель:** возьмите и подуйте через трубочку на свою ладошку.

Что почувствовала ладошка? (движение воздуха – ветерок).

Вывод: Воздухом мы дышим через рот или через нос, а потом его выдыхаем.

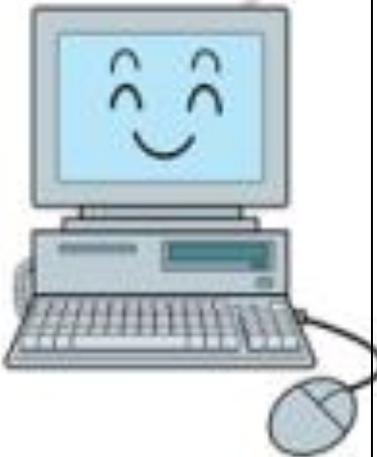
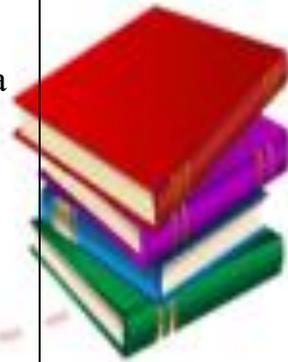
**Воспитатель:** Молодцы, с заданием мы справились и доказали, что воздух находится вокруг нас и движется

Ребята, теперь мы можем достать следующую подсказку, которая укажет, что нам делать дальше.

Загадка: Белый камешек растаял,

На доске следы оставил.

Опыт 1. Исчезающий мелок





**Воспитатель:** Мы возьмем полстакана воды, и кусочек мела, бросим в стакан кусочек мела. Постепенно от него отваливались мелкие кусочки, и, в конце концов, он полностью распался.

**Вывод:** мел — это известняк и при соприкосновении с водой он превращается в другие вещества, одно из которых — углекислый газ, бурно выделяющийся в виде пузырьков.

Загадка

Мы говорим: она течёт;

Мы говорим: она играет;

Она бежит всегда вперёд

Но никуда не убегает. (Ответ: Вода)

Опыт № 2 – Вода сама набирается в стакан.

**Воспитатель:** В этом опыте для детей в тарелку налейте воду, по желанию её можно подкрасить. Туда же положите кусочек пластилина и аккуратно придавите его. Затем в пластилин воткните 1-2 спички и зажгите их. После этого накройте горящие спички стаканом и немного подождите. Буквально через несколько секунд спички погаснут, а вода начнёт сама набираться в стакан.

Загадка:

Я взяла бумагу из металла,

Из нее снежинки вырезала.

После их по классу налепила,

Получилось здорово! Красиво!

Бумаги для снежинок лучше нет.

Она блестит. Что это? Где ответ? (Фольга)

Опыт 3. Танцующая фольга.

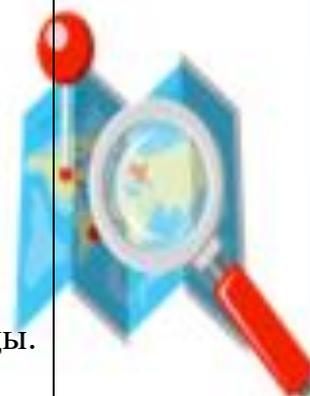
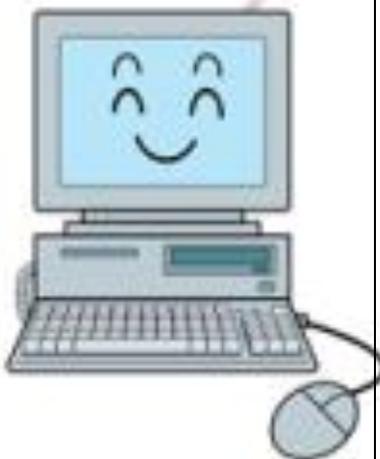
**Воспитатель:** Нарезьте алюминиевую фольгу (блестящую обертку от шоколада или конфет) очень узкими и длинными полосками. Проведите расческой по своим волосам, а затем поднесите ее вплотную к отрезкам.

Полоски начнут "танцевать".

**Вывод:** Это притягиваются друг к другу положительные и отрицательные электрические заряды.

Подсказка №3

Он очень нужен детворе,





он на дорожках во дворе,  
он на стройке и на пляже  
и в стекле расплавлен даже (песок)  
Да, молодцы, как вы думаете, куда нам идти дальше?  
Экспериментальная комната «ПЕСОК».  
(подошли к столу, где проводятся опыты с песком)  
Воспитатель: а вот и конверт, а в нем задание.  
Докажите, могут ли оставаться следы на песке и можно ли песком рисовать?

1. Опыт «На мокром песке остаются следы, отпечатки»  
Воспитатель: Ребята, на подносах у нас песок: что вы можете о нем рассказать? (ответы детей).

Правильно, на одном подносе- сухой, на другом подносе – мокрый песок.

Давайте попробуем оставить отпечатки формочек на сухом песке, на мокром песке. На каком песке лучше видны отпечатки?

Ответы детей...

Вывод: Правильно, на мокром песке остаются следы, отпечатки, а на сухом нет.

2. Опыт: «Песочная страна» (рисование сухим песком)

Воспитатель: как вы думаете можно ли рисовать песком?

Ответы детей...

А каким песком можно рисовать? Ответы детей...

Воспитатель: давайте попробуем нарисовать песком с помощью клея-карандаша.

Обведите клеем-карандашом весь рисунок, а потом на клей насыпьте сухой песок.

Стряхнув лишний песок на поднос, посмотреть, что получилось.

Вывод: Сухим песком можно рисовать.

