

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 115 г. Мурманска

Сценарий детско-родительского квеста для детей и родителей старшей группы «В поисках клада»



Екатерина Владимировна Смирнова,
воспитатель
муниципального автономного дошкольного образовательного
учреждения № 115 г. Мурманска

Мурманск 2019

Квест (англ. quest, или приключенческая игра (*англ. adventure game*) - 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.

Цель:

вовлечение родителей в образовательное пространство ДОО.

Задачи:

Образовательные:

обучение родителей знаниям и умениям, способствующим гармонизации **детско**-родительских отношений;
побуждение детей к познавательной - исследовательской деятельности путем решения проблемных ситуаций;

Развивающие:

развитие интереса родителей к образованию и самообразованию
расширение кругозора участников;

Воспитательные:

установление доверительных отношений между детьми, родителями и педагогами;
создание положительных эмоциональных переживаний ребенка и родителей от совместного мероприятия.

Действующие лица:

- Участники-3 команды, состоящие из ребенка и взрослого (родителя);
- Зрители-дети и родители;
- Ведущий-воспитатель.

Методы и приемы организации квест-игры:

- игровой (сюрпризный момент),
- словесно-логический (диалогическое взаимодействие: вопросы к детям, художественное слово, указания, напоминание, подсказ, обобщение воспитателя, поощрение, педагогическая оценка),
- поисково-исследовательский,
- психолого-педагогический метод (развитие анализа и синтеза сенсорной информации, осуществляемой на основе действия сенсорного и моторных механизмов высших психических функций: мышление, речь, память, внимание);
- наглядный метод (ИКТ , обогащение сенсорного опыта путем развития приемов и способов восприятия, развития наблюдательности, формирования образов памяти).

Педагогические технологии:

- Информационно-коммуникационные технологии;
- Здоровьесберегающие технологии;
- Личностно - ориентированная технология;
- Игровые технологии.

Словарная работа:

Карта, фрагмент, пазл, шторм, клад, матрос, пират, шхуна, остров.

Оборудование и материал:

Карта – маршрут, изготовленная детьми и воспитателями; презентация к квест-игре, мультимедийное оборудование, ноутбук, 6 воздушных шаров, вырезанные буквы, конверты для заданий, разрезанная фотография-пазл, таз с водой, 6 футляров от «киндер-сюрприза», 6 ложек, веревки, сундук с ключом, шоколадные медальки для всех участников.

Этапы организации квест-игры:

- 1. Организационный этап:** знакомство, приветствие, актуализация знаний детей.
- 2. Основной этап:** сюрпризный момент, выполнение заданий.
- 3. Подведение итогов,** обобщение игры, оценка деятельности детей и родителей.

Место проведения: групповое помещение

Ход игры.

На мультимедийном экране изображение пиратского корабля. Команды одеты в костюмы пиратов.

Ведущий: Здравствуйте! Сегодня я хочу рассказать вам одну интересную историю. Случилась она очень давно. Капитан пиратского судна «Черная жемчужина» Джек Воробей, предчувствуя свой последний час, в знак благодарности за долгую и верную службу отдал своим матросам карту сокровищ, нарисованную на коже крокодила. Они решили плыть к этому месту. Но как только на горизонте появилась заветная полоска земли, среди корсаров начался нешуточный бой за карту. И так как каждый старался только для себя, она была разорвана на множество небольших кусочков. Жестокая охота за ней продолжалась бы еще долго, но внезапно, словно в наказание за жадность, на шхуну налетел жуткий шторм, и через несколько часов корабль затонул недалеко от берега. Большая часть команды погибла в бурных водах. А что же случилось с картой? Прошло немало времени, но фрагменты ее сохранились до наших дней...

И сегодня мы с вами оказались на том самом острове, где старый пират спрятал свои сокровища. Я предлагаю вам отправиться на поиски его клада. Вы согласны?

Участники: Да!

Ведущий: Хорошо, тогда вот вам карта. Она поможет вам начать ваше путешествие.

Участники получают карту, где схематично показан путь до места первого задания. Они подходят к высокому стеллажу, на который сверху прикреплены 6 воздушных шаров (по количеству участников).

Задание 1 «Кокосы»

Ведущий: Как же жарко в джунглях! Посмотрите, вокруг так много пальм и лиан, а попить нечего... Может быть вы знаете, какое растение в джунглях может помочь нам утолить жажду?

Участники: Кокос!

Ведущий: Правильно! А вот и кокосы (показывает на воздушные шары, закрепленные на стеллаже). Представляете, однажды жители острова нашли в кокосе золотую серьгу местного индейца. А вы не желаете проверить эти кокосы? Вдруг в них спрятаны подсказки для вас.

Взрослые достают кокосы, закрепленные на верху стеллажа, а дети должны их лопнуть, чтобы добыть подсказки (в шариках спрятаны буквы, нужно собрать слово КНИГА)

Ведущий: Вот и первая подсказка! А где же у нас тут находятся книги?

Участники отправляются в книжный уголок и находят там конверт с новым заданием.

Задание 2 «Пазл»

Ведущий: Вот и следующее задание: в конверте части какой-то картинки. Пока вы не соберете этот «пазл», вы не узнаете куда дальше вам нужно двигаться.

Участники собирают «пазл», видят фотографию группы с плакатом-азбукой на стене. На плакате-азбуке находят еще один конверт. В конверте шифровка.

Задание 3 «Алфавит»

Ведущий: В этом послании старого пирата зашифровано место следующей подсказки. Цифры обозначают номер буквы в алфавите. Вам нужно расшифровать послание и вы узнаете, куда двигаться дальше.

Участники расшифровывают записку, там написано «ШКАФЧИК МАТВЕЯ». Все отправляются в раздевалку, открывают шкафчик и находят следующий конверт с заданием.

Задание 4 «Загадка»

Ведущий: Следующее задание старого пирата – загадка. Слушайте внимательно и если вы ее отгадаете, то узнаете куда же вам двигаться дальше.

Мойдодыру я родня,

Отверни, открой меня.

И холодной водою

Живо я тебя умою (водопроводный кран)

Участники отгадывают загадку и отправляются к детским раковинам, где находят таз с водой, в котором плавают 6 футляров от «киндер-сюрприза».

Задание 5 «Поплавки»

Ведущий: Вот это да, посмотрите, какое задание придумал для нас старый пират! Только ловкие и смелые с ним справятся. Вам нужно без помощи рук (ложкой в зубах) выловить из воды все 6 поплавок и вы получите очередную подсказку.

Участники достают из воды футляры от киндеров, в которых находятся 6 разных картинок.

Ведущий: Вы все ближе приближаетесь к заветному кладу! Осталось последнее испытание. Что же придумал для нас старый пират на этот раз?

Задание 6 «Что лишнее?»

Теперь участникам нужно определить, какой предмет лишний. Лишний предмет как раз и будет ключом к следующему этапу (лишняя картинка - окно).

Ведущий: Ну вот мы и у цели. Нам с вами сказочно повезло, мы смогли отыскать клад старого пирата! Осталось последнее задание – отпереть сундук.

У окна стоит сундук, примотанный веревками к столу. Один конец веревки привязан к сундуку, другой к столу, а на кольце посередине веревки болтается ключ, который можно спокойно перемещать по веревке. Нужно подтащить ключ к замку, обойдя все препятствия и открыть сундук.

В сундуке – золотые монеты (шоколадные медальки для всех участников).

Ведущий: Вот и побывали мы сегодня с вами пиратами. Спасибо уважаемым родителям за поддержку наших детей!