# *1 младшая группа*

# Квест – игра «Вместе все преодолеем»

**Цели:**

- учить детей узнавать сказочных героев из сказки **«Колобок»** и называть их;

- формировать умение отвечать на вопросы, охотно вступать в контакт, читать знакомые стихи;

- учить выполнять действия по указанию и образцу воспитателя;

- развивать трудовые способности детей, физические навыки, воображение, мышление;

- закладывать у детей **основы нравственности**, воспитывать сочувствие, доброжелательное отношение к слабому, желание помочь ему

- вызвать положительные эмоции.

**Материал:**

Куклы настольного тетра **«Колобок»**, веник, савок, ведро грибочки, морковки, корзинки, подушечки «пенечки».

Предварительная работа: Чтение сказки **«Колобок».** Показ настольного театра **«Колобок».** Рассматривание иллюстраций к сказке **«Колобок»,** лепка **колобка из пластилина.**

**ДЕВИЗ: Дружить всегда,**

**Дружить везде**

**И не бросать**

**Друзей в беде**

**Ход занятия:** Дети заходят в зал и видят сидит бабушка и плачет. **Воспитатель**: Что случилось, бабушка?

(*бабушка плачет)*

**Воспитатель:** Ребята, посмотрите какой бардак. Давайте бабушке поможем убраться.

(*дети убирают)*

Бабушка продолжает плакать.

**Воспитатель:** Да, что случилось?

**Бабушка:** Я испекла **колобок,** положила на окно, а он укатился в лес, а там звери лесные, вдруг с ним что случится.

**Воспитатель:** Ничего не горюй, ребята, предлагают отправиться в лес и найти **Колобка.**

(*звучит музыка птички)*

На нашем пути будет лес,

Верхушки сосен до небес,

В этом лесу звери живут,

Пойдемте им на встречу.

**Подвижная игра«По тропинке»:**

По ровненькой дорожке шагают наши ножки, (дети шагают друг за другом). Вот так, вот так.

По ровненькой дорожке бегут наши ножки, (бегут друг за другом)

Топ-топ-топ, топ-топ-топ. (прыгают)

А теперь по камешкам прыг-скок, прыг-скок!

Мы пришли!

**Воспитатель:** Ой, ребята, а куда это мы с вами попали?

**Дети:** В лес

*Музыка кончается. Появляется Зайка*

**Дети и воспитатель:** Здравствуй зайка. Мы идем искать **Колобка**. Ты его не видел?

**Зайка:** Конечно, видел, он песенку спел и покатился дальше.

**Воспитатель:** А что ты такой озабоченный?

**Зайка:** Я собираю морковку, подготавливаюсь к зиме.

**Воспитатель:** Ребята, может мы ему, поможем?(*ответы*)

**Подвижная игра «Соберем морковку».**

**Зайка:** Спасибо ребята за помощь.

**Подвижная игра«По тропинке»:**

По ровненькой дорожке шагают наши ножки,(дети шагают друг за другом)

Вот так, вот так.

По ровненькой дорожке бегут наши ножки, (бегут друг за другом)

Топ-топ-топ, топ-топ-топ.

А теперь по камешкам прыг-скок, прыг-скок! (прыгают)

Мы пришли!

*Появляется волк*

**Волк:** Куда путь держите?

**Воспитатель и дети**: Мы ищем **Колобка,** а ты его не видел?

**Волк:** Видел, он покатился вон туда, где речка. Я вам покажу путь.

Только помогите мне ребята к речке пройти через Мишкину берлогу, А то я один боюсь. Вместе будет веселей.

**Игра: Тоннель**

**Воспитатель и дети:** Спасибо волчок, до свидания!

**Воспитатель:** Ой, ребята реченька.

**Подвижная игра «Реченька»**

К речке быстро мы спустились.

наклонились и умылись.

А потом поплыли дружно-

делать так руками нужно,

Вышли на берег крутой

И пошли лесной тропой

(*дети выполняют движения согласно тексту).*

**Воспитатель:** Пойдем те на поляну, сколько грибов и шишек.

Воспитатель: Ой, ребята кто-то рычит, как вы думаете кто это?(*ответы*)

**Воспитатель:** Это Мишка к зиме готовится, наверное.

**Воспитатель:** Здравствуй, мишка! Что же ты так рычишь

**Медведь:** Хотел на поляне грибы да шишки собрать, да с ребятами поиграть.

**Воспитатель:** Ребята поиграем с мишкой?

**Подвижная игра «У медведя во бору»**

**Медведь:** Ребята, а про шишки с грибами я совсем забыл!Помогите мне их собрать, а то зимой мне нечего будет кушать.

**Дети:** поможем

**Медведь:** А вы **Колобка ищите?** Ищите его на лесной поляне, он только что укатился. Спасибо, Мишка!

**Воспитатель и дети:** давайте ребята поищем колобка на полянке и мишке поможем собрать шишки с грибами. Ой, ребята, посмотрите, кто это тут сидит? Да это же колобок! Мишка возьми корзину, это тебе.

(отдают мишке корзину с грибами)

**Воспитатель:** Вот ты где спрятался? Мы тебя по всему лесу ищем. Ай,ай! Бабушка и дедушка плачут, места себе не находят. Давай-ка, дружок, мы тебя домой отнесем?

**Лиса:** Так, так, так кого это вы домой собрались нести? А как же я, мне одной скучно, не с кем поиграть?

**Дети:** А мы с тобой поиграем.

**Воспитатель:** Ребята, вставайте в кружочек, поиграем с **колобком**.

**Игра** «**Колобок**»

(Дети передают **«колобочка»**из рук в руки, а лисичка его догоняет)

**Лиса:** Ох! Ладно, забирайте!

**Воспитатель:** Ребята, а давай те поможем Лисичке слепить колобка! (*ребята показывают, как правильно лепится* ***колобок*)**

**Пальчиковая игра**

Мы лепили колобка

Тесто мяли мы слегка

А потом его катали

И друг другу показали.

**Лиса:** Спасибо, ребята, пошла я, слеплю себе **колобка**.

**Воспитатель:** До свидания.

**Воспитатель:** Ну, что ребята мы с Вами молодцы, на славу потрудились, Зайке помогли морковку собрать, Мишке грибочки, Волку помогли, а сейчас давайте отнесем **Колобка в группу**, чтобы Бабушка его забрала домой. А за помощь оказанную животным, звери приготовили для вас медальки и угощения. Скажем гостям до свидания до **новых встреч**.

# Квест – игра «Мамы и малыши»

**Цель:** Создание условий для развития познавательных способностей детей в процессе игры и формирование самостоятельности и инициативы в различных видах деятельности. Привить интерес к новой форме игровой деятельности (квест – игра).

**Задачи:**

**Образовательные:**

1. Закреплять умение ориентироваться в пространстве.

2. Закреплять представления детей о диких животных и их детёнышах (заяц, медведь, белка, ёж, лиса).

3. Закреплять знания детей о геометрических фигурах.

4. Активизировать словарный запас детей.

5. Формировать социально – коммуникативные навыки сотрудничества и доброжелательности.

**Развивающие:**

1.Развивать пространственные ориентировки через умение ориентироваться в помещении МДОУ.

2. Развивать у детей логическое мышление, память и воображение.

3.Развивать умение воспринимать и последовательно выполнять предложенную инструкцию.

4. Развивать умение детей согласовывать свои действия со сверстниками.

**Воспитательные:**

1.Воспитывать заботливое и доброжелательное отношение к окружающему миру.

2.Воспитывать умение преодолевать трудности.

3. Воспитание у детей желания делать приятные вещи, помогать нуждающимся.

4. Формировать навыки работы в коллективе.

**Ход игры:**

Дети вместе с воспитателем играют в зале в игру «Кто позвал?»

Воспитатели других групп пришли посмотреть, как играют малыши. Дети приглашают их к себе в гости.

**Воспитатель:** Ребятки, посмотрите, кто-то наследил в нашей группе. Кто бы это мог быть?

*Дети выдвигают предположения.*

**Воспитатель:** Давайте пройдем по этим следам и быть может узнаем кто это.Дети идут по следам и подходят к месту с подсказкой. Там стоит открытка, в которой завернуто письмо – подсказка с планом и перо.

**Письмо:** «Это я, Сорока – белобока. Спешу вам сообщить, что у нас в лесу беда. Пропали детишки – шалунишки: бельчонок, лисенок, ежонок, медвежонок и зайчонок. Помогите мамам их найти. Я летаю высоко и видела их следы. Вот вам карта. Идите по следам»

**Воспитатель:** Давайте рассмотрим карту. Посмотрите, дети, здесь есть красные крестики. Наверное, это то место где они могут спрятаться. Посмотрите, первый крестик стоит на картинке с изображением расчёски, а это значит, что мы должны идти в уголок «Парикмахерская». Пойдемте туда.

**Задание № 1.**На магнитной доске паровозик с вагончиками. В каждом вагончике сидит пассажир.

-Посмотрите внимательно, кто едет в поезде.

Попросите детей назвать пассажиров, посчитать вагончики.

-Давайте спросим у пассажиров, не знают ли они про подсказку. Но, подождите, в сказочном лесу, наступила ночь. И все уснули. Давайте и мы поспим, а утром спросим.

Попросите детей закрыть глаза ладошками. Незаметно уберите один вагончик, сдвинув пустое место.

- Доброе утро! (Дети открывают глаза). Ой, смотрите, один из пассажиров пропал. Наверное, он пошел ночью попить водички и заблудился. Скорее скажите кто это, и мы позовем его в лесу!

Малышам,если затрудняются, можно помочь наводящими вопросами: давай вспомним, кто ехал в поезде; а теперь давай проверим, кто остался. Если так и не выходит, то можете просто спросить, а кто говорит "му – му - му"? Дружно всей командой зовем потерянного, кричим: "Ау, корова! Мы тут!".

Выдайте участникам потерянного пассажира. Пусть он расскажет, что видел, как вор прятал подсказку в одном из вагонов, но не помнит в каком. Предлагаем спросить у кого-то другого. Но мы не успели, снова наступает ночь, и дети спят.

Подсказку воришка спрятал в одном из вагонов этого лесного поезда.

*С детьми 3-4 лет игра проводится 2-3 раза.*

**Пассажиров можно:** - прятать; - добавлять новых; - менять местами. Когда найдете последнего пассажира, пусть он расскажет, что у него в вагончике что-то лежит. Дети переворачивают вагончик и находят подсказку - пазл.

**Воспитатель**: Давайте посмотрим на карту – план, куда нам двигаться дальше. А дальше нам надо идти к крестику, где изображена картинка с мячиком. Значит, мы должны идти в уголок физкультуры. Пойдёмте туда.

**Задание № 2.**Веревка натянута на стойки и на ней висят флажки. Наверное, это проделки бабы Яги. Посмотрите, дети, кто – то развесил флажки, но подул сильный ветер и некоторые их них упали на землю. Нам нужно найти упавшие флажки и повесить их на веревку.

Выдайте ребенку 2 верных флажка (1 квадрат и 1 круг) и 2 любых дополнительных (например, еще 2 квадрата, а можно и вовсе запутать и положить треугольник), чтобы было из чего выбирать.

Перед тем, как объяснить задание спросите у ребенка, что нарисовано на флажках. Вместе назовите фигуры вслух несколько раз. Затем объясните задание.

Когда задание выполнено, скажите участникам, что если задание выполнено верно, то вы найдете первую подсказку, которая приведет нас к главному месту: За третьим флажком. Дети должны догадаться отсчитать третий флажок и заглянуть за него. А там спрятался пазл из общей картинки.

**Воспитатель:** Давайте посмотрим на карту – план, куда нам двигаться дальше. А дальше нам надо идти к крестику с картинкой с изображением карандашей – это уголок рисования.

