**Квест-игра для подготовительной группы**

**«В поисках сокровищ Мудреца»**

Квест-игра для подготовительной группы «В поисках сокровищ Мудреца»

**Цели:**создание условий для развития познавательных способностей детей в процессе игры, формирование самостоятельности и инициативы в различных видах деятельности.

**Задачи:**

1) развивать пространственные ориентировки через умение ориентироваться в помещении ДОУ;

2) развивать ловкость, сообразительность;

3) формировать социально-коммуникативные навыки – сотрудничества и доброжелательности.

**Оборудование:** свиток, кубики, следы, пазлы «Снеговик», воздушные шары, мячи, игрушки - открывашки, 6 ключей, 6 подсказок, компьютерная игра: «Найди лишнее», «Золотые монеты», музыкальное сопровождение, призы.

**Ход игры**

Ведущий: Ребята! Нам пришло такое вот необычное письмо!

«Приветствую вас, о сильные, смелые и умные искатели приключений!

Приглашаю вас на свой остров побороться за сокровища, ведь только самые сильные и смекалистые смогут добраться до них.

Для этого нужно пройти много испытаний и отгадать ключевое слово. Если слово отгадано правильно, то сокровищница откроется и золото, будет ваше! »

Ну что, готовы к испытаниям?

Дети: готовы! (Дети выходят в коридор, где выложены следы до кабинета психолого-педагогической разгрузки)

Задание: пройти точно по следам.

Ведущий: Ребята, нас встречает Микки Маус, что же он нам за задание приготовил?

Задание: возле игрушки лежат крупные пазлы с элементами рисунка снеговика, нужно собрать его.

Собрав Снеговика, все ищут где спрятался ключ. Найдя его отправляются дальше.

Дети выходят из кабинета психолого-педагогического сопровождения и попадают на болотные кочки (дощечки) .

Задание: преодолеть болото, наступая точно на кочки.

(Дети входят в компьютерной класс, где ребят встречает – игрушка змея) .

Ведущий: Ребята, нас встречает мудрая змея, значит, нас ожидает испытание, в котором нужно подумать.

Задание: на мониторе компьютера картинки, найти лишний предмет и указать на него мышью.

(Дети выбирают лишний предмет, ищут в комнате спрятанный ключ, берут его и отправляются дальше) .

До спортивного зала дети идут по стрелочкам в драконьих лапах. В спортивном зале детей встречает Мудрец.

Мудрец: Добро пожаловать на мой остров, вы молодцы, что преодолели первую половину испытаний. А значит вторую половину испытаний, вы тоже можете выполнить. Мой помощник коварный Дракон, который приготовил для вас несколько испытаний.

Задание: на шведской стенке привязаны шары. Ребята образуют пары («отрыватели» и «лопальщики»). «Отрыватели» влезают на шведскую стенку, отрывают шарик и несут «лопальщикам», которые садятся на него и лопают. В одном из шаров спрятан ключ.

Мудрец: а теперь, ребята, вы должны разобрать стену, в которой также спрятан ключ (дети выполняют задание) .

Мудрец: перед вами бассейн (корзина с мячами, на одном из мячей приклеен ключ. (Дети по очереди берут мячи, кто первым найдет ключ, у того он и останется. Игра заканчивается, когда найден ключ) .

Задание: В музыкальном зале расставлены игрушки. Нужно их открыть и найти ключ.

Мудрец: Вот мы и подошли к финалу наших испытаний. Ключи собраны, осталось поменять их на подсказки (на ключах номера 1, 2, 3, 4, 5, 6, - на подсказках номера, а на обратной стороне буквы Д, Р, У, Ж, Б, А.)

По сигналу открываем свои подсказки, отгадываем ключевое и складываем его на полу.

Мудрец: теперь мы можем открыть сокровищницу, (открывают сундук и раздают детям по золотому) .

Мудрец: Хочу поблагодарить всех участников наших приключений. И действительно, вам в пути помогала дружба, поэтому вы все вместе нашли ключи. Спасибо за помощь. До новых встреч, друзья!

**Квест-викторины с элементами спортивного ориентирования «Поиск сокровищ»**

Квест-викторины с элементами спортивного ориентирования «Поиск сокровищ»

Во время самостоятельной игровой деятельности воспитатель обращается к детям:

-Ребята, вы не знаете, откуда взялся этот сундучок? Странно, никто не знает, давайте поставим его на видное место, может кто-то вспомнит и заберет (стук в дверь) .

Выбегают пираты под музыку «Мы к вам заехали на час».

Пираты. Здравствуйте ребята!

Усатый Джорж. Я бывалый пират Усатый Джорж. Мы приехали к Вам через семь морей и три океана из острова Мадагаскара.

Рыжий Билли. Я отважный пират Рыжий Билли. Случилась с нами беда. Наш корабль потерпел крушение, и мы потеряли всё – наш сундук с сокровищами и любимого попугая. Ищем всюду, и вот мы пришли к вам в детский сад.

Ведущий показывает сундучок. Это не ваш сундук?

Усатый Джорж. Да, да, это наш сундук, только не поймем, у вас он как оказался?

Рыжий Билли. А где наше золото, где наши сокровища? Сундучок-то совсем пустой. А нет, тут какое-то письмо (читает) :

«После крушения вашего корабля я нашел ваш сундук и спрятал его в одном из детских садов, а сокровища ваши спрятал в сказках. А сказку найдете по схеме –карте, которая спрятана в загадке: легкий, воздушный, круглый, с хвостиком – и не арбуз, и не мышь, что это? Если найдете сокровища, попугай ваш к вам сам прилетит. Ха-ха-ха.

Пират Непобедимый Джон из острова Белых костей».

Дети отгадывают загадку.