Молодцы ребята, мы справились и с этим заданием!

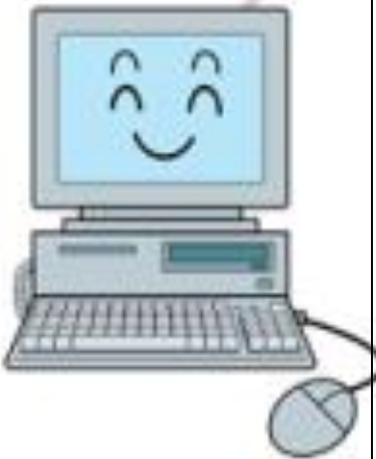
**Воспитатель:** читает записку.

«Молодцы Ребята! Вы прошли наши испытания и приняты в школу Фиксиков»

**Профессор Чудаков**

Рефлексия. Что вам, ребята, понравилось сегодня, что удивило, чему вы сегодня научились, что нового узнали? (Дети отвечают)

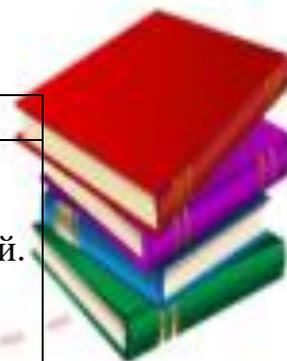
**Воспитатель:** Молодцы! Получите дипломы от профессора Чудакова.





## Сценарий квест-игры №6 для детей старшего дошкольного возраста

<b>Название</b>	«В поисках клада»
<b>Цель</b>	Организация совместного интересного досуга детей старшего дошкольного возраста и их родителей. Организация взаимодействия специалистов в процессе реализации образовательного процесса.
<b>Задача</b>	Развивать у детей личностные качества: креативность, физическую выносливость, честность, вежливость, умение ставить перед собой цель.
<b>Оборудование</b>	Музыкальный материал. Презентация.



### Ход квест – игры

1 этап. Группа (отправной пункт).

**Воспитатель:** Добрый день девочки и мальчишки

А также их родители!

В Страну Вообразию

Отправиться не хотите ли?

Кто умеет играть? Фантазировать? Воображать? Тому предлагаю клад отыскать. Вы согласны?

За каждое правильно выполненное задание вы получите подсказку, которая приведет вас к кладу.

Предупреждаю, в таком деле нужна сплоченность, дисциплина и сила духа. Ведь только смелые и сообразительные смогут справиться с любым заданием.

И, самое главное, мы должны быть всегда вместе!

Но как же мы туда попадем ведь на обычном транспорте нам не добраться? (ответы детей)

У меня есть идея! Мы отправимся в страну на облаках.

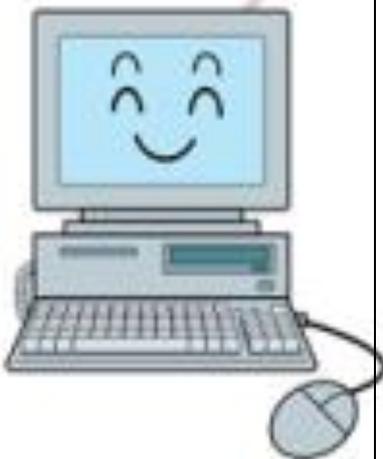
Уважаемые родители, присаживайтесь на стулья и возьмите ваших детей на руки. Ведь ваши руки для ребенка, это как воздушное облако, любви и радости.

Дети садятся на колени к родителям и закрывают глаза.

Звучит песня «Облака белогривые лошадки» (слайд облака)

(Слайд «Страна Вообразия»)

**Воспитатель:** Мы оказались с вами в стране





Вообразилия.

Кто же нам подскажет дорогу?  
(на эране появляются: Лего-человек и Морской царь.  
Ведущий делит детей и родителей на две группы. Одна группа на станции «Лего-человек», вторая на станции «Морской царь».)

Станция «Лего - человечек»

**Лего-человечек:** Здравствуйте ребята, Меня зовут Лего-человечек.

Я знаю, что вы ищете клад.

**Воспитатель:** Подскажи нам, где найти его!

**Лего-человечек:** Я подскажу вам, если поиграете со мной.

Воспитатель: Конечно, мы с тобой поиграем.

Игра «Составь фигуру»

**Лего-человечек:** Вы справились с моим заданием.

Вот моя подсказка: Дверь тихонько отвори, и лестницу найди,

Вниз спускайся и к морю отправляйся.

Игроки спускаются по лестнице и входят в спортивный зал.

Станция «Море. Морской царь»

**Морской царь:** Здравствуйте путешественники! Куда путь держите?

**Воспитатель:** Мы ищем клад, ты нам не поможешь?

**Морской царь:** Помогу, если развеселите меня.

Инструктор: Ребята, давайте поиграем с морским царем.

Подвижные игры.

«Море волнуется раз..»

«Рыбаки и рыбки»

**Морской царь:** Молодцы, повеселили меня. Слушайте мою подсказку:

«Морского конька отыщи, дверь отвори и по стрелочкам иди»

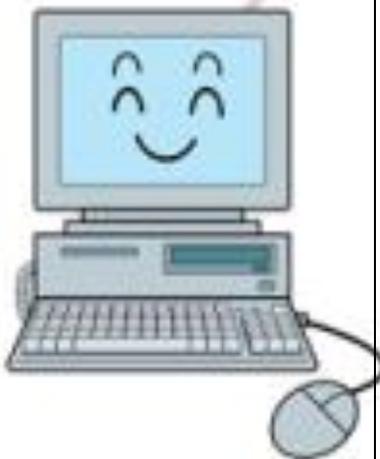
Дети с родителями находят картинку морского конька, открывают дверь и поднимаются по лестнице на второй этаж к музею (любая станция-группа в детском саду)

**Ведущий:** Чтоб открылась эта дверь – отгадай загадку теперь.

Белки в нём живут и волки,

В нём растут дубы и ёлки

Высоченны – до небес!