**Задание № 3.** Следующий кусочек главной подсказки воришка спрятал в мастерской художника, который очень забывчивый и поэтому все его рисунки не дорисованы. Он начинает рисовать и сразу забывает, что задумал в начале. Если мы с вами дорисуем все его рисунки, то сможем найти следующую подсказку.

Положите перед участниками несколько листов с не дорисованными картинками и набор фломастеров. Детям можно подсказать идею, навести на мысль, они еще только учатся фантазировать. Когда картины будут дорисованы, скажите, что художник вам очень благодарен и за это отдает вам спрятанный у него пазл.

**Воспитатель:** Вперед к следующему этапу! На карте крестиком обозначена картинка с фигурами, это значит, мы должны идти в математический уголок.

**Задание № 4.** На этот раз наш похититель спрятал подсказку очень хитро.

Дайте детям горсть мелких предметов (орехов, пуговиц, монеток и т.д.) и баночку с крышкой вверху, которой проделайте отверстие для ваших мелких предметов. Объясните, что каждый раз мы будем отсчитывать нужное количество камушков и класть их в баночку. В конце мы откроем баночку и сосчитаем камушки, тогда мы узнаем верное число и получим подсказку.

Вопросы:

1. Картинка с изображением собаки

Кто тут лает, называй! Уши быстро посчитай! Ответ 2.

Вместе отсчитываем 2 камушка и просим малыша пропихнуть в отверстие в баночке.

2. Картинка с изображением куклы.

Кто тут плачет, угадай! И носы скорей считай! Ответ 1.

3.Картинка - тарелка с 2 конфетами. Можно использовать настоящую тарелку и настоящие конфеты. Что в тарелке подскажи! Сколько тут вещей, скажи! Ответ 2.

4.Картинка с изображением светофора. Зорко смотрит светофор. Сколько глаз имеет он? Ответ 3.

Теперь откройте вместе баночку, а там кусочек пазла.

**Воспитатель:** Посмотрим на карту, следующий крестик обозначен картинкой с кубиками, значит идём дальше в уголок конструирования.

**Задание № 5.**

Перед детьми Волк игрушечный и мешочек с предметами. Следующая подсказка спрятана у Волка в мешочке. Волк надежно охраняет ее и никому не отдаст, кроме того, кто ему ее дал (Бабы Яги). Можете говорить от лица Волка, другим голосом, дети так любят. Но Волк расстроен, потому что злая Баба Яга (имя вашего похитителя) забрала у него несколько важных предметов. И волк без них никак не может. А давайте с вами придумаем, чем можно заменить эти предметы!

У Волка теперь нет ложки. Чем Волк может еще кушать суп? Волк так любит сажать в огороде морковку. Но лопаты у него больше нет. Чем еще Волк может копать землю? У Волка на окне цветут домашние растения в горшках. Чтобы они не завяли их нужно поливать. А лейки нет. Чем еще Волк может полить цветы?

Волк благодарит детей за помощь и говорит, что больше не будет помогать Бабе Яге, а поможет детям и возвращает пазл.

**Воспитатель:** Ура!!! Мы прошли по всей карте, выполнили все задания и теперь у нас есть все 5 кусочков от главной подсказки, которая приведет нас к месту, где похититель спрятал нашу ценность. Все участники вместе складывают кусочки в один файл и спешат к указанному месту! Это уголок книги.

А там все малыши. Дети находят картинки с детёнышами.

Дети подходят к магнитной доске, где расположены картинки с мамами.

- Дети, отведите непослушных малышей к своим мамам. (*Дети прикладывают мама- малыш и т.д.)*

Мамы благодарят детей за помощь и дарят коробочку с масками зверей.

**Воспитатель:**

- Дети, вот видите, что может случиться, если уходить далеко от мамы, можно потеряться. А, как вы думаете, почему нам удалось так быстро найти малышей?

**Высказывания детей.**

- У нас всё получилось, потому что задания мы выполняли все вместе и дружн*о.*

# *2 младшая группа*

**Квест – игра «Потерянная сказка»**

**Цель:** развивать интерес детей к художественной литературе, а именно к сказкам. Развитие коммуникативных навыков.

**Задачи:**

* закрепить знание всех героев русской народной сказки «Колобок»;
* закрепить понятие много, один, ни одного;
* закрепить виды транспорта;
* закрепить умение делать постройки из строительного материала;
* развивать умение ориентироваться в пространстве;
* развивать логическое мышление с помощью дидактических игр;
* закрепить виды театра;
* развивать интерес и положительное восприятие к совместной деятельности с воспитателем;
* воспитывать дружеские взаимоотношения, любовь к животным.

**Оборудование:** игрушки – герои сказки «Колобок», герои сказки театр   
би-ба-бо, конверт с письмом, картинки 4-й лишний, разрезные картинки на 3-4 части «Транспорт», рисунок «Шкаф», корзиночка с морковками, рисунок «Строительные кирпичики», строительные кубики, загадка про башню.

**Ход игры.**

***Воспитатель:*** К нам сегодня залетел воробушек и принёс письмо. Оказывается, в «Стране сказок» убежали герои одной сказки. Нам нужно найти их и отгадать, из какой они сказки. В письме есть первая подсказка, где искать первого героя. Отгадайте загадку:

Каждый день мы любим сладко

Уютно спать в своих кроватках.

А где же у нас есть кроватки?

***Дети:***В спальне.

***Воспитатель:***Правильно! Пойдемте, посмотрим, что там.

*(В спальне на одной из кроваток сидит Мишка, рядом лежит письмо с заданием.)*

***Воспитатель****:*Ой, смотрите, кто же тут спрятался? Мишка! Он приготовил задание. Нужно выбрать лишнюю картинку - картинки «Что лишнее?» (на каждого ребенка).

***Воспитатель:***Мишка вас хвалит. Молодцы. Посмотрите, мишка вам дает подсказку, где найти другого героя (медицинская сумочка)

***Дети:***Это сумочка для врача.

***Воспитатель:*** А где у нас есть все для врача? Правильно, в уголке «Больница». Идем туда.

*(В уголке «Больница» сидит лисичка.)*

***Воспитатель:***Кто же здесь спрятался?

***Дети:***Лисичка.

***Воспитатель:*** Лисичка говорит, что ей нужно срочно попасть в лес. А вот на чем доехать не знает. И следующее задание: соберите картинку.

*(На картинках изображение транспорта из 4 частей.)*

***Воспитатель:*** Что у вас получилось?

***Дети:***Автобус, машина, самолет….

***Воспитатель:*** Правильно! Лисичка дарит вам вот такое фото. Что это?

***Дети:***Шкафчик.

***Воспитатель:*** А где у нас шкафчики?

***Дети:***В приемной.

***Воспитатель:*** Правильно, в приемной. Идём туда.

(В приемной стол, на котором сидит зайчик, а рядом корзинка с морковками.)

***Воспитатель:*** А кто же здесь нас ждет?

***Дети:***Зайчик.

***Физминутка «*Зайчики*»***

Девочки и мальчики,

Представьте, что вы зайчики. (Полуприседания с поворотами вправо-влево)

Раз, два, три, четыре, пять,

Начал заинька скакать. (Прыжки вперед-назад)

Лапки вверх и лапки вниз,

На носочках подтянись.

Влево, вправо поклонись,

Наклонись и поднимись (Движения выполнять по содержанию текста)

Девочки и мальчики,

Представьте, что вы зайчики.(Полуприседания с поворотами вправо-влево)

Кто-то зайку испугал,

Зайка прыг - и ускакал.(Поворот спиной, приседание на корточки, обхватить себя руками, голову опустить вниз)

***Воспитатель:***Посмотрите, что это у зайки?

***Дети:*** Корзинка с морковками.

***Воспитатель:*** Сколько у него морковок?

***Дети:*** Много.

***Воспитатель:*** Зайка угощает вас морковками (раздать по одной морковке). Сколько у вас морковок?

***Дети:*** Одна.

***Воспитатель:*** А сколько осталось у зайки?

***Дети:*** Ни одной.

***Воспитатель:*** Давайте мы дадим зайке морковки, и он угостит других зайчат.

***Воспитатель:*** Посмотрите, зайка нам показывает картинку, что это?

***Дети:*** Строительные кирпичики.

***Воспитатель:*** А где у нас «Строитель»? Идем туда.

Дети с воспитателем подходят к уголку со строителем, где сидит волк, а рядом лежит загадка.

***Воспитатель:*** Кто же тут?

***Дети:***Волк.

***Воспитатель:*** Волк хочет посмотреть, какие вы сможете построить башенки.

*(Дети строят башенки)*

***Воспитатель*:** Посмотрите, портрет кого вам дарит волк?

***Дети:*** Колобка.

***Воспитатель*:** Как вы думаете, у кого мы можем найти колобка?

***Дети:*** У бабушки и дедушки.

***Воспитатель:*** Идёмте к ним в гости.

*(На столе сидит бабка, дед и колобок.)*

***Воспитатель:*** Это еще одни герои из сказки. Теперь вы догадались, что это за сказка?

***Дети:*** Колобок!

***Воспитатель****:* Правильно. «Колобок». Мы собрали всех героев и теперь можем отправить их в «Страну сказок». Спасибо вам, ребята. Вы такие молодцы! И герои нашей сказки хотят показать вам мультфильм- сказку «Колобок».

**Квест - игра летом «Найди клад»**

**Описание:** Поиск клада - одна из любимейших игр детей, которая способствует сплочению коллектива. Игра продолжается до тех пор, пока шаг за шагом участники не доберутся до клада. Задания предназначены для детей младшего дошкольного возраста.

**Цель:** физическая и психологическая разрядка детей, получение положительных эмоций.

**Задачи:**

* развивать у детей умение ориентироваться на местности по карте-схеме, определять направление маршрута;
* формировать товарищеские и доброжелательные взаимоотношения;
* развивать силу, ловкость, выносливость, логическое мышление;
* воспитывать самостоятельность и ответственность перед коллективом.

**Материалы и оборудование:** карта, записки с заданиями, аудиозапись «Буги-вуги», клад – игрушки для песка.

**Ход игры.**

***Воспитатель:*** Ребята! Сегодня мы с вами совершим увлекательное путешествие! Я предлагаю вам отправиться на поиски клада, который расположен на территории нашего детского сада. Чтобы его найти, в каждом месте остановки необходимо выполнить разные задания. Только пройдя все препятствия, можно будет получить клад.В поиске нам поможет карта территории нашего детского сада. Чтобы найти клад, нужно точно следовать карте. Если мы собьемся с пути, то клада нам не найти. Давайте внимательно посмотрим на карту.

*(Дети рассматривают карту, узнают знакомые места, находящиеся на территории детского сада)*

***Воспитатель:***Клад искать сегодня будем.

И, конечно, раздобудем.

Только надо обязательно

Все заданья выполнять внимательно.

**Задание №1.**

Чтобы в садик к нам войти,

Через ворота надо пройти.

Если записку поискать,

Можно и на другой этап попасть.

*(Дети в клумбе возле калитки находят записку с загадками.)*

**Загадки Бабушки-Загадушки:**

1.Лечит маленьких детей,

Лечит птичек и зверей,

Сквозь очки свои глядит

Добрый доктор… **(Айболит)**

2.«Нам не страшен серый волк,

Серый волк — зубами щелк»

Эту песню пели звонко

Три веселых…**(Поросенка)**

3.Она была подружкой гномов

И вам, конечно же, знакома…**(Белоснежка)**

4.На сметане мешен,

На окошке стужен,

Круглый бок, румяный бок.

Покатился … **(Колобок)**

***Воспитатель:*** Молодцы, ребята. Давайте посмотрим, куда нам идти дальше, что там нарисовано на карте.

**Задание №2.**

Где искать письмо другое,

Я секрет сейчас открою.