Усатый Джорж. Значит, карта спрятана в одном из этих шаров. Нужно лопнуть шары и найти карту, так мы узнаем, куда идти дальше и где спрятаны сокровища!

Дети лопают воздушные шары (в шарах спрятаны кусочки бумаги и только на одном есть карта) .

Рыжий Билли. Пират Непобедимый Джон хочет завоевать наш остров и мстит нам. Но карта уже у нас в руках.

Усатый Джорж. Надежно спрятал наши сокровища, их нам не найти, сказки-то мы не читаем. А вы ребята читаете сказки? Поможете нам найти сокровища? А какие вы сказки знаете? (дети перечисляют) .

Рыжий Билли. Теперь мы с уверенностью можем отправиться на поиски сокровищ, а вы хорошо знаете имена друг друга? Сейчас я проверю, слушайте меня внимательно и узнавайте чьё это имя:

- Это имя девочки на С - начинается и на А – заканчивается. (СВЕТА) ;

- Это имя мальчика на А – начинается и на М – заканчивается (АРТЁМ) ;

- Это имя мальчика на Е – начинается и на Р – заканчивается (ЕГОР) ;

Усатый Джорж. Молодцы! Нашей дружной команде нужно название (дети придумывают название команды – «Отважные») .

Пираты вместе с командой изучают карту:

-следуя по синим стрелкам, нужно найти пиратские шляпы, которые спрятаны в музыкальном и спортивном залах, в комнате эмоциональной разгрузки;

-следуя по красным стрелкам, найти пиратские шляпы в кабинете ИЗО, на веранде своей группы, в методическом кабинете.

Под каждой шляпой спрятаны задания из разных сказок. После каждого выполненного задания дети должны найти золотую монетку.

Ведущий. Ребята, сокровища спрятаны в сказках, поэтому вам предстоит показать свои знания, проявить смекалку и фантазию, быстроту и ловкость. Удачи вам в поисках сокровищ! Дети на голову завязывают банданы.

Команда и пираты, следуя по карте, отправляются в путь.

1. Музыкальный зал. Дети находят пиратскую шляпу.

Вопрос: Кто потерял хрустальную туфельку, убегая из дворца? (Золушка) .

Задание: «Уберись в квартире».

По территории зала разбросаны скомканные листы бумаги. По сигналу, участники собирают «мусор» совком и веником. Победителем считается та участница, которая больше соберёт мусора.

После игры находят монетку.

2. Спортивный зал. Дети находят пиратскую шляпу.

Вопрос: Кто из этих героев является героем сказки про Красную Шапочку? Если героя из этой сказки, то хлопните в ладоши - волк, колобок, бабушка, фея, Карлсон, охотники, Красная Шапочка.

Задание: «Кто быстрее»

Соревнуются волк и Красная Шапочка. Бабушка сидит в середине. Перед каждым участником на столе тарелка. По команде участники должны перенести по одному пирожку в тарелку и подать бабушке.

После игры находят монетку.

3. Комната эмоциональной разгрузки. Дети находят пиратскую шляпу.

Вопрос: Ребята один сказочный герой оставил для вас музыкальный привет, послушайте внимательно и скажите от кого привет (звучит отрывок песенки из кинофильма про Буратино)

Задание: Ребята, Буратино предлагает вам сделать зарядку.

Буратино потянулся, раз – нагнулся, два – нагнулся,

Руки в стороны развёл, видно ключик не нашёл.

Что бы ключик нам достать, надо на носочки встать.

- Продолжаем играть с Буратино.

Игра «Хлопни в ладоши» (необходимо хлопнуть в ладоши, когда услышите правильно сказанное слово).

Игра со словом банан: банан, баман, паман, банан, банам, вабан, даван, банан, ванан, банан, баван, банан.

Игра со словом альбом (альбом, айбом, аньбом, альбом, авьбом, альпом, альбом, альмом, альбом, альном, альбом) .После игры находят монетку

4. Кабинет ИЗО. Дети находят пиратскую шляпу.

Вопрос: Какая бабушка летала на метле? (Баба Яга) .

Задание: Малоподвижная игра «Баба Яга»

Дети стоят по кругу, в середине баба Яга с завязанными глазами. Дети, взявшись за руки, двигаются по кругу и произносят слова:

В темном лесу избушка, стоит задом наперед,

В той избушке есть старушка, баба Яга живет.

У нее глаза большие, дыбом волосы стоят,

Ух, какая страшная Бабушка Яга!

Дети останавливаются. Баба Яга, подойдя к кругу, должна угадать ребенка, до кого она дотронулась.

осле игры находят монетку

5. Методический кабинет. Дети находят пиратскую шляпу.

Вопрос: В какой сказке девочка по имени Герда искала Кая? (Снежная Королева) .

Где жила Снежная королева? (в снежном замке)

Задание: «Построй замок»

Давайте построим замок для Кая и Герды из счетных палочек.

Дети делятся на пары и по схеме выкладывают несколько видов замков.

После игры находят монетку.

Пираты (держа в руках карту). Давайте посмотрим, куда же нам двигаться сейчас?

Дети рассматривают карту и делают вывод, что нужно вернуться в группу. Вернувшись в группу, дети видят попугая и сундук. Возле сундука рассыпаны драгоценные камешки, золотые монетки.

Пираты. Вернулся наш блудный попугай, да с драгоценностями! Ты молодец! Дорогой попугай, познакомься с нашими дружными и замечательными ребятами. Они нам помогли найти спрятанное сокровище пиратом Джоном из острова Белых костей. Открывай сундучок и высыпай золото! Спасибо вам, ребята, вы заслужили награду!

Пираты раздают детям «золотые» шоколадные монетки.

До свидания!