Называют его ... (лес).

Станция «Волшебный лес» (Музей)

**Воспитатель:** Мы с вами попали в волшебный лес. Вы слышите чьи-то голоса? Кто это  
Звучат голоса лесных животных.

Игры: «Отгадай голоса животных»

**Воспитатель:** Лесные животные хотят узнать, знаете ли что происходит в лесу весной.

Игры на логику по усмотрению воспитателя  
(первая группа идёт на станцию «Сказочная поляна»,  
вторая на станцию «Музыкальный город в Стране  
Вообразилии»)

**Воспитатель:** Я нашла следующую подсказку

Загадка про ручей

Он в голубенькой рубашке,

Мчит весною по овражку.

Журчит звонкий голосок...

Кто же это?..(Ручеёк)

Дети слышат звучание ручья и направляются к  
кабинету логопеда

Станция «Сказочная поляна» (кабинет логопеда)

Игры со звуками «Собери ягоды» «Посади животных  
и птиц в домики»

**Логопед:** Ребята, мы справились с заданием.

Посмотрите нам птичка, что-то несет в клюве.

Логопед берет конверт из под экрана и читает  
подсказку.

Подсказка В музыкальном городе свой клад вы найдете,  
Ищите нотки и в него попадете»

Станция «Музыкальный город в Стране Вообразилии»  
(музыкальный зал )

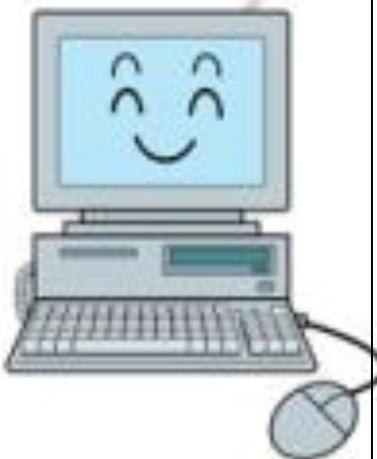
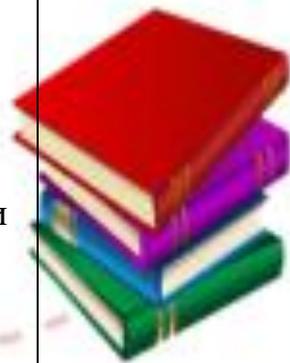
Игры с музыкальными инструментами

Танец «Хорошее настроение» (группа «Барбарики»)

Подсказка к поиску клада

Ты три раза покружись, маме своей ты улыбнись

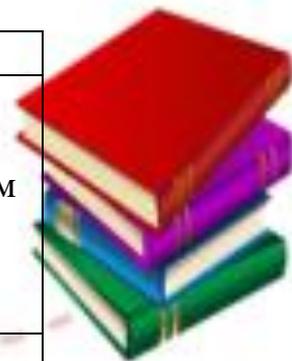
Дети выполняют задания и находят клад (сундук с  
гелевыми шарами и сладостями).





## Сценарий квест-игры №7 для детей старшего дошкольного возраста

<b>Название</b>	«Интерактивный лабиринт»
<b>Цель</b>	Укрепление детско-родительских отношений; развитие навыков сотрудничества между детским садом и семьей; развитие познавательных способностей; социализация и развитие личности участников игры.
<b>Задача</b>	Развивать у детей личностные качества: креативность, физическую выносливость, честность, вежливость, умение ставить перед собой цель, умение вести свой коллектив к победе.
<b>Оборудование</b>	Ватман, яйца от киндера, пословицы на бумаге. Музыкальное сопровождение.



### Ход квест – игры

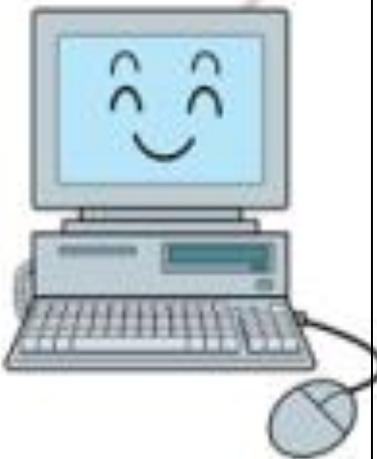
Задания на станциях подобраны с разным уровнем сложности (легкие, средней сложности, сложные). И здесь могут проявить себя не только дети, но и взрослые, показав свою эрудицию. В игре существуют правила:

1. Выполнив задание, игроки получают пазл.
2. Если команда не справляется с заданиями – получает «штрафное очко», тогда игроки отрабатывают его, используя свои творческие умения: спеть, станцевать, рассказать стихотворение, чтоб продолжать движение дальше.
3. Игра начинается и заканчивается по сигналу.

В начале игры родители и дети стартуют с разных точек, и в конце игры вновь встречаются в зале, собирая пазл в единую картинку.

Начать игру можно с первого этапа, который для каждой команды начинается с разных станций. В завершении прохождения интерактивного лабиринта каждого ребенка ждет приз.

Приветствую Вас смельчаки! Вы попали в лабиринт, из которого выход – это решение задач на сообразительность и ловкость. Лабиринты бывают





разные. В одних извилистые дорожки сообщаются между собой и ведут к единому центру. В других – наряду с проходами могут быть и тупики, и для идущего по нему задача состоит в том, чтобы, минуя тупики, найти выход в противоположном конце лабиринта. От каждого в команде зависит - сможете ли вы его пройти. Капитаны команд получите маршрутные листы, игра началась!