В садике есть щит пожарный у нас,

Там ищите вы сейчас,

Всё внимательно глядите,

Ничего не пропустите,

И откроется для вас

Наш секретик в тот же час.

*(Дети ищут пожарный щит на территории детского сада, в котором находят следующую записку.)*

**Физминутка «Во дворе стоит сосна»**

Во дворе стоит сосна, к небу тянется она.

Тополь вырос рядом с ней,

Быть он хочет подлинней.

Ветер сильный налетал,

Все деревья раскачал.

Ветки гнутся взад-вперед,

Ветер их качает, гнет.

Будем вместе приседать –

Раз, два, три, четыре, пять.

Мы размялись от души

И на место вновь спешим.

***Воспитатель:*** Молодцы! И с этим задание вы справились!

**Задание №3.**

***Воспитатель:*** Отправляемся дальше в путь. Нужно найти сосну. Дети, а где у нас растёт сосна?

*(Дети идут на площадку, где растёт сосна и под ней находят следующую записку с заданием.)*

Любим танцплощадку мы,

Танцевать на ней должны.

Сегодня надо постараться

Чтоб на другой этап помчаться. *(Под песню «Буги-вуги» дети танцуют.)*

**Задание №4.**

Павильон в садике есть у нас

Там задание спрятано для вас.

*(Дети отправляются в павильон и там находят следующую записку.)*

**Задание №5.**

Есть в садике песочница,

Ищите там клад.

Внимательно и пристально

Смотрите вы вокруг.

И может быть тогда

Найдёте его вдруг.*(В песочнице дети находят клад – набор игрушек для песка.)*

***Воспитатель:*** Вот и подошло наше путешествие к концу. Вместе мы с вами преодолели все трудности, вместе нам было весело и интересно выполнять задания.

# *Средняя группа*

**Сценарий спортивно-патриотического развлечения**

**«Патриоты» (Квест-игра)**

**Форма проведения:** игра-путешествие

**Место проведения:** территория детского сада. Все станции находятся на разных участках заведения. Каждая станция украшена в соответствии с названием.

**Цель:**Формирование патриотической и физической культуры дошкольников

**Задачи:**

-воспитывать у детей чувство патриотизма;

-формировать чувство сопереживания и гордости за свою страну;

-совершенствовать навыки физической культуры;

-способствовать развитию взаимовыручки, смелости, решительности;

-приобщать родителей к совместной деятельности с детьми и педагогами.

**Участники:** в развлечении принимают участие 2 команды детей (по 12-14 человек), родители, воспитатели, заведующая.

**Обеспечение:**

Форма одежды: спортивная.У каждой команды одежда определенного цвета, своя эмблема (на груди) и головной убор.Флаг.Маршрутные листы и карты для каждой команды.Призы для каждого ребёнка, грамоты для команд.

**Ход проведения:**

Под песню «Вставай страна огромная» дети выходят на спортивную площадку детского сада.

**Ведущая 1:** Здравствуйте гости, здравствуйте участники команд! Каждый год мы отмечаем самый главный и самый важный праздник - День Победы! Наши деды и прадеды отстояли мир на земле, в боях они проявляли отвагу, мужество, героизм. Этой победой они доказали, что они настоящие патриоты своей страны.

**Ведущая 2:** Накануне праздника Великой Победы мы предлагаем вам посоревноваться в ловкости, выносливости, силе духа и доказать, что вы настоящие правнуки своих дедов, что вы такие же патриоты своей страны!

**Ведущая 1**: наши соревнования сегодня будут оценивать родители.

**Ведущая 2:** для торжественного открытия соревнований приглашается заведующийдошкольного учреждения.

**Заведующий:**Ребята сегодня вы будете состязаться в силе, ловкости, смекалке, выносливости. Всем вам я хочу пожелать удачи и больших успехов в предстоящих соревнованиях! *(под гимн ДНР ведущая передает флаг заведующему)*

**Ведущая 1:** соревнования объявляются открытыми. Мы начинаем. Прошу команды пройти на свои исходные позиции.

**Ведущая 2:** Мы рады приветствовать спортивные команды. Давайте познакомимся с ними поближе. *(Представление команд)*

**Ведущая 1:** Команда в зеленых майках – «Десантники», команда в синих майках «Морские волки».

**1.Приветствие команд:**

**Команда «Десантники»**

*Девиз:*

Ни шагу назад, и только вперед!

Десантники самый смелый народ!

Десантники - это клёво!

В игре победим любого!

**Команда «Морские волки»**

*Девиз:*

Сегодня бой спортивный,

На подвиг нас зовет!

Вперед, морские волки,

Вперед! Вперед! Вперед!

**2. Выдача маршрутных листов.**

**Ведущая 2:** Сейчаскаждая из команд получает маршрутный лист, в котором указано направление движения вашего отряда. Двигаться от станции к станции необходимо строго по порядку их номеров. Порядок движения по станциям у каждой команды свой. На всех станциях вас ждут взрослые, которые и будут оценивать вашу подготовку, после выполнения задания команда получает часть карты. Передвижение разрешено быстрым строевым шагом во главе с командиром отряда и в сопровождении взрослого. Передвижение бегом или поодиночке запрещено, только дружно в колонне по двое! Когда все станции будут пройдены, команда приходит на финиш. Командиры проходят в штаб, в руках у них 6 частей карты. В штабе составляется карта.

*(Ведущий объявляет старт. Отряды знакомятся с планом, начинают выполнение задания, начинают маршрут со своего участка, выполняя поочерёдно одно задание за другим. Когда командиры, после выполнения заданий на всех станциях, отправляются в штаб складывать карту, команды вновь выстраиваются в шеренги по двое.Музыкальная пауза)*

**3. Выполнение заданий на станциях.**

1. *Станция «Огневой рубеж».*

«Стрельба по мишеням» метание гранаты во вражеские танки.

1. *Станция «Армейская подготовка».*

Напротив, команды - гимнастический мат. На него ложится первый участник команды. По команде «Подъём» проползает дистанцию по мату на животе, проползает по тоннелю на четвереньках и бежит до гимнастической стенки перелезает через препятствие и возвращается на финиш.

1. *Станция «Спасательная».*

Вы знаете, наверное, о том, что раненого бойца на поле боя никогда не бросают. С другом и беда не беда. Покажите нам, как вы сможете вынести бойца с поля боя.**«Раненый боец»:**4 участника держат носилки с «бойцом». По команде участники берут носилки с «бойцом» и несут до пункта мед, помощи.Девочки оказывают помощь.Девочки-санитарки показывают свое умение накладывать повязки (бинтование)

1. *Станция «Связисты».*

Связисты восстанавливают повреждённую связь с фронтом. Необходимо распутать перепутанные скакалки, только после этого загорается огонек на радиоточке.

1. *Станция «Музыкальная».*

Задача угадать знакомые мелодии или исполнить знакомую песню.

1. *Станция «Военные учения»*

**Штаб «Военные загадки»**

|  |  |
| --- | --- |
| Подрасту, и вслед за братом  Тоже буду я солдатом,  Буду помогать ему  Охранять свою … ***(Страну*)**  \*\*\*  Все он в один миг решает,  Великий подвиг он совершает,  Он за честь стоит горой.  Кто он? Правильно. ***(Герой)***  \*\*\*  Он готов в огонь и бой,  Защищая нас с тобой.  Он в дозор идёт и в град,  Не покинет пост. ***(Солдат)***  \*\*\*  Моряком ты можешь стать,  Чтоб границу охранять  И служить не на земле,  А на военном … ***(Корабле)*** | Кто, ребята, на границе  Нашу землю стережет,  Чтоб работать и учиться  Мог спокойно наш народ? ***(Пограничник.)***  \*\*\*  Он на войне как воздух нужен,  Когда пускают едкий газ.  И пусть ответ наш будет дружен:  Да это же... ***(Противогаз.)***  \*\*\*  Машина эта непростая,  Машина эта — боевая!  Как трактор, только с «хоботком» -  Всем «прикурить» даёт кругом.***(Танк)***  \*\*\*  Самолёт стоит на взлёте,  Я готов уж быть в полёте.  Жду заветный тот приказ,  Защищать, чтоб с неба вас! ***(Военный лётчик)***  \*\*\*  Говорят, что я ручная.  Почему — сама не знаю:  У меня характер колкий,  Помнит враг мои осколки. ***(Граната)*** |

*Штаб:*Команды приходят к финишу. Командиры собираются в Штабе и собирают карту.Общее построение команд под марш. Под музыку «Мир. Труд. Май» (*дети танцуют танец – Флэш-моб*)

**Подведение итогов.**Вот и подошла к концу наша игра. С задачей игры все ребята справились отлично. Вы показали себя, не только ловкими, сильными, смелыми, быстрыми, но и дружными, умеющими быть единой командой. За проявленные ловкость, смелость, взаимовыручку, дружбу команды награждаются подарками (*вручают детям подарки*)

**Ведущая 1:**

Подороге, громыхая,

Едет кухня полевая

Повар в белом колпаке

С поварешкою в руке

Он везет обед шикарный

Суп с трубою самоварной.

**Ведущая 2:** Все участники игры, гости приглашаются отведать солдатскую кашу в «Полевую кухню» *(угощают детей и гостей кашей, чаем)*

Звучит песня *«Пусть всегда будет солнце»* муз. А. Островского, сл. Л.Ошанина.

**Ведущие вместе:**

Пусть наши дети знают о войне только понаслышке.

Пусть в войну играют они только,

Пусть будет мир на всей Земле,

«Да!!!», -скажем Миру,

«Нет!!!», - Войне!

*Приложение 1*

**Маршрутный лист**

**Команда «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***№ станции*** | ***Название станции*** |
| 1 | АРМЕЙСКАЯ   ПОДГОТОВКА |
| 2 | СПАСАТЕЛЬНАЯ |
| 3 | ОГНЕВОЙ РУБЕЖ |
| 4 | МУЗЫКАЛЬНАЯ |
| 5 | СВЯЗИСТЫ |
| 6 | ВОЕННЫЕ УЧЕНИЯ |

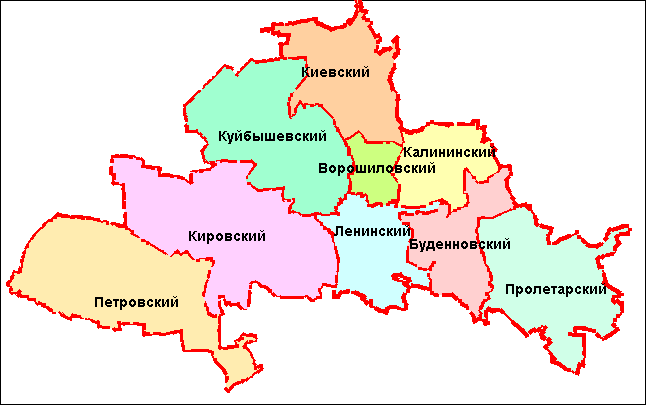
**Маршрутный лист**

**Команда «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***№ станции*** | ***Название станции*** |
| 1 | ВОЕННЫЕ УЧЕНИЯ |
| 2 | МУЗЫКАЛЬНАЯ |
| 3 | СВЯЗИСТЫ |
| 4 | АРМЕЙСКАЯ ПОДГОТОВКА |
| 5 | СПАСАТЕЛЬНАЯ |
| 6 | ОГНЕВОЙ РУБЕЖ |

*Приложение 2*

**Карта города Донецка**



**Квест – игра «По дорогам русских народных сказок»**

**Цель.** Развитие познавательной активности детей дошкольного возраста в процессе игровой деятельности.

**Задачи.** Создавать условия для активной познавательной деятельности детей; прививать интерес к **народному творчеству**, к **сказкам**; способствовать сближению и организованности в **группе**, осваивать умение работать в команде.

