

Сценарный план квест-игры
«В поисках сокровищ»
для детей подготовительных групп компенсирующей
направленности.

Учитель-логопед Шрейдер В.А.

Сценарный план может быть полезен инструкторам по физической культуре, музыкальным руководителям, воспитателям, педагогам-психологам, учителям-логопедам.

Цель: обеспечить максимально оригинальную, интересную игровую ситуацию для детей , направленную на развитие умений ориентироваться в пространстве и на плоскости
Задачи:

- Закрепить, систематизировать умение детей ориентироваться в пространстве, организованно двигаться небольшим коллективом по территории детского сада
- Формировать предпосылки к логическому мышлению, развивать эрудицию и смекалку
- Способствовать развитию речи, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных навыков
- Стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность
- Воспитывать целеустремлённость, самоконтроль, взаимопонимание и чувство товарищества, формировать умение решать конфликты
- Создать комфортный эмоциональный настрой

Приёмы: игровые, словесные, наглядные, практические.

Участники квест-игры:

взрослые: воспитатель (Пират Джек Воробей), музыкальный руководитель, педагог-психолог, учитель-логопеды (помощники пирата)

дети подготовительных групп компенсирующей направленности: «Непоседы» ТМБ ДОУ «Сказка» и групп «А» и «Б» ТМБ ДОУ «Забава».

Две команды: «ГРОМ»

«ЗАБАВНЫЕ ПИРАТЫ»

Оборудование: тейпы (черные метки), маркеры игрового пространства, воздушные шары (с подсказками), бумбокс с блютузом, спортивное оборудование, карты, маркеры, удочки, интерактивное оборудование (ИНЕРАКТИВНЫЙ ЭКРАН, ЛОГОМЕР, ЛАДУШКИ), столы, стулья, маркеры, сундук.

Атрибуты: пиратская одежда и аксессуары.

Примерное время реализации -40 минут

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций, беседы, просмотры мультфильмов, чтение книг.

Ход квест-игры:

I-зимний сад

Под музыку появляется Джек Воробей

Пират Джек. Тысяча чертей! Кажется, моя яхта пришвартовалась не в том месте. Опять промахнулся! Здесь одни козявки – малявки! Их даже медузы не испугаются.

Вед. Ребята, много лет тому назад старый Капитан Флинт где-то спрятал сундук с сокровищами.

Джек: Вот именно, а я его много лет ищу! Может на вашем полуострове Таймыр и вообще где-то здесь! Но одному достаточно сложно, но вы малявочки, мне в помощники не подойдёте. Хотя подождите! (внимательно смотрит на детей) У вас чёрные метки.

Вед: Мы готовы отправиться за сокровищами и пройти все испытания?

Дети. Да!

Джек. Вы это слышали? Ха, ха, ха - они готовы пройти испытания! Всё-таки сомневаюсь....

Вы же ничего не умеете, вы слабые, вы маленькие.

Вед: Джек, они ходят в детский сад, а значит, многому учатся, многое знают и умеют.

Дети: Да!

Вед: Помогать тебе будут 2 команды

ДЕВИЗЫ КОМАНД

I - Мы на помощь к вам придём

Все сокровища найдём!

II-Мы- это сила,

Мы - это банда,

Гром - это лучшая в мире команда!

Посвящение в пираты.

Джек: Хорошо, хорошо. Но, сначала вы должны произнести торжественную клятву: «Вступая в ряды пиратов и искателей сокровищ, клянусь не трусить, не унывать, помогать друзьям, найденные сокровища разделить по чести и совести, иначе пусть меня бросят на съедение акулам». Кто согласен, произносит: **«Клянусь!»**

Вед: Перед непростыми испытаниями предлагаю набраться сил, провести разминку.
Джек присоединяйся!

1. МУЗЫКАЛЬНАЯ РАЗМИНКА. «МОРЯДКА» с Капитаном-крабом

Автор Владимир Кочурков

Движения:

- *Повороты головы вправо, вперед, влево вперед*
- *Поочерёдное поднятие и опускание плеч*
- *Поднятие рук через стороны вверх, вниз*
- *Шаги на месте*
- *Полуприседание*
- *Прыжки на двух ногах*
- *Танцевальные движения «Твист»*

Джек. Весёленькие мои, отправляйтесь в путь!

Дети: Куда?

Джек: Выловите из моей яхты всех морских обитателей и найдёте подсказки.

2. Дети становятся по правому и левому борту шхуны и удочками (с магнитами) «ловят» медузу, краба, рыб и т.д.

Находят подсказки карты-маршруты.

У одной команды - скаты

У второй команды - морские звёзды

Дети двигаются по указанному маршруту, глядя на указатели.

На лестничном пролёте видят воздушные шары и подсказку на стене (лопнуть шар)

В одном из шаров находят подсказку (человечки, выполняющие спортивные упражнения)

Вед: Как вы думаете, куда мы должны идти дальше?

Ответы детей: В физкультурный зал

3. ФИЗКУЛЬТУРНЫЙ ЗАЛ «Найди подсказку»

Дети выполняют задания инструктора по физвоспитанию, получают очередную подсказку.

Далее каждая команда продолжает движение по своему маршруту.

4. Следующее задание на ступенях (расставить игрушки)

Вед: Посмотрите внимательно на игрушки, постарайтесь запомнить. Педагог собирает игрушки, раздаёт детям и просит расставить на соответствующую ступеньку.

На верхней ступени-колокольчик

В подсказке-ИДИТЕ прямо по коридору найдите такой же.

Дети находят колокольчики

I команда -над дверью гостиной

II команда –над дверью веранды

5. Педагог-психолог проводит игру «Что где?» используя интерактивный экран
6. Учитель-логопед проводит игру «Расставь предметы» используя интерактивное оборудование «Ладушки»

Далее команды меняются местами.

Педагоги дают командам подсказку - изображение пирата.

После выполненного задания обе команды должны встретиться у «центральной» двери гостиной.

7. Выполняют последнее задание «Помоги пирату» используя «Логомер» и индивидуальные планшеты для детей
Находят сундук с сокровищами

Вед: Смотрите среди сокровищ письмо старого капитана Флинта.

«Дорогой мой друг!

Если вы читаете это письмо – значит, вы нашли мои сокровища. Отважные и смелые, вы решительные и бесстрашные! Но вы не смогли бы найти сундук, если бы у вас не было самого главного сокровища» Ребята, дальше прочитать не могу – письмо немного намокло и часть букв не разобрать. Как вы думаете, что имел в виду старый пират, о каком сокровище он упомянул?»

Дети: ДРУЖБА!

Джек: Спасибо мои весёленькие, я с вами по-дружески поделюсь сокровищами капитана Флинта.

Раздаёт каждой команде мешочки с монетами.
Руководитель ДОУ вручает детям и педагогам дипломы.