#### 1 станция «Следопыт»

Цель: развитие слухового внимания, способности ориентироваться по заданной программе действий, умения работать в паре.

На полу обозначается цветной клейкой лентой, чертится мелом, отмечается цепочкой из положенных стульев (или любым другим способом) маршрут. Он представляет собой извилистую тропинку длиной четыре-шесть метров и шириной около метра. Один из пары игроков начинает игру как ведущий, второму завязывают глаза - он ведомый. Его задача - пройти по маршруту и не запутаться в лабиринте. Ведущий дает словесные указания: влево, вправо, два шага в сторону (по выбору ведущего игрока). Ему нельзя касаться ведомого руками и как-то, кроме слов, руководить действиями партнера.

Итак, пары родитель-ребенок готовы к игре. Скажите, вы все уверены в своих силах? Все помнят, где левая, правая стороны? как двигаться вперед и назад? Покажите, пожалуйста, рукой эти направления! Вы уверены, что даже в сложной ситуации не перепутаете эти понятия? Что ж, прекрасно!

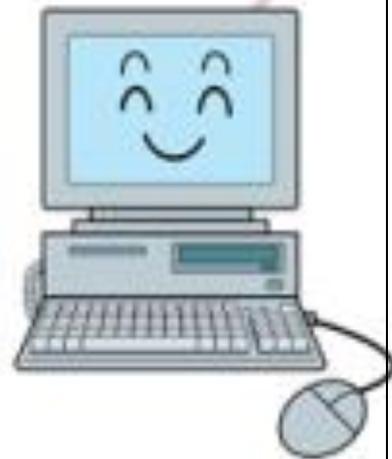
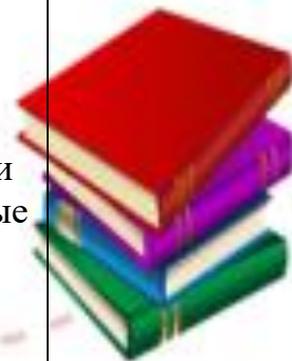
#### 2 станция «Умники и умницы»

Цель: развитие гибкости ума, сообразительности; развитие познавательных способностей: внимания, наглядно-образного мышления, памяти; развитие саморегуляции.

##### 1 этап «Разминка»

(ответить на вопросы, пока пересыпается песок в песочных часах).

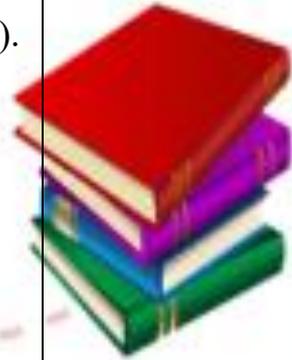
Команды делятся на «Умников» (дети) и «Умниц» (родители).





Вопросы для команды «Умники».

1. Сколько месяцев в году (12).
2. Какую птицу называют «Лесным доктором?» (дятел).
3. Как называется домик для птиц, сделанный руками человека? (скворечник).
4. В каком месяце дети идут в школу? (сентябрь).
5. Какой напиток можно получить от животного? (молоко).
6. Какой цветок колет пальцы? (роза).
7. Что можно увидеть на небе в теплое время года, во время дождя? (радуга).
8. Что можно увидеть с закрытыми глазами? (сон).
9. Как называется страна, в которой мы живем? (Россия).
10. Сказочный мальчик с деревянным носом? (Буратино).



Вопросы для команды «Умницы».

1. Юный волшебник, у которого есть сова? (Гарри Поттер).
2. Что значит «Прикусить язык?» (замолчать).
3. Мальчик, которого похитила Снежная Королева? (Кай).
4. Когда человек бывает в комнате «Без головы?» (когда он выглядывает в окно).
5. Сказочный мальчик-луковка? (Чиполино).
6. Каким гребнем волосы не причешешь? (петушиным).
7. Прибор для измерения времени? (часы).
8. Как в старину называли глаз? (око).
9. Горшочек умен, семь дырочек в нем? (голова).
10. Что может быть в пустом кармане? (дырка).

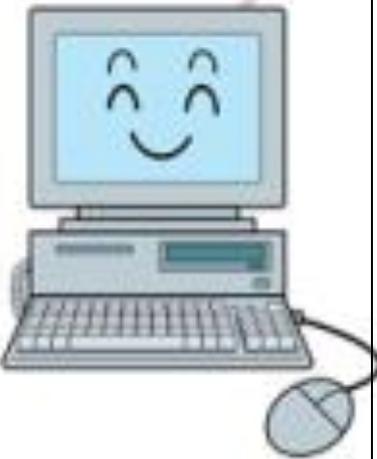
2 этап Интерактивная игра для «Умников и умниц»  
(смарт доска)

3 станция «Запоминалки-узнавалки»

Цель: развитие зрительной памяти; развитие связной речи и творческого воображения.

1 этап «Разминка».

На листе ватмана расчерчены крупные клетки. В каждой клетке находится предмет, который необходимо запомнить. Дети отворачиваются на несколько секунд, в это время ведущий меняет местами несколько предметов. Игрокам надо вспомнить, где какой предмет





был.

2 этап «Узнавалки».

Каждый ребенок по очереди выбирает один предмет и описывает его свойства, например: круглый, катится, из него может получиться теплый свитер (клубок ниток).

Взрослый должен узнать и назвать этот предмет.