**Оборудование:** мультимедиа проектор, билеты в кинозал, аудиозапись мультипликационного фильма «Гора самоцветов», «Жихарка», карта маршрута для команды, разделенная на четыре части; герои из **русских народных сказок:** Царевна-лягушка, ученый кот, избушка на курьих ножках; **русские народные сказки:** «Гуси-лебеди», «Заюшкина избушка», «Репка», «Царевна-лягушка», «Кот, петух и лиса», «Морозко», «Лисичка сестричка и серый волк», «По щучьему велению»; иллюстрации **сказочных героев**.

**Атрибуты:** болото Царевны-лягушки, волшебная кочка, репка, яйцо, пирожок, три ложки, цветочек аленький, рыбка, печка, скалка, ларец; аудиозапись песни «В гостях у **сказки**», фонограмма **русской народной колыбельной** «Баю-баюшки, баю».

**Ход игры:**

Команды собираются в **группе под песню** «В гостях у **сказки»**

**Воспитатель 1.** Добрый день, ребята! Сегодня мы с вами отправимся в путешествие по **сказкам.** Наше путешествие пройдёт в форме **квест-игры. Квест – это игра-бродилка.** Решив одно задание, вы получаете **подсказку,** где искать следующее задание.

**Воспитатель 2.** *(входит в костюме Бабы Яги)*: Чую, чую, человечьим духом пахнет. Здравствуйте, здравствуйте, мои конопатенькие. Чего притихли? Наверно, очень мне обрадовались. А кто я, хоть узнали? Правильно, Баба Яга. А откуда я? *(из* ***сказки****)*. Тоже верно. А вы любите**сказки**? Много их знаете? Хорошо. Сегодня меня попросили *(как самую умную и красивую)* провести вас по **дорогам сказок**. Только вот **дороги эти не просты.** Вы должны будете очень **постараться**, вспомнить много **сказок**, ответить на хитрые вопросы, помочь **сказочным героям**. А за это вы получите в конце пути от меня сюрприз.

**Баба Яга:** Чтобы в **сказку** попасть и не заблудиться, нужно вам, касатики, отгадать загадки слушайте внимательно и отгадывайте правильно. За правильные отгадки я дам вам **подсказку:** части карты с маршрутом. А если не понравитесь вы мне, тут уж…: люблю я некоторых, ягодки мои, на лопату садить, да в печь высаживать.

***Задание №1 «Угадай сказочного персонажа****»*

Парень слез с любимой печки

За водой поплелся к речке.

Щуку в проруби поймал

И с тех пор забот не знал.*(Емеля)*

\*\*\*

На кочке болотной

Невестушка ждет,

Когда же за нею

Царевич придет. *(Царевна-лягушка)*

\*\*\*

На базар ушла их мама,

Ну, а деткам наказала

Никому не открывать,

Никому не отвечать…

А когда пришла обратно –

В доме не было ребяток.

Обманул их страшный зверь,

Надо их спасать теперь. *(Волк и семеро козлят)*

\*\*\*

Из муки он был печен,

На окошке был стужен.

Убежал от бабки с дедом,

А лисе он стал обедом.*(Колобок)*

**Баба Яга:** Вот вы и справились с первым заданием, яхонтовые мои. Что ж, получайте мою **подсказку** *(отдаёт 1-ю часть карты)*.

**Воспитатель.** Теперь давайте посмотрим на карту и узнаем, где находится второе задание. *(Дети рассматривают карту, определяют, что надо пойти в музыкальный зал)*.

**Баба Яга:** Готовы к путешествию, конопатенькие?

**Упражнение *«У нас хорошая осанка»*.**

**Воспитатель.**

У нас хорошая осанка - Встать прямо, руки вдоль туловища.

Мы свели лопатки - Свести лопатки.Руки приставить к поясу. - 2 раза.

Мы походим на носках - Повернуться на носках вокруг себя.

Мы пойдём на пятках. - Повернуться в обратную сторону на пятках.

Мы бодры и веселы, начинаем наше путешествие.

**Воспитатель.** Куда же мы попали? Что это? *(ответы детей)* Ребята, мы пришли на болото! Смотрите, лягушка. Как вы думаете, из какой**русской народной сказки эта лягушка**? *(Царевна-лягушка)*.

**Баба Яга:** Царевна-лягушка для вас подготовила задание.

**Задание № 2 игра «Найди свою сказку».**

Ребята перед вами книги**русских народных сказок.** Назовите их. Сейчас я раздам вам карточки с изображением героев **сказок.** Пока звучит музыка, вы гуляете. Музыка остановиться, подойдите к иллюстрации той **сказки**, из которой ваш герой. Будьте внимательны!

**Баба Яга:** И с этим испытанием вы справились, внимательные мои. Этак дальше пойдет, так я совсем голодная останусь… (*отдает 2ю часть карты*).

*Дети вместе с воспитателем складывают части карты и определяют, что следующее задание в спортивном зале*.

*В центре зала стоит дерево, под ним ученый кот.*

**Баба-яга:** Что это? Давайте подойдем, чтобы посмотреть, кто нас здесь ждет. *(Дети идут к дереву, под деревом сидит ученый кот)*

**Воспитатель:**У Лукоморья дуб зеленый,

Златая цепь на дубе том

И днем, и ночью кот ученый

Все ходит по цепи кругом…

**Баба-яга:** Ребята, это же мой ученый кот.

**Баба-Яга**: *(говорит от имени кота)*: Мр-р! Да, я ученый кот, а вы откуда и куда путь держите?*(Ответы детей)*.

Мр-р! А **дорога туда неблизкая**, перед ней полезно отдохнуть. Присядьте на травку и отдохните немного, а я вам песенку спою али **сказку расскажу**. (Дети садятся на *«полянку»*, а кот поет **русскую народную колыбельную** *«Баю-баюшки, баю» аудиозапись)*.

**Воспитатель:** Нет, нет, нам нельзя засыпать, у нас впереди много заданий.

**Баба-Яга:** Ребята, мой ученый кот просит выполнить его задание.

**Воспитатель:** Какое, котик?

**Задание № 3 дидактическая игра *«*Сказочное лото*»***

**Баба-Яга:** Я называю первое слово названия **сказки,** а вы отгадываете полное название **сказки.**

Курочка…Дети:*(Курочка Ряба)*

Аленький…Дети:*(Аленький цветочек)*

Заюшкина…Дети:*(Заюшкина избушка)*

Гуси …Дети:*(Гуси лебеди)*

Маша и …Дети:*(Маша и медведь)*

Мальчик… Дети:*(Мальчик с пальчик)*

Царевна…Дети:*(Царевна лягушка)*

Крошечка…Дети:*(Крошечка Хаврошечка)*

**Баба-Яга:** Хорошо, справились с заданием, молодцы! Можете дальше свой путь продолжать. *(Баба Яга отдаёт часть карты. Дети складывают)*.

**Физминутка.**

По тропинке мы шагали и медведя повстречали.

Руки за голову кладём, *(Руки за голову)*

И вперевалочку идём. *(Ходьба на внешних сторонах ступни)*

Зайки быстро скачут в поле очень весело на воле. *(Прыжки на месте)*

Подражаем мы зайчишкам,

Непоседам- ребятишкам. *(Прыжки на двух ногах с продвижением вперёд)*.

Впереди из-за куста смотрит рыжая лиса. *(Смотрим из-под ладони)*

Мы лисичку обхитрим на носочках побежим. *(Лёгкий бег)*.

Снова дальше мы идём. Дети идут в**старшую группу.**

**Баба Яга:** Так это ж моя избушка! Замерзла на улице, зашла ножки погреть.

**Баба Яга:** Ребята! В своем лесу я нашла предметы, но не знаю, чьи они. Лежат они вот в этом мешке.

**Воспитатель:** Ну, что, ребята, поможем бабе Яге найти хозяев этих предметов?

**Дети:** Да!

**Задание № 4 дидактическая игра *«*Волшебный мешочек*»*.**

*Баба-Яга предлагает детям достать по одному предмету из мешка, и назвать из какой* ***сказки потерянные вещи***.

Пирожок -*«Маша и медведь»*,*«Гуси-лебеди»*.

Репка -*«Репка»*.

Три ложки -*«Три медведя»*.

Яйцо -*«Курочка Ряба»*,*«Царевна-лягушка»*.

Цветок –*«Аленький цветочек»*.

Рыбка -*«Лисичка-сестричка и серый волк»*.

Печка -*«По щучьему веленью»*,*«Колобок»*,*«Гуси-лебеди»*.

Скалочка -*«Лисичка со скалочкой»*.

**Баба Яга:** Молодцы, ребята! Много**сказок вы знаете**. Скажите, что самое главное в **русских народных сказках**?

**Дети:** Добро побеждает зло.

**Баба Яга:** Вот вам 4-я часть карты. Мой сюрприз вас там ждет! Пора мне прощаться с вами. До новых встреч в Стране **Сказок**, Чудес и Волшебства! Вам желаю доброго пути!

*Воспитатель с детьми складывают все части карты и определяют, что сюрприз находиться в спортивном зале.В спортивном зале дети находят ларец, открывают его и видят билеты в кинозал«Малышок». Рассаживаются на места, указанные в билетах для просмотра мультипликационного фильма «Гора самоцветов» и «Жихарка».*

# *Старшая группа*

**Сценарий спортивной Квест-игры**

**«В поисках сокровища пирата Флинта»**

**Цель:**создание условий для развития познавательных и физических способностей у детей в процессе игры

**Задачи:**

1. Продолжать учить действовать в соответствии с правилами игры;

**2.** Формировать морально-волевые качества (целеустремлённость, смелость, выдержка, организованность, самостоятельность, настойчивость в достижении результатов)**;**

3. В игровой форме развивать физические качества (силу, ловкость, быстроту, выносливость, координацию движений), формировать двигательные навыки**;**

**4.** Воспитывать стремление к победе, чувство коллективизма в команде

**Оборудование: карта, письмо, деревянный конструктор, обручи, мячи, кегли, коробка, гимнастическая лестница, кегли, кораблики, ходули, туннель, сундук, сладкие монеты, микрофон**

**Ход:**

В группу приходит **письмо:**«Я искатель сокровищ Бил. Я ищу карту давно спрятанных сокровищ пирата Флинта. Ходит много легенд об этих сокровищах. Одну я могу поведать вам. «Давным-давно, когда промышляли пираты в водах Тихого океана и беспощадно грабили корабли, был похищен сундук с драгоценными монетами. В те времена много искателей пытались вернуть этот сундук, но некому так и не удалось отыскать карту спрятанных сокровищ. Один мудрец мне сказал, что эту карту могут найти только дети. А находится карта в предмете, который недавно появился в вашей группе. Когда найдете карту, сразу же отправляйтесь на поиски сундука, пока его не заполучили злодеи».

**Воспитатель:**Ну, что ребята, поможем искателю сокровищ Билу? (*ответы детей*). Посмотрите внимательно, какой новый предмет, появился у нас в группе? (*дети обнаруживают новую вазу, а там лежит карта. Все рассматривают ее*).

**Воспитатель:**Чтобы найти сокровища нам надо попасть на остров? А как мы туда попадем? (ответы детей)

**Воспитатель:**Ребята, а вы не боитесь отправляться в морское путешествие? Ведь море покоряется только ловким и смелым? (ответы детей). Настоящий моряк должен быть в хорошей физической форме. Поэтому перед подъемом на корабль необходимо провести физкультурную разминку. –

Ходьба с высоким подниманием колен. – Ходьба на носках, на пятках. – Наклоны головы вправо-влево, вперед-назад. – Мельница*(круговые движения руками вперёд-назад)*. – Наклоны туловища вправо-влево. – Круговые вращения в тазобедренных суставах. – Приседания. – Спокойная ходьба, восстановление дыхания, остановка у бортика.

**Воспитатель:** Вот теперь, ребята, мы готовы к длительному плаванию. А корабля то у нас нет. Поэтому нам срочно нужно построить корабль.

**1. Эстафета «Построй корабль».** Первый участник команды берет часть конструктора, и бежит до обруча, оставляет ее там и остается на этом месте. Затем выполняет задание следующий участник в команде и так пока все части конструктора не будут перенесены на финишную линию. После того как задание выполнит последний участник, все вместе строят корабль.

**Воспитатель:** Корабли готовы, пора в путь. Ой, ребята что–то портится погода, начинается дождь.

**Игра «Дождь»**

Дождь капает, *щелкают пальцами*

Дождь шумит, *потирают ладони*

Дождь идет, *хлопают в ладоши*

Дождь льет, *ударяют ладонями по бедрам*

Дождь все сильнее и сильнее.

И началась буря.

Попробуем разогнать тучи (*руки – вверх - в стороны - вниз*).

**Воспитатель:** Ребята, во время шторма на палубу выбросило много мусора. Надо срочно привести ее в порядок

**2. Эстафета «Уборка палубы»** (в конце дистанции лежит обруч с мячиками по количеству игроков; нужно добежать до обруча, взять один предмет из мячиков и забросить его в коробку; затем бежит второй участник и т. д.).

**Воспитатель:** Молодцы! Отлично справились с мусором. А теперь нам нужно проверить, не сбились ли мы с пути, посмотрим карту. Не понятно, где мы находимся?

**3. Эстафета** «**Влезаем на мачту корабля**». (Лазание по гимнастической лесенке)

**Воспитатель:** Свистать всех наверх! Впереди рифы!

**4. Эстафета «Между рифами»**. Участники, змейкой бегут между кеглями, обегают стойку, бегут по прямой, передают кораблик, следующему игроку.

**Воспитатель:** Молодцы юнги! Правильно и точно выполняли задание. Рифы удачно пройдены! А теперь нужно проверить, далеко ли нам до острова?

**Зрительная гимнастика (*имитация движений*)**

"Смотрим в подзорную трубу" или "бинокль" *вправо, влево, вдаль*

"сильный ветер" – *моргаем*

"волны" - *глаза влево, вправо*

"Ночь - темно" - *закрываем глаза.*

**Воспитатель:**Справа по борту остров! Спустить шлюпки на воду!

**5. Эстафета «Переправа на шлюпках»**. Дети бегут парой в большом обруче, переправляют участников с одной стороны на другую.

**Воспитатель:**Вот мы и на острове! Посмотрим карту, куда же нам дальше двигаться (*все смотрят карту*). Ребята, впереди джунгли. Путь будет нелегкий. А помогут нам дружелюбные слоны.

**Воспитатель:**Молодцы, ребята, мы у цели. Посмотрите впереди пещера, такая же, как на карте.

1. **Эстафета «Пройди туннель».** Задача детей – пролезть в туннель.

**Воспитатель:** Ура, мы нашли сокровища. Нам пора возвращаться домой*(воспитатель с детьми садятся на корабль и возвращаются домой).*Наше путешествие закончилось, вы показали себя прекрасными**моряками,**и теперь мы можем открыть сундук (*дети открывают и находят там сладкие монеты)*. Ребята, местная газета попросила меня взять у вас интервью о вашем морском приключении*(воспитатель берет микрофон и задает вопросы*). Вам понравилось путешествие? А может вам не понравилось путешествие? Что вам показалось трудным? Легким? Чтобы вы хотели бы изменить в путешествии? О чем вы расскажите своим друзьям? *(воспитатель в альбоме записывает ответы детей)* Спасибо за внимание, в ближайшем выпуске местной газеты читайте нашу статью.

**Сценарий спортивной Квест-игры**

**«День Здоровья»**

**Программное содержание:**закреплять культурно-гигиенические навыки, приобщать детей к занятиям физкультурой и спортом, к здоровому образу жизни; развивать двигательные навыки, выполнять физические упражнения слажено, дружно; развивать выдержку и внимание в играх и эстафетах; создать радостное эмоциональное настроение; воспитывать аккуратность, чувство взаимопомощи.

**Оборудование:**сундук з замками, ключи; костюмы Клоуна, Лесовичка, доктора Айболита; музыкальное сопровождение; обручи, ведерки, пластмассовые шарики; корзины, шишки; чудесный мешочек с предметами гигиены.

Под спортивный марш дети выходят в зал и строятся в колонну.

**ХОД ИГРЫ:**

**Ведущий:**

На спортивную площадку

Приглашаем всех сейчас.

Праздник спорта и здоровья

Начинается у нас.

**Ведущий**: Ребята, сегодня мы с вами собрались на праздник День Здоровья.

Улыбкой светлой, дружным парадом День Здоровья начать нам надо.

Давайте все дружно крикнем Дню Здоровью: Ура! Ура! Ура!

**Ведущий:** Кто скажет, что значит «быть здоровым?» (ответы детей) Да, вы правы, это значит не болеть, заниматься спортом и закаляться, кушать больше витаминов и полезных продуктов. А еще не сидеть на месте, чаще двигаться.

День здоровья – праздник сильных,

День здоровья – праздник крепких,

Тех, кто делает зарядку,

Не болеет никогда!

Нам здесь некогда скучать

Пора разминку начинать.

Под музыку "Зверобика" все выполняют разминку.

Ребята, а как вы понимаете, что такое здоровье и что надо делать, чтобы быть здоровым? (ответы детей.)

1. Делать утром зарядку обязательно.

2. Мыть руки перед едой

3. Закаляться

4. Заниматься физкультурой и спортом

**Ведущий:**Вот мы сейчас и будем заниматься физкультурой, мы с вами отправимся в путешествие. Вас будут ждать добрый Доктор Айболит и Лесовичок, а также Клоун «Здоровей-ка». Разделимся на две команды, и получите маршрутные листы, по которым вы будете передвигаться, выполняя задания. За каждое выполненное задание вы будете получать ключик, которыми нужно будет открыть все замки на сундучке. В добрый путь!

Дети по группам отправляются по станциям, указанным в маршрутном листке и вместе с героями выполняют задания, получая ключи от замков.

**1станция "Здоровей-ка"**

**Клоун Здоровей-ка:** Привет ребятишки, девчонки и мальчишки! Я - клоун Здоровей-ка, очень люблю занимать физкультурой и поэтому никогда не болею. А вы любите заниматься спортом? Сейчас мы это проверим. Молодцы! Мое имя вы знаете, а я ваши – нет! Давайте знакомиться!

По команде: «Раз, два, три, своё имя назови!» дети одновременно громко кричат свои имена.

Ой, ничего не поняла! Давайте ещё раз, но теперь имя назовут только мальчики(по команде имена произносят мальчики)

А теперь только девочки!(по команде произносят имена девочки)

**Клоун Здоровей-ка:** Ну, вот и познакомились! Ура! (все дружно кричат «Ура!»). А у вас веселое настроение? А чтобы нам было еще веселее, поиграем.

Я начну, а вы кончайте,

На вопросы отвечайте! (Ответ:«Это я, это я, это все мои друзья»)

1.Кто из вас хранит в порядке

Книжки и тетрадки? (Ответ: «Это я...»)

2. Кто из вас не ходит хмурый,

Любит спорт и физкультуру?

3. Кто из вас, из малышей,

Ходит грязный до ушей? (Ах, попались!)

4. Кто зарядки не боится,

Кто под краном любит мыться?

5. Кто из вас такой хороший

Загорать ходил в калошах? (Ах, попались!)

**Задание «Собери витамины».** На этой станции необходимо выбрать из множества предметов только фрукты и овощи и сложить их в ящики. Дети делятся на две команды, и задание выполняется в виде эстафеты.

**2 станция "Доктор Айболит".** Дети должны отгадать загадки Доктора Айболита. Беседа о правилах гигиены.

**Д/И «Чудесный мешочек»**

Хожу-брожу не по лесам,

А по усам и волосам,

И зубы у меня длинней.

Чем у волков и медведей (Расчёска)

\*\*\*

Ускользает, как живое,

Но не выпущу его я.

Белой пеной пенится,

Руки мыть не ленится (Мыло)

\*\*\*

Резинка Акулинка

Пошла гулять по спинке.

А пока она гуляла,

Спинка розовая стала (Мочалка)

\*\*\*

Хвостик из кисти,

А на спинке - щетинка (Зубная щётка)

\*\*\*

Говорит дорожка -

Два вышитых конца:

-Помойся хоть немножко,

Чернила смой с лица!

Иначе ты в полдня

Испачкаешь меня (Полотенце)

**3 станция "Спортивная"**

Жили-были кошка и котята в замечательном доме.

Кошка пошла за молоком, а котята взяли спички.

Спички – лучшая игрушка для скучающих детей.

Папин галстук, мамин паспорт – вот и маленький костер.

Если тапочки подкинуть или веник подложить,

Можно целый стул зажарить, в тумбочке уху сварить.

Если взрослые куда-то спички спрятали от вас,

Объясните им, что спички для пожара вам нужны.

Вы, согласны, что игра со спичками самая замечательная?

Ребята, что надо делать в первую очередь при пожаре? (выбежать из дома, позвать взрослых на помощь)

Чем можно потушить огонь? (Залить водой, накрыть плотной тканью, перекрыв доступ воздуха.На улице огонь можно засыпать песком, землей.)

Как называется профессия людей, которые тушат пожар?

**Давайте с вами поиграем в пожарных.**Делимся на две команды. Каждый участник бежит с ведром в руках до «огня». Выливает воду, потом ведро передает другому. Побеждает та команда, которая первая справиться с заданием.

**4 станция "Лесовичок"**

**Лесовичок:** Здравствуйте, ребята! Зачем ко мне пожаловали? Будете ветки ломать, цветы рвать и бросать, моих друзей обижать.

**Ведущий**: Что-ты, Лесовик, наши дети деревья не ломают, цветы и растения просто так не рвут. Животных, насекомых не обижают. Зимой птичкам помогают, подкармливают их.

**Лесовичок:** отлично, мне такие помощники нужны. Для начала надо полянку убрать. Поможете?

**Игра «Кто быстрее соберет шишки».**Шишки разложены в обручах, каждая команда в ведро собирает шишки из своего обруча. Кто быстрее выполнит задание.

**Лесовичок:** Молодцы, быстро справились с заданьем.После всех пройденных станций все команды собираются в зале. Подбирают ключики к замкам по цветам. Сундучок открывается, там сюрприз для ребят (медальоны, фрукты)

**Ведущий**:

Я гляжу без удивленья на веселых дошколят.

Олимпийские ребята нынче ходят в детский сад!

Рано утром не ленитесь, на зарядку становитесь!

Помогают нам всегда солнце воздух и вода!

Крепла, чтоб мускулатура занимайтесь физкультурой!

До свидания, детвора! Всем привет! Физкульт-Ура!

Дети под марш уходят в свою группу.

# *Подготовительная группа*

**Сценарий Квест – игры «В поисках клада»**

**Цель:**Обеспечение максимально оригинальной, интересной игровой ситуации для детей, направленной на развитие внимания, быстроты мышления и сообразительности.

**Задачи:**

* создать позитивное настроение и радость приключений;
* создавать условия для развития познавательного интереса и логического мышления к достижению поставленной цели посредством игровых заданий;
* формировать умение сравнивать, логически мыслить, правильно формулировать выводы;
* активизировать словарь;
* воспитывать бережное, положительно-эмоциональное, заботливое отношение к миру природы;
* закреплять умение работать в команде.

