



УМНЫЕ ИГРЫ

СБОРНИК КВЕСТОВ



12 ЯНВАРЯ 2024 Г.
МБДОУ №41 «РЯБИНУШКА»
Г. СУРГУТ

СОСТАВИТЕЛЬ:

**Людмила Васильевна Гусейнова, воспитатель
высшей квалификационной категории**

Введение

Квест представляет собой новаторский подход к организации обучения детей в детском саду. Этот метод позволяет ребятам полностью погрузиться в игровую ситуацию, получить массу положительных эмоций и активно участвовать в процессе.

Что такое квест?

Квест (от английского "Quest") – это разновидность игры, где участникам необходимо решать логические задачи, чтобы продвигаться по сюжету. Впервые термин "квест" как образовательная технология был предложен в 1995 году Берни Доджем, профессором Университета Сан-Диего, специализирующимся на образовательных технологиях. Интерактивные игры считаются одной из самых действенных и оригинальных образовательных технологий, способных создать благоприятную среду для пробуждения у детей интереса к познанию. Важным преимуществом такого подхода является его доступность, не требующая значительных финансовых вложений. Однако, чтобы квест стал по-настоящему захватывающим для всех участников, от педагога требуются высокий профессионализм и творческий подход.

В контексте дошкольного образования квест приглашает детей в увлекательное путешествие в мир знаний, позволяя им окунуться в атмосферу тайн и приключений. Дети смогут проявить свою сообразительность, почувствовать себя настоящими исследователями и первооткрывателями. Для педагогов же квест становится эффективным инструментом для достижения целей развивающего обучения.

Цель данной методической разработки:

Создать условия для знакомства детей старшего дошкольного возраста с квест-играми, направленными на познавательное развитие.

Методика организации и проведения квест-игр для дошкольников:

Квест-игры могут проводиться как внутри детского сада, перемещаясь из одной группы в спортивный зал, на кухню или в

музыкальный класс, так и за его пределами – в музеях, библиотеках, на природе, во время прогулок или экскурсий.

Продолжительность квест-занятия в детском саду обычно дольше обычного и составляет 40-45 минут для старших дошкольников.

Типы заданий для квестов:

1. Поиск "сокровищ".
2. Расследование событий (отлично подходит для проведения экспериментов).
3. Помощь персонажам.
4. Путешествия.
5. Приключения по мотивам литературных произведений (по аналогии с настольными играми-ходиками).

Игровой подход позволяет увлечь детей и способствует более глубокому освоению конкретной темы. Роль педагога заключается в направлении и предоставлении подсказок, однако основную работу дети должны выполнять самостоятельно. Важно, чтобы дети четко понимали конечную цель игры, к которой они стремятся, например, найти клад.

При подборе заданий для квеста необходимо учитывать возраст детей, чтобы игра была интересной, но не слишком сложной. В процессе игры-квеста, получив мощный эмоциональный импульс, дети становятся более открытыми в общении, повышается их познавательная и речевая активность, они учатся совместно решать задачи, что способствует укреплению детского коллектива.

Квест «Делу время – потехе час»

Цели квест-игры:

Развитие социальных навыков и командной работы:

- Учимся договариваться и работать вместе как единая команда.
- Развиваем умение понимать