«Собери пословицу»

Цель: умение подбирать части пословицы, объяснять смысл.

В корзине пластмассовые яйца от «киндер-сюрприза». Необходимо открыть и составить из слов последовательно пословицу, которая поможет найти выход из лабиринта (но не во всех яйцах есть записки, некоторые из них пустые).

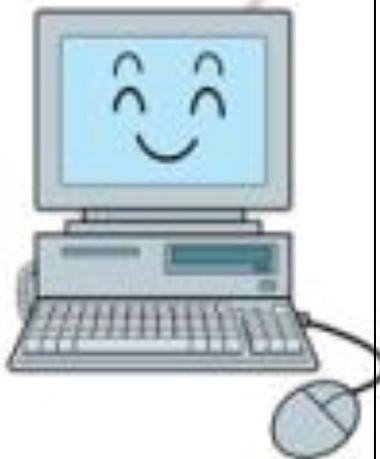
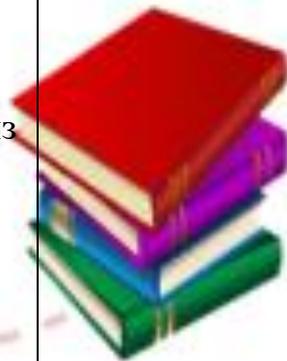
Пословица для команды 1 «Человек без друзей, что дерево без корней».

Пословица для команды 2 «Нет друга – ищи, а нашёл – береги».

Вы преодолели все ситуации, которые встретились на пути, а значит, нашли выход из лабиринта. Пазл «Лабиринт» собран. Мы вас поздравляем и дарим каждой команде увлекательную книгу с лабиринтами. Вывод: самое главное в работе с родителями, это взаимодействие, а потому и работа эта должна вестись посредством активных и интерактивных форм. Она должна побуждать. Совместная деятельность педагога, родителей и детей обязательно принесет свои плоды, которые порадуют в будущем.

Рефлексия

Что было самым запоминающимся в игре? На какой станции испытывали затруднения? В какую игру хотели бы еще поиграть?





### Раздел 3. Кольцевые квест-игры

#### Сценарий квест-игры №8 для детей старшего дошкольного возраста



<b>Название</b>	«Расскажи сказку»
<b>Цель</b>	Организация совместного интересного досуга детей старшего дошкольного возраста и их родителей. Организация взаимодействия специалистов в процессе реализации образовательного процесса.
<b>Задача</b>	Развивать у детей личностные качества: креативность, вежливость, умение ставить перед собой цель, умение вести свой коллектив к победе.
<b>Оборудование</b>	Интерактивная панель, проектор. Веб-квест, созданный на сайте WIX.com.

#### Ход квест – игры

**Воспитатель:** Здравствуйте, ребята! Ребята а вы хотите сейчас оказаться в сказке? Тогда я приглашаю вас сказочное путешествие, отправимся с вами в гости к сказке. А как быстрее всего очутится в сказке? Правильно, нужно произнести волшебные слова.

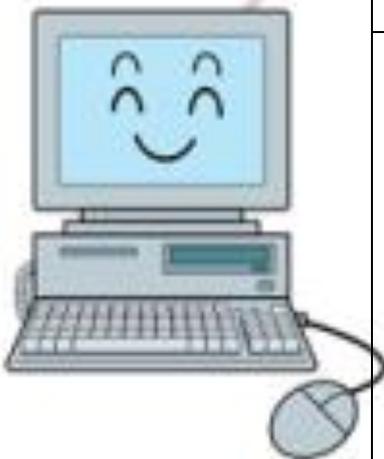
Давайте же скорее их произнесем все вместе:

Два раза хлопни,  
Три раза топни,  
Вокруг себя обернись,  
И в сказочной стране очутись!  
вот мы и очутились в сказочной старине  
Скажите, ребята, а вы любите сказки?

**Дети:** Да.

**Воспитатель:** Давайте присядем на волшебные стульчики и посмотрим в какой сказке мы очутились? Посмотрите, кто это нас встречает?

1. На экране появляется Старичок – Лесовичок и





1. рассказывает детям сказку.
2. Затем, задаёт проблемный вопрос детям.
3. Дети соглашаются помочь герою, а помогут им в этом сказочные персонажи.
4. Дети выбирают персонажей с которыми будут проходить задания. Так дети делятся на две группы.
5. Первая группа «Зайчики», вторая «Ёжики».

1) Задание:

Дети отвечают на вопросы рассказчика про путешествие по данной сказке.

2) Заяц и Ёжик просят помочь ребят собрать угощения для Старичка – Лесовичка и пройти все препятствия вместе.

3) Задание:

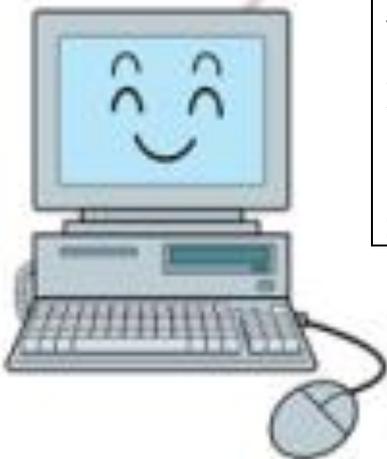
Прослушайте сказку и расскажите её по картинкам в таблице.

«Зайчики» производят сюжет сказки «Лесная полянка».

«Ёжики» производят сюжет сказки «Колобок».

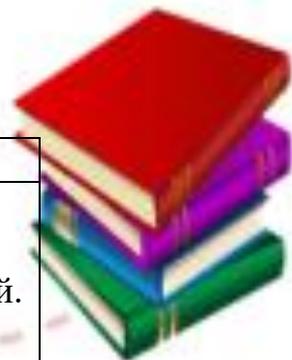
Старичок-Лесовичок благодарит ребят за помощь его лесным зверятам, за угощения, которые дети собрали.

Воспитатель: Ребята, я вами горжусь, мы побывали в сказке, где все вместе приняли участие, помогли сказочным персонажам. Все вместе дружно преодолели препятствия.





## Сценарий квест-игры №9 для детей старшего дошкольного возраста



<b>Название</b>	«Вовка в тридевятом царстве»
<b>Цель</b>	Организация совместного интересного досуга детей старшего дошкольного возраста и их родителей. Организация взаимодействия специалистов в процессе реализации образовательного процесса.
<b>Задача</b>	Развивать у детей личностные качества: креативность, вежливость, умение ставить перед собой цель, умение вести свой коллектив к победе.
<b>Оборудование</b>	Интерактивная панель, проектор. Веб-квест, созданный на сайте WIX.com.

### Ход квест – игры

**Воспитатель:** Здравствуйте, ребята! Ребята а вы хотите сейчас оказаться в сказке? Тогда я приглашаю вас сказочное путешествие, отправимся с вами в гости к сказке. А как быстрее всего очутится в сказке? Правильно, нужно произнести волшебные слова.

Давайте же скорее их произнесем все вместе:

Два раза хлопни,  
Три раза топни,  
Вокруг себя обернись,  
И в сказочной стране очутись!  
вот мы и очутились в сказочной старине  
Скажите, ребята, а вы любите сказки?

**Дети:** Да.

**Воспитатель:** Давайте присядем на волшебные стульчики и посмотрим в какой сказке мы очутились? Посмотрите, кто это нас встречает?

(На экране появляется)

**Вовка:** Здравствуйте ребята! Я, Вовка из тридевятого





царства! Помогите мне пожалуйста. Кроме вас, мне никто не сможет помочь! Я очень хочу вернуться домой к своим школьным друзьям, а выйти из царства не могу. Я потерял свою волшебную книгу "Хочу всё знать". Чтобы её найти и выйти отсюда, мне надо выполнить несколько заданий сказочных героев из "Тридевятого царства". Я один не справлюсь, так как ни чего не знаю и не умею. Пожалуйста помогите!  
(Дети соглашаются).

**Воспитатель:** Ребята посмотрите, чтобы преодолеть препятствия, нам нужно попасть к трём героям этой сказки, давайте поделимся на команды, так мы быстрее найдём книгу и поможем Вовке выйти из сказки.

Дети делятся на команды.

1 команда отправляется к **Царю:**

«Здравствуй.

Я царь тридевятого царства.

Я, тебе помогу. Если выполнишь правильно мои задания, получишь буквы "А" и "К" для зашифрованного слова. Удачи тебе.»

1) Задание. Прочитай слова и по первым буквам отгадай спрятанное слово.

2) Задание. Рассмотрите картинки. Найди в каждом ряду лишнюю картинку. Объясни свой выбор. Назови все лишние картинки, чётко произнеси звук "Л".

3) Задание. Назови ласково животных, которых ты видишь на картинке.

2 команда отправляется к **Братьям близнецам:**

«Мы, Двое из ларца - одинаковы с лица! Чтобы мы пропустили тебя дальше, ты должен отгадать правильно все задания. За это получишь букву "М" для зашифрованного слова. Удачи тебе.»

1) Задание. Посмотрите на картину. Какие животные спрятались на картинке? Назовите их.

2) Задание. Определите порядок звуков в словах. Какой звук их объединяет?

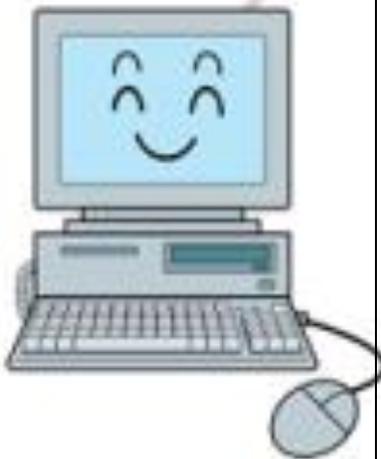
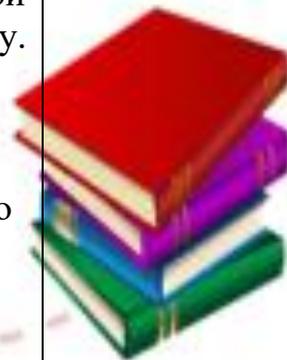
3) Задание. Определите, какой звук потерялся?

Тает снег. Течёт ручей.

На ветвях полно врачей. (грачей)

Жил в лесу один чудаки,

Разводил в саду он лак.(мак)





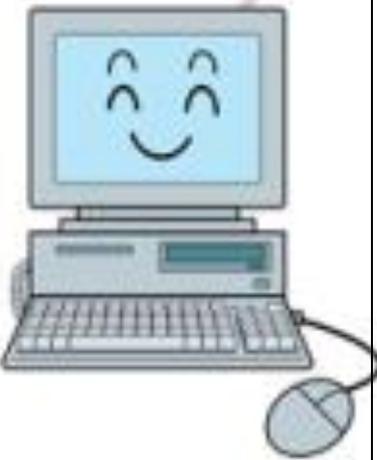
Закричал охотник: «Ой!  
Двери гонятся за мной!» (звери)  
Куклу выронив из рук,  
Маша мчится к маме:  
Там ползёт усатый лук. (жук)  
С длинными усами!"

3 команда отправилась к **Василисам Премудрым**:  
«Мы, Василисы премудрые! Мы прилетели на слет по  
обмену премудростями! Мы поможем тебе, если  
отгадаешь правильно все задания, то получишь буквы  
"З" и "О" для зашифрованного слова.  
Удачи тебе.»

- 1) Задание. Рассмотрите картинки. Найдите 10 отличий.
- 2) Задание. Выберите и назовите ту картинку, в названиях которых есть звук "Ч".
- 3) Задание. «Кто придумает конец, тот и будет молодец».

Не будильник, а разбудит,  
Запоет, проснутся люди.  
На голове гребешок,  
Это Петя - ... (петушок)  
Я сегодня утром рано  
Умывался из-под .... (крана)  
Солнце светит очень ярко,  
Бегемоту стало... (жарко)  
Вдруг небо тучей затянуло,  
Из тучи молния ... (сверкнула)

Воспитатель: Ребята, вы большие молодцы, справились со всеми препятствиями в сказке. Давайте же соберём слово из букв, которые нам дали персонажи произведения и Вовка отправится домой к своим друзьям.





## Сценарий квест-игры №10 для детей старшего дошкольного возраста

<b>Название</b>	«Путешествие вокруг света»
<b>Цель</b>	Организация совместного интересного досуга детей старшего дошкольного возраста и их родителей. Организация взаимодействия специалистов в процессе реализации образовательного процесса.
<b>Задача</b>	Развивать у детей личностные качества: креативность, вежливость, умение ставить перед собой цель, умение вести свой коллектив к победе.
<b>Оборудование</b>	Настольная квест-игра «Путешествие вокруг света с Алисой и Никитой»



**Ход квест – игры**

**Воспитатель:** Здравствуйте, ребята! Ребята а вы хотите сейчас оказаться в сказке? Тогда я приглашаю вас сказочное путешествие, отправимся с вами в гости к сказке. А как быстрее всего очутится в сказке? Правильно, нужно произнести волшебные слова.

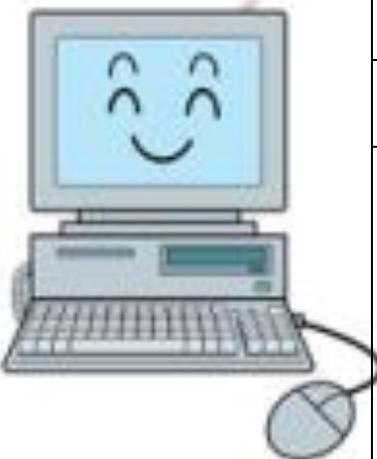
Давайте же скорее их произнесем все вместе:

Два раза хлопни,  
Три раза топни,  
Вокруг себя обернись,  
И в сказочной стране очутись!

вот мы и очутились в сказочной старине  
Скажите, ребята, а вы любите сказки?

**Дети:** Да.

**Воспитатель:** Давайте присядем на волшебные стульчики и посмотрим в какой сказке мы очутились? Посмотрите, кто это нас встречает?



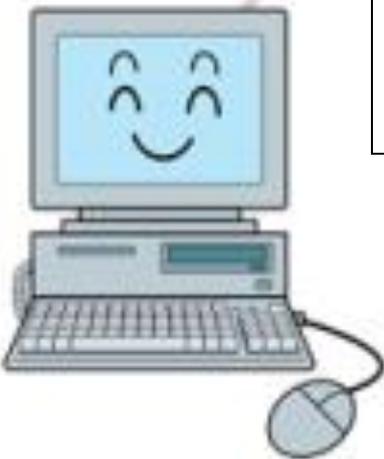


Весёлые друзья Алиса и Никита приглашают отправиться в кругосветное путешествие! Вместе с ними мы побываем на разных континентах нашей планеты: В Австралии, Евразии, Африке, в Америке и на Антарктиде и узнаем, какие животные и птицы там обитают.

Правила: Карточки с картинками разделить поровну между игроками, разложить изображением вверх. Карточки с условными обозначениями частей света располагаются внутри игрового поля стопками по видам лицевой стороной вверх.

Дети поочередности бросают кубики и делают ход.

Задание: Определить по карте на какой части света ты находишься и выложить свои карточки с животными или птицами, которые здесь живут, назвать их, если же подходящей карточки нет, нужно взять из колоды и выполнить желание, которое задаст тебе ведущий. (рассказать стихотворение, спеть песню, назвать героев сказки, присесть 10 раз и т.п.)





## Сценарий квест-игры №11 для детей старшего дошкольного возраста

<b>Название</b>	«Путешествие по сказке»
<b>Цель</b>	Организация совместного интересного досуга детей старшего дошкольного возраста и их родителей. Организация взаимодействия специалистов в процессе реализации образовательного процесса.
<b>Задача</b>	Развивать у детей личностные качества: креативность, вежливость, умение ставить перед собой цель, умение вести свой коллектив к победе.
<b>Оборудование</b>	Настольная квест-игра «Путешествие по Сказке: Гуси-лебеди». Книга с заданиями. Книжка-лото «Алфавит». Ребусы.



### Ход квест – игры

**Воспитатель:** Здравствуйте, ребята! Ребята а вы хотите сейчас оказаться в сказке? Тогда я приглашаю вас сказочное путешествие, отправимся с вами в гости к сказке. А как быстрее всего очутится в сказке? Правильно, нужно произнести волшебные слова.

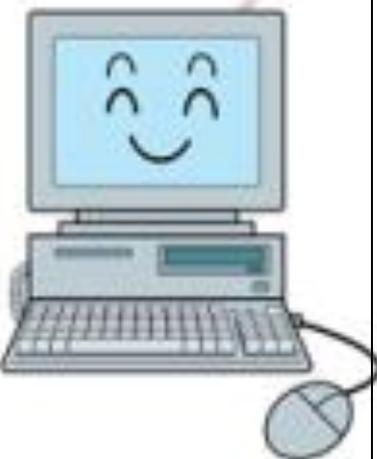
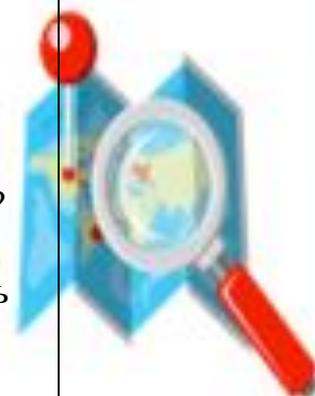
Давайте же скорее их произнесем все вместе:

Два раза хлопни,  
Три раза топни,  
Вокруг себя обернись,  
И в сказочной стране очутись!  
вот мы и очутились в сказочной старине  
Скажите, ребята, а вы любите сказки?

**Дети:** Да.

**Воспитатель:** Давайте присядем на волшебные стульчики и посмотрим в какой сказке мы очутились? Посмотрите, кто это нас встречает? Это поле из сказка «Гуси-лебеди». Нам нужно помочь девочке спасти своего братца от злой Бабы-яги и её коварных гусей-лебедей.

**Правила:** Каждый игрок кидает 2 кубика, ему выпадает число – сколько шагов он должен сделать. На каждом





этапе нам придётся преодолеть тяжёлые препятствия. По ходу игры педагог задаёт вопросы по сюжету сказки:

- что попросила девочка у печки?
- что ответила печка?
- как девочка попросила помощи у яблоньки?
- помогла ли яблоня спрятаться девочке?
- кто помог девочке отыскать Бабу-Ягу?
- как братец очутился в избушке Бабы-яги?

1 пункт. Печь.

Составить в книжке-лото «Алфавит» слова: печка, пироги, жарко.

2 пункт. Яблоня.

Выполнить упражнения в «Книга заданий на внимательность».

3 пункт. Река кисельная.

Разгадай ребус.

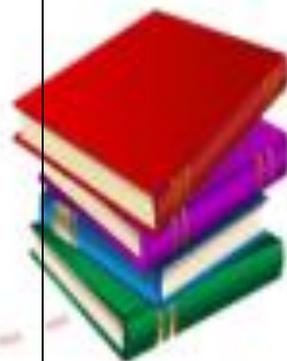
4 пункт. Избушка Бабы-яги.

Назвать всех персонажей из сказки «Гуси-лебеди».

5 пункт. Терем сестры и братца.

Расскажи, что случилось в сказке «Гуси-лебеди», почему братик потерялся? И как сестричка его нашла?

**Воспитатель:** Здорово ребята, мы помогли сестрице спасти братца от Бабы-яги и злых гусей-лебедей. Теперь они живут в мире и покое, и больше никогда не совершат таких ошибок.



## **Раздел 4: Техника безопасности при проведении квест-игр**

При проведении подвижных и квест игр очень важно соблюдать меры безопасности. Задача каждого педагога, занимающегося с детьми, не только развивать определенные качества подопечных, но и не допустить из-за недосмотра травм, ушибов, ухудшения общего состояния ребенка. Для этого существуют определенные правила по технике безопасности при занятии при проведении квест-игр в детском саду, которые каждый педагог обязан строго соблюдать и требовать того же от занимающихся.

### **I. Допуск.**

1. Любая группа занимающихся до занятий (учебного года) проходит медицинский осмотр. Результаты осмотра отмечаются на отдельной странице в журналах групп детского сада с подписью и печатью медицинского учреждения.

2. К занятиям с физическими упражнениями и квест-играми с элементами подвижными играми в основной группе занимающихся допускаются дети с отметкой в журнале «Здоров. Основная группа».

### **II. Форма одежды.**

Форма одежды во всех случаях занятий должна соответствовать виду занятий:

– игры летом: кеды, полукеды, тренировочный костюм.

– игры зимой на открытом воздухе: кеды или полукеды на хлопчатобумажный и шерстяной носок, нижнее теплое белье, свитер с высоким «горлом», теплый спортивный костюм, шерстяная шапочка, перчатки;

### **III. Выбор мест для занятий.**

1. Любое место для игр с детьми должно быть вдали от автодорог или огорожено.

2. Площадка для игр на открытом воздухе должна быть не менее 8 - 12 метров. Лучшее покрытие – травяное. Можно заниматься на асфальтовом покрытии, оно дает возможность проводить занятия даже в дождливую

погоду. Зимой площадку надо очищать от снега. В помещении использовать спортзал, рекреации и даже классные комнаты. В спортзале спортивные снаряды убирают или огораживают их гимнастическими матами.

3. Места занятий (спортзалы, рекреации, площадки и поля).

#### **IV Инвентарь.**

Инвентарь должен быть исправен и проверяется каждый раз перед использованием. Запрещается пользоваться инвентарем с трещинами, сколами, пропускающими воздух, нешлифованными ручками различных приспособлений, изготовленных из дерева. На инвентаре не должно быть торчащих гвоздей, болтов, острых краев и т. п.

#### **VII. Гигиенические требования.**

Запрещается заниматься, если дети пришли на занятие с различными украшениями на костюме, на голове, на руках; запрещается для крепления волос на голове использовать любые приспособления (шпильки, заколки, гребенки и т. п.) – крепить только резинками.

Карманы должны быть совершенно пусты, можно оставить носовой платок.