**Оборудование:**части карты для поиска клада, пиратский флаг, корзина с пластмассовыми мячами, деревянная ложка, конверты с заданиями, пазлы «Сундук с сокровищами» (4 штуки ), бумажные кораблики, красочная коробка с кладом (сладости) перемотанная цепью и закрытая замком, атрибуты пирата, лопаты, картинка «Мышки», загадки, ключ от сундука, музыка из фильма «Пираты Карибского моря», музыка о морских приключениях, проигрыватель,

**Действующий персонаж**: Джек Воробей – пират.

**Условия:**Приключение проводится на территории дошкольного учреждения. Обязательное условие — наличие деревьев, кустов, травы. Локации с заданиями не обязательно должны быть далеко друг от друга, пусть они даже будут все в поле зрения. Участники не знают, в каком порядке будут проходить этапы игры.

В группе объяснить детям правила игры, что необходимо правильно «прочитать» карту, т.е. визуально сравнить объекты на территории МДОУ с изображёнными на карте. Можно каждый объект обозначить цифрой.Оформить этапы игры (локации) на территории МДОУ картинками.

**ХОД:**

*Звучит музыка из фильма «Пираты Карибского моря», звуки шума моря и крики чаек. Появляется Джек Воробей. В руках у него карта, пиратский флаг.*

**Джек Воробей (пират):**Свистать всех наверх! Вы такие же пираты, как и я. Вы знаете, как меня зовут?

**Воспитатель:** Конечно, ты – Джек Воробей. А это просто дети. Мы просто решили повеселиться и поиграть в пиратов, для этого и переоделись.

**Пират:** Разрази меня гром! Мое пиратское чутье не может меня обмануть! Я вижу пиратский блеск в ваших глазах, смекалку и отвагу!   
Не-е-ет… Вы ошибаетесь - это настоящие пираты! Поэтому только вам я покажу карту, по которой можно найти сокровища. Судя по ней клад где-то недалеко. Сокровища спрятаны на острове. Вы хотите стать моей командой и пойти со мной на поиски сокровищ? (ответы детей). Поднимите руки те, кто пойдет за мной?

**Воспитатель:** выготовы отправиться на поиск клада?*(да)*

**Пират:** Но на поиск клада со мной пойдут не все! Ещё чего доброго на всех клада не хватит! Пойдут только самые сообразительные и внимательные ребята! Вы сообразительные? *(да)*И внимательные?*(да)*Сейчас проверим!

**Игра «Так – не так»**

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

1. Караси в реке живут (ХЛОПАЮТ)
2. На сосне грибы растут (ТОПАЮТ)
3. Любит мишка сладкий мед (ХЛОПАЮТ)
4. В поле едет пароход (ТОПАЮТ)
5. Дождь прошел – остались лужи (ХЛОПАЮТ)
6. Заяц с волком крепко дружит (ТОПАЮТ)
7. Ночь пройдет – настанет день (ХЛОПАЮТ)
8. Маме помогать вам лень (ТОПАЮТ)
9. Праздник дружно проведете (ХЛОПАЮТ)
10. И домой вы не пойдете (ТОПАЮТ)
11. Нет рассеянных среди вас (ХЛОПАЮТ)
12. Все внимательны у нас! (ХЛОПАЮТ).

**Пират:**Какие молодцы. Придется всех брать с собой и на всех делить клад. Вы готовы отправиться в путешествие*! (дети отвечают).*Тогда вперед! Нас ждут невероятные приключения*(делает вид, что идёт).* Ой, кажется, я забыл показать карту, а на ней указан путь к остановкам, где находятся подсказки. Хотите её посмотреть? *(дети рассматривают карту и называют обозначенные остановки)* Прежде чем отправиться на поиски клада, вам нужно выполнить задания на ловкость. Только пройдя одно задание, можно приступать к выполнению другого (это обязательное условие игры).

**Пират:** Я поздравляю, теперь вы все – отважные пираты! Ну, какие же пираты без корабля! Вот мой корабль, вот штурвал. Занимайте палубы - добро пожаловать на борт! Теперь вы все члены моей пиратской команды «Победа». Поднять наш пиратский флаг! Поднять якорь! Вперед, в путь! *(звучит музыка «Пираты Карибского моря»)*

**Пират:** «Ребята, а пираты плавают по волнам?»

**Дети:** «Да!»

**Пират:** «А что пираты делают, когда встречают другие пиратские корабли?»

**Дети:** «Сражаются с ними!»

**Пират:** «Тогда, раз вы настоящие пираты поиграем в игру «Потопи врага!»

**ЗАДАНИЕ № 1 Игра «Потопи вражеский корабль»**

**Оформление:**на линии, выстроены корабли (бумажные) и пластмассовые шарики в корзине, для сбивания корабликов (расстояние 1 метр). После выполнения, дети получают следующую часть карты.

**Воспитатель:**После каждого выполненного задания, «читается» карта и определяется следующий ход. «Разгадать карту могут только настоящие пираты!»

**Пират:** «А мы кто? Лопни моя селезенка! А ну-ка докажем, кто есть кто! Это проще простого! Ребята, вставайте скорее в круг!»

**ЗАДАНИЕ № 2 «Танец пиратов»**

Пират:*«Йо – хо – хо! Все смотрят на меня и танцуют как я!*

Лево руля! *–* все *должны повернуться налево и продолжать танцевать*;

Право руля! *– все должны повернуться направо и продолжить танцевать;*

Корма! *–круг расширяется;*

Нос! *–круг сужается;*

Поднять паруса! *– все поднимают руки вверх, продолжая танцевать;*

Драить палубу! *– все начинают тереть ногой по полу;*

Пушечное ядро! *- все приседают;*

Адмирал на борту! *- все встают по стойке смирно и отдают честь!»*

*Танцуют несколько раз.*

*(Звучит музыка о морских приключениях).*

**Воспитатель:** наши дети, молодцы! Мы получаем следующую часть карты…ну что, вперед, навстречу приключениям!

**ЗАДАНИЕ № 3 *«Долина Мудрости»*.**

**Воспитатель:** Нужно что-то найти, может быть, какой-то знак, метку или записку. Дети находят свернутый в трубочку длинный лист бумаги. Там записка:*«Чтобы получить кусочек пиратской карты, вы должны отгадать все загадки»*, воспитатель зачитывает загадки, дети-пираты отгадывают.

а) Он коварнейший злодей. Им пугают всех детей,

Носит пистолет и нож, Учиняет он грабеж.

Он, то беден, то богат и все время ищет клад.

Отвечайте поскорей Кто же это…? *(Бармалей)*

б) Над водой взметнулась глыба - Это очень злая рыба.

Показала свой плавник и опять исчезла вмиг. *(Акула)*

в) Через океан плывет великан и пускает он фонтан.*(Кит)*

г) Как плывут они красиво –

Очень быстро и игриво!

Нам показывают спины

Из морской воды…*(дельфины)*

д) Ты со мною не знаком?

Я живу на дне морском,

Голова и восемь ног –

Вот и весь я - …*(осьминог)*

**Воспитатель:**Мы отгадали все загадки! Взялись за руки и кричим: "Карамба!"

**ЗАДАНИЕ № 4 «Сундук сокровищ»**

**Оформление:**На подставке картинка с изображением сундука, конверт с заданием, спрятанные на участке элементы сундука (ориентировка в пространстве).

**Задание:**Воспитатель достает конверт и читает задание:

*«используя волшебный путеводитель пирата, вы найдете части сундука»*

*1. 5 шагов налево, 4 шага вперед,2 направо – посмотреть наверх - (1 часть)*

*2. 3 шага назад, 2 раза хлопнуть, повернуться кругом, присесть - (2 часть)*

*3. 10 шагов вперед, пройти по буму, 5 шагов направо боком (как крабы) –(3 часть)*

*4. взяться за руки и пройти цепочкой под аркой, 10 прыжков влево с продвижением вперед, дружно крикнуть «Карамба!» –(4 часть).*

Дети выкладывают сундук, и получают следующую часть карты.

**ЗАДАНИЕ № 4 «Собери экзотические фрукты на диком острове»**

**Оформление:**На участке стоят две корзины, на расстоянии 4 метра друг от друга. Задача участников, перенести мячики в деревянной ложке, не уронив их.

После конкурса дети получают последнюю часть карты и получают финальное задание.

**ЗАДАНИЕ № 5 «Найди нужный ключ»**

**Оформление:** возле песочницы, картинка с изображением «Мышек».

**Текст задания**:*«Здравствуйте детишки, мы - подружки-мышки! В нашей норке был спрятан ключ от сокровища, но норка засыпалась и теперь ключ под песком. Помогите отыскать ключик, а в награду получите сокровища из тайного сундука».*

Участники дружно ищут ключик в песке.

**Воспитатель:**Если есть ключи, то надо найти замок!

*Детиищут клад. Находят сундук с конфетами. Открывают, все радуются.*

**Пират**:

«Клад нашли, а это значит

Каждый умница – и мальчик,

И веселая девчонка,

Что со мной смеются звонко!

Угощайтесь, не стесняйтесь,

Улыбайтесь, развлекайтесь!»

# *Разновозрастная группа*

**Сценарий Квест – игры «Поможем Светофорчику»**

**Цель:** Формирование навыков безопасного поведения. Активизация мышления детей в процессе разрешения специально моделируемых проблемных ситуаций.

**Задачи:**

*Физическое развитие:*

Повышать умственную и физическую работоспособность детей. Развивать активность в самостоятельной двигательной деятельности.

*Социально – коммуникативное развитие:*

Развивать эмоциональную отзывчивость, сопереживание и доброжелательное отношение к окружающим. Формировать готовность детей к совместной деятельности, развивать умение договариваться, самостоятельно разрешать конфликты со сверстниками.

Подвести к осознанию необходимости соблюдать правила дорожного движения. Уточнить знания детей о работе светофора, закрепить знания о специальном транспорте, о дорожных знаках и их назначении.

Воспитание умения работать коллективно, умения договариваться, кто какую часть работы будет выполнять

*Познавательное развитие:*

Развивать познавательные интересы детей, расширять опыт ориентировки в окружающем мире. Формировать познавательные действия, развивать творческую активность у детей. Развивать умения устанавливать простейшие связи между предметами и явлениями, делать простейшие обобщения.

*Речевое развитие:*

Развивать умения свободно общаться со взрослыми и детьми. Развивать любознательность детей.

**Возраст детей:** разновозрастная группа (4-7 лет)

**Оборудование и материалы:** разноцветные конверты, карты-схемы маршрута, жетоны (красного, желтого и зеленого цвета) по количеству участников, картинки спец. машин, игрушечные машинки, шаблоны светофора, недорисованные силуэты различных видов машин (легковой, грузовой, поезд); *карта города Светофории*, дорожные знаки.

**Ход игры:**

**Ведущий:** Дорогие ребята! Мы сегодня с вами отправимся в страну дорожных знаков. Поможет нам в пути наш друг – Светофор Светофорович.

*В зал входит Светофор Светофорович. Он плачет (на нем жилетка с сигналами светофора, но они белого цвета)*

**Ведущий:** Ничего не понимаю! Что случилось?

**Светофор:** У меня Сорока – воровка украла мои любимые огоньки. Как мне теперь помогать водителям и пешеходам на дороге? Как они увидят, на сигнал, какого цвета ехать машинам и людям переходить дорогу?

**Ведущий:** Ребята! Как вы думаете, кто такая Сорока – воровка *(ответы детей*). Что может случиться, если не будут работать светофоры? *(Пешеходы не смогут перейти дорогу, могут быть аварии).*

- Давайте подумаем, что нужно сделать, чтобы в стране дорожных знаков не было аварий? (*Включить светофоры, расставить дорожные знаки).*

- А какого цвета огоньки у светофора? *(Ответы детей)*

- Как же нам помочь Светофору Светофоровичу? *(рассуждения детей*)

- Итак, мы отправляемся искать огни светофора. На чем можно отправить в путь? *(дети называют разные виды транспорта)*

- Ребята, а как же мы найдем дорогу? Ведь Мы не знаем, где Сорока спрятала огоньки.

**Светофор:** Сорока, улетая, обронила разноцветные конверты. Давайте посмотрим, что же в них. (*Дети открывают конверты.В них – карты-схемы маршрута)*.

- Нам необходимо организовать три команды спасателей. Каждая команда пойдет по своему маршруту, убирая все препятствия на пути.

*Команды собираются по цвету жетонов на столах. Дети берут жетоны и выстраивают свои команды:*

- команда Красных (средняя группа)

- команда Желтых (старшая группа)

- команда Зеленых (подготовительная группа)

**Ведущий:** Ребята! Вы готовы помочь Светофору? Но перед тем как отправиться в путь дорогу, давайте сделаем дыхательную гимнастику, чтобы нам хорошо дышалось и прибавилось сил, так как дорога будет трудной.

Мы в путь отправляемся сейчас,

Машины ожидают нас.

Пора моторы заводить,

Пора машины вывозить

*(Проводятся дыхательные упражнения «Накачаем шины», «Заведем мотор»)*

*Каждая команда идет по своему маршруту, обозначенному стрелками на картах схемах (красному, желтому, зеленому). Детей сопровождает взрослый, так как дороги проложены по территории всего детского сада.*

*За каждое правильно выполненное задание каждая команда получает третью часть огонька светофора.*

**Команда Красных**

**1 задание:** «Назови специальные машины». *(Детям показываются картинки спец. машин «Скорая помощь», «Пожарная», «Полиция». Дети должны дать название видам транспорта и рассказать, для чего они предназначаются).*

**2 задание:** «Расставь машины в свои гаражи». *(Детям предлагается расставить грузовые и легковые автомобили в свои гаражи).*

**3 задание:** «Собери светофор». *(Детям предлагаются шаблоны светофоров и круги красного, желтого и зеленого цвета. Необходимо правильно расположить цвета светофора на шаблоне).*

**Команда Желтых**

**1 задание:** «Дорисуй автомобиль». *(Детям предлагаются недорисованные силуэты различных видов машин: легковой, грузовой, поезд.Необходимо дорисовать картинки).*

**2 задание:** «Исправь ошибки художника». (На картинках, предложенных детям, допущены ошибки: у машины скорой помощи подрисована пожарная лестница, у поезда дорисованы колеса, как у трактора, у велосипеда дорисованы сигнальные огни и телефон полицейской службы)

**3 задание:** «Отгадай загадки»

1.Близко – широка, издалека – узка. *(Дорога)*

2.Три разноцветных круга мигают друг за другом.

Светятся, мигают – людям помогают. *(Светофор)*

3. Что за лошадь, вся в полоску, на дороге загорает?

Люди едут и идут, а она – не убегает. *(Пешеходный переход)*

4. Железные звери рычат и гудят.

Глаза, как у кошек, ночами - горят. *(Машины)*

5. Его работа – пять колёс, Другого не дано:

Под ним четыре колеса, в руках – ещё одно. *(Шофер)*

**Команда Зеленых**

**1 задание:** «Решите кроссворд» *(Детям предлагается кроссворд по правилам дорожного движения)*

**Кроссворд с ключевым словом «светофор»**

1 — то место, где останавливается общественный транспорт;

2 — слово, противоположное по значению слову «тьма»;

3 — двухколесный транспорт;

4 — то, что соединяет противоположные берега реки;

5 — общественный транспорт;

6 — вид твердого покрытия дороги;

7 — большой грузовик;

8 — то, за что держится водитель.

**2 задание:** «Собери «Реку времени» наземного транспорта». *(Детям предлагаются картинки эволюции наземного транспорта: необходимо разложить картинки от самого древнего средства передвижения до самого современного).*

**3 задание:** «Что мальчики сделали не так». *(Дети объясняют ошибки в поведении детей на улицах города).*

*Все команды возвращаются в зал и помогают Светофору Светофоровичу собрать огоньки.*

*В зал влетает Сорока – воровка.*

**Сорока:** Караул! Караул! Утащили, оставили меня без развлечений!

**Ведущий:** Сорока, как тебе не стыдно. Ты оставила целый город без светофоров. Ты представляешь, что могло случиться?

**Сорока:** Нет.

**Ведущий:** Ребята, объясните Сороке, в чем она виновата *(дети объясняют Сороке, что произошло бы, если бы не было светофоров).*

**Сорока:** Ребята, извините меня, я этого не знала.

**Ведущий:** А чтобы ты все это запомнила, тебе надо записаться в школу юных пешеходов в стране Светофории.

**Сорока:** Хорошо! Я так и сделаю.

**Ведущий:** Сорока, на картах есть еще одна остановка и нарисовано угощение. Что это значит?

**Сорока:** Ой, я совсем забыла. Тем, кто справится с моими заданиями, я приготовила конфеты. Угощайтесь, ребята!

**Светофор:** Дорогие ребята! Спасибо вам за то, что спасли мои огоньки. А теперь помогите мне расставить дорожные знаки в нашем городе.

*(Детям предлагается карта города Светофории. Старшие дети берут дорожные знаки и ставят их там, где они необходимы: «Пешеходный переход», «Больница», «Место стоянки», «Пункт питания», «Перекресток»).*

**Светофор:** В подарок за вашу помощь я дарю вам мультфильм о правилах дорожного движения *(дети устраиваются на просмотр мультфильма*).

**Сценарий спортивно-оздоровительной Квест – игры**

**«Вперед, к медалям!»**

**Цель:** привлечение детей к здоровому образу жизни через спортивное развлечение – квест, вовлечение родителей в образовательное пространство ДОУ.

**Задачи:**

- укреплять здоровье детей;

- совершенствовать спортивные умения и навыки;

- развивать выносливость, быстроту реакции, ловкость, координацию движений, бег, бросание мяча двумя руками и одной рукой в цель, прыжки через скакалку, перебрасывание мяча друг другу в движении;

- совершенствовать сообразительность, находчивость и умение ориентироваться в пространстве;

- приучать соблюдать правила игры;

- формировать способность к взаимодействию с партнерами по игре;

- четко проговаривать считалки, диалоги в играх.

**Оборудование**: обручи, мячи большие и маленькие, кегли, скакалки, мишени для бросания мяча, секундомер, рулетка, ключи-подсказки, конверты с подсказками игры.

**Место проведения**: игровая комната, спортивный зал школы.

**Участники Квест-игры:** дошкольники 5-7 лет и их родители.

**Ход игры:**

**Воспитатель:** «Квест» - это «поиск». Это игровое приключение, игра, где участникам всегда предлагается задание, в котором необходимо что-то разыскать – предмет, подсказку, сообщение, чтобы можно было двигаться дальше. Сегодня нас ждёт спортивно-оздоровительнаяквест-игра. В этой игре не обойтись без смекалки, логического мышления, эрудиции, а также ловкости, быстроты, координации и умения взаимодействовать с товарищами.

**Воспитатель:** Ну, что, вы готовы к такой игре?

**Ребенок 1:**

Мы дружные ребята,

Пришли мы в детский сад,

И каждый физкультурой

Заняться очень рад!

**Ребенок 2:**

Физкультурой мы в саду

Много занимались.

На зарядке по утрам

Крепли, закалялись.

**Воспитатель:**

Чтобы быть сильным и здоровым, что нужно делать по утрам? *(зарядку).*

Даже утром самым хмурым веселит нас физкультура.

И конечно очень важно, чтоб зарядку делал каждый.

Вот мы с вами и начнём нашу оздоровительную игру с зарядки, и только после неё увидим первую подсказку.

*Все располагаются по игровой комнате и делают зарядку под музыку.*

**Разминка «Делайте зарядку, будете в порядке»**

**Воспитатель:** Выше руки – шире плечи

1, 2, 3 – дыши ровней

От зарядки и закалки

Будешь крепче и сильней.

**Воспитатель**: Праздник спорта и здоровья начинаем мы сейчас!

Всем ребятам мой привет

И такое слово:

Спорт любите с детских лет,

Будете здоровы!

Ну-ка, дружно, детвора

Крикнем все:

**Дети:** Физкульт-Ура!

**Воспитатель:** Мы должны разделиться на две команды. Дорога к кладу будет обозначаться стрелками, а все инструкции, как и с помощью чего найти клад вы обнаружите в тайных местах. Задача квеста: получить 5 ключей и одну помощь. Вы играть готовы?

*Дети и родители находят стрелку и первую подсказку. В подсказке зашифроваанная эстафета (на карточке изображены два ведра, дно полное с шариками, другое пустое, и деревянная ложка, ключ). Дети и родители догадываются цель эстафеты и приступают к игре, чтобы как можно быстрее отыскать ключ и следующую подсказку.*

**Первая станция.** Участники делятся на две команды. На расстоянии 8-10 м. от линии старта положить скакалку и обруч. После сигнала 1-ый, добежав до скакалки, берет ее в руки, делает на месте три прыжка, кладет и бежит назад. 2-ой берет обруч и делает через него три прыжка и идет чередование скакалки и обруча. Чья команда быстрее справится, та и победит. (*Далее каждая команда находит свою подсказку, куда ей двигаться дальше и ключ).*

**Вторая станция.** Отгадать загадки.

Ускользает, как живое,

Но не выпущу его я.

Белой пеной пенится,

Руки мыть не ленится. (Мыло.)

Мойдодыру я родня,

Отверни-ка ты меня,

И холодною водою

Живо я тебя умою. (Кран с водой.)

До чего ж приятно это!

Дождик теплый, подогретый.

На полу не видно луж,

Все ребята любят ... (душ).

Хожу-брожу не по лесам,

А по усам, по волосам.

И зубы у меня длинней,

Чем у волков и медведей. (Гребешок.)

Грязнулю всегда выручает... (Вода).

Зубов много, а ничего не ест. (Расческа.)

У нее с утра дела:

Чистит зубы добела. (Зубная щетка.)

Можно радоваться птицам,

Можно просто веселиться,

Можно воздухом дышать

Вместе весело… (гулять).

На снегу две полосы,

Удивились две лисы.

Подошла одна поближе:

Здесь бежали чьи-то… (лыжи).

Кто на льду меня догонит?

Мы бежим вперегонки.

А несут меня не кони,

А блестящие… (коньки).

Каждой команде дается подсказка и ключ.

**Третья станция.** Дети и родители по стрелкам ищут следующий этап.

**Подвижная игра с текстом «У оленя дом большой».**

*Дети повторяют слова и движения воспитателя (движения соответствуют тексту). Темп постоянно нарастает.*

У оленя дом большой,

Он глядит в свое окошко.

Заяц по лесу бежит.

В дверь ему стучит:

«Тук, тук, дверь открой,

Там в лесу охотник злой!

Быстро двери открывай,

Лапу мне давай!

*Каждой команде дается подсказка и ключ.*

**Четвертая станция.** «Полосу препятствий пройди, и подсказку получи».

Перед родителями и детьми тоннель из обручей и мяч. Задача: перебежать тоннель, перекидывая мяч друг другу, и вернуться бегом назад, передавая мяч и эстафету следующей паре. Участники команды находят следующую подсказку и ключ.

**Пятая станция.**«Первая помощь». Команды получают разные задания (первая помощь при порезах; первая помощь при тепловом ударе). Родители и дети поэтапно рассказывают и показывают оказание первой помощи. Каждой команде дается следующая подсказка и ключ.

**Шестая станция*.****«*Прокати обруч». Задача: Прокатить обруч до кубика и вернуться бегом к следующей паре и передать эстафету. Затем команда получает помощь-подсказку.

**Седьмая станция.**Участники команды нашли следующий этап. «Знак «ГТО» на груди у него». Родители и дети сдают нормативы ГТО для дошкольников. Челночный бег 3х10 м. Прыжок в длину. Сгибание и разгибание рук (отжимания).

В итоге у каждой команды 7 ключей и подсказка (маршрут, где спрятан клад). Все отправляются на поиски клада (медали участникам).

***Сценарий проведения Квеста для педагогов***

**Цель:** Внедрение современных педагогических технологий в воспитательно-образовательный процесс дошкольного образования.

**Задачи:** Познакомить с игровой технологией – квест. Научить применять активные методы обучения на практике на всех этапах образовательного процесса. Уточнить и систематизировать знания педагогов ГОС ДО.

**Оборудование:** Мелкие игрушки по числу участников, коврики 30\*35, песочные часы, семь печатей, шарики воздушные – 20 штук, дротики – 2 штуки, карточки со словами - 20, карты по количеству команд - 2, зашифрованное письмо, ключ к шифру - по количеству команд - 2, журналы, клей, ножницы, ватман (по количеству команд) для оформления коллажа, «карточки – коробки», «чемоданчик успехов», костюм для хранителя клада – накидка и шляпа.

**Ход мероприятия:**

Выбирается жюри. Педагоги делятся на две команды и придумывают себе названия (ориентируясь на тематику Квеста). Все этапы они проходят одновременно, каждый раз победитель получает печать за прохождение этапа и подсказку. В подсказке в разной форме (рисунок или загадка) указано место, куда нужно отправляться дальше. На каждом этапе прохождения Квеста их встречает Ведущий (Хранитель семи печатей) в плаще.

**Хранитель:** Я — хранитель таинственного клада. Здесь уже было много любопытных. Они приходили по - одному и группами. Все хотели найти клад, но это сделать не так просто... Предлагаю вам разделиться на две команды, придумать название и девиз – времени у вас мало – пока сыплется песок в песочных часах.

**Хранитель:** Итак, первое задание! Чтобы получить карту вы должны исполнить ритуальный танец. Когда остановится музыка, вы должны стоять в кругу и держаться за руки.

*Звучит музыка, под которую команды исполняют движения в произвольной форме*.

**Хранитель:** Получайте свою карту (отдает капитанам команд) и с таким же отличным настроением отправляйтесь в путь! Первый пункт вашего путешествия:

**Разминка «Игрушка».**

У ведущего в руках мешочек, в котором находятся мелкие игрушки. Инструкция: «Сейчас каждый из вас, возьмёт на ощупь и вытащит любую игрушку из мешочка. Ваша задача рассказать, чем вы схожи (характером, поведение, внутренние качества личности и т.п.) с этой игрушкой».

**Хранитель:** Победила команда.… Получайте первую печать «Необитаемый остров».

**Хранитель:** Дальше ваш путь лежит на необитаемый остров.

Закройте глаза. Представьте себе, что все мы летим на воздушном шаре. Под нами океан. Над нами голубое небо. Светит солнце. Рядом друзья. Легкий свежий ветерок. Но вот приближается туча. Начинает накрапывать дождик. Слышны раскаты грома. Страшные птицы летают над нами. Одна из них своим клювом пробивает оболочку шара, и мы медленно начинаем падать.

Открыли глаза. Мы попали в экстремальную ситуацию. На шаре много груза. Впереди – остров. О нем мы ничего не знаем. Если мы выбросим, все вещи сразу, то пролетим мимо острова и утонем. Если ничего не выбросим, то не долетим до острова и тоже утонем. Выход один – мы должны выбросить вещи постепенно, в течение 10 минут.

Перед вами карточки с названием вещей. Каждая карточка - эта коробка. Поэтому, если названия написаны на одной карточке, нельзя выбросить одну вещь, а другую оставить – их можно выбросить только вместе. В первую очередь нужно избавиться от самых ненужных для выживания на острове вещей, в последнюю очередь — от самых нужных.

Но ориентируйтесь и на вес вещей. Главное — в итоге надо выбросить все вещи.

Может возникнуть вопрос – какая разница, что выбрасывать сначала, а что потом, если все равно все вещи окажутся в море? Можно сказать, что чем позже они выбросят вещь, тем выше вероятность, что они ее поймают потом, уже находясь на острове (она будет ближе к берегу). Ведь последнюю выброшенную вещь поймают почти наверняка, а первую точно не поймают. Поэтому порядок выбрасывания вещей все - таки важен, т.к. важно, с чем мы останемся на острове.

При выборе вещей, которые вы будете выбрасывать, у вас могут возникнуть разные мнения. В нашей игре есть важное правило: вещь считается выброшенной только тогда, когда все участники согласны с этим решением. Если хотя бы один не согласен, вещь остается на шаре. Если согласны все – карточка сдается ведущему. Помните, что сейчас главное выжить, но потом вам с этими вещами жить на острове и возможно долго. Поэтому не пренебрегайте своим мнением, если считаете не так, как вся группа. Постарайтесь доказать свою правоту, но и не упирайтесь, если не можете доказать, а то протянете время и упадете, действуйте, думайте, 10 минут ваши. Время пошло.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***№ п/п*** | ***Список вещей*** | ***Вес*** |
| 1 | золото, драгоценности | 300г |
| 2 | котлы, миски, кружки, ложки | 6кг |
| 3 | ракетница с сигнальными ракетами | 5кг |
| 4 | полезные книги про все | 12кг |
| 5 | консервы | 20кг |
| 6 | топоры, ножи, лопаты | 15кг |
| 7 | питьевая вода | 20л |
| 8 | аптечка | 3кг |
| 9 | винтовка с запасом патронов | 30кг |
| 10 | шоколад | 7кг |
| 11 | очень большая собака | 50кг |
| 12 | рыболовные снасти | 0,5кг |
| 13 | мыло, шампунь, зеркало | 2кг |
| 14 | теплая одежда и спальники | 50кг |
| 15 | соль, сахар, витамины | 4кг |
| 16 | канаты, веревки | 10кг |
| 17 | спирт | 10л |
| 18 | золото, драгоценности | 300г |

**Хранитель:** Победила команда \_\_\_\_\_\_\_. Получайте очередную печать и следующую подсказку.

«Огненное болото»

Инструкция: «Вот вы добрались до острова, а на нем происходит извержение вулкана. Спастись можно, только перебравшись на другую сторону лавы (территорию важно ограничить, расстояние между сторонами приблизительно 8-9 м), соблюдая следующие условия. Две команды двигаются навстречу друг другу. Задание считается выполненным, когда обе команды оказываются на противоположной стороне. Перемещаться по «лаве» можно только по «огнеупорным» коврикам, двигающимся только в одну сторону.

Огнеупорность коврики сохраняют только при постоянном контакте с телом или одеждой человека. При отсутствии контакта хотя бы на долю секунды коврик сгорает. Если человек заступает за коврик, вся группа возвращается. Если один из ковриков сгорел, можно продолжать движение, пользуясь оставшимися ковриками

**Хранитель:** Победила команда \_\_\_\_\_\_\_. Получайте печать и следующую подсказку.

*Упражнение «Медиация»* (проводит педагог-психолог)

Медиация – технология урегулирования споров. Медиатор – человек, решающий спор двух сторон, не принимает ничью сторону. Существуют разные тренинги, упражнения для развития медиативных навыков. Сегодня я предлагаю вам поучаствовать в таком тренинге.

*Игра называется «Держи место справа».*

Цель игры: Создание положительного эмоционального настроя, снятия напряжения, волнения.

Ход игры: Игроки сидят на стульях, расставленных по кругу, один стул остается свободным, водящий стоит в центре круга. Всем предлагается назвать свои имена, причем если имена одинаковые, то имя следует изменить. Например, Мария-Маша-Маруся-Маня и т.п. Игрок, около которого стоит пустой стул справа, кладет на него руку, ладонью вниз (держит место справа) и называет имя любого из играющих. Тот, чье имя назвали, должен занять свободное место, а то место, которое осталось после его ухода, должен занять водящий или сидящий справа от него, должен положить на него правую руку и снова назвать чье-то имя. Если игрок не успел положить руку или неправильно назвал имя другого игрока, то место может занять водящий, а сам зазевавшийся игрок должен занять место водящего - в центре круга.

*Зевать не стоит, иначе можно всю игру простоять водящим!*

**Хранитель:**Победила команда \_\_\_\_\_\_\_. Получайте печать и следующую подсказку.

«Барракуда» (или сбей кокос)

Воздушные шарики собраны в «виноградную гроздь» (внутри каждого шарика записка со словом для объяснения). В течение 3 минут (пока бежит песок в часах) участники первой команды, сбивая шары должны объяснить как можно больше слов своим соперникам, при этом нельзя употреблять однокоренные слова. Далее они меняются ролями.

Верблюд

Компот

Педагогика

Мультфильм

Родители

Манная каша

Песок

Банкомат

Литература

Мармелад

Сказка

Портфель

Администрация

Динозавр

Музей

Ряженка

Мужчина

Завхоз

Логопедия

Шифон

(За каждый правильный ответ обеим командам начисляется по 1 баллу – победитель получает печать.)

**Хранитель:** Победила команда \_\_\_\_\_\_\_. Получайте печать и следуйте далее.

«Цветок подземелья»

Только от вас зависит распустится ли этот цветок. Творчество помогает человеку расслабиться, раскрепоститься, выплеснуть накопившиеся эмоции.

И сейчас я предлагаю вам проявить творчество, нестандартность мышления в технике, которая называется «коллаж». Тема нашего коллажа - «Выпускник детского сада в соответствии с ГОС ДО».

Педагоги подходят к столу, на котором находятся все необходимые материалы для выполнения коллажа, а затем презентуют работу.

**Хранитель:** Победила команда \_\_\_\_\_\_\_. Получайте печать и в путь.

«Паутина»

Разработка собственных квестов в командах. Команды находят зашифрованные письма, прикрепленные к паутине. Расшифровав, выполняют указанное в них задание.

Текст зашифрованных писем: «Разработать экологичесий квест». «Разработать краеведческий квест».

**Хранитель:**Победила команда \_\_\_\_\_\_\_. Получайте печать.

В завершении нашей встречи хочу поделиться с вами одним мудрым высказыванием: «Если у вас есть яблоко и у меня есть яблоко, и если мы обменяемся яблоками, то у вас и у меня останется по одному яблоку. А если у вас есть идея и у меня есть идея, и мы обменяемся этими идеями, то у каждого из нас будет по две идеи» (Б.Шоу). Поэтому, в качестве рефлексии хочу предложить вам метод «Чемодан наших успехов и достижений», но чемоданчик еще следует отыскать (клад).

Команды ищут клад, следуя игре «Горячо – холодно».

В чемоданчике разработанные педагогами – организаторами памятки «Квест – форма организации работы с детьми, соответствующая их потребностям и интересам», «Медиация – технология урегулирования споров».

Далее педагогам предлагается его наполнить, чтобы увидеть, что каждый возьмет с собой. Для этого каждый педагог озвучивает наиболее нужные для него знания, умения и навыки, полученные им в ходе мероприятия, делится идеями, советами, используя слова: Хорошо... Интересно... Мешало... С собой возьму...

Спасибо за участие! Всего доброго!

**Примечание:**Печати в конкурсах могут получить и обе команды.

Может быть предложено обсуждение квеста: Подведение итогов упражнения. Сначала каждый по команде ведущего должен показать на человека, который был самым мудрым при выборе вещей. Можно показывать и на себя. Затем каждый показывает на того, кто помогал обсуждать и принимать решение, обеспечивая доброжелательную атмосферу. Затем проводится обсуждение в кругу. Сначала каждый говорит о том, что ему дала игра, потом о том, что он сам дал группе во время обсуждения. Высказываются мнения и по другим вопросам. Кто был лидером в группе? За счет чего ему удавалось убеждать других? Может быть, он просто хорошо организовывал обсуждение? Была ли группа враждебна к кому-то? Кто шел против всех? На кого группа оказывала давление? А кто считает, что он сам оказывал давление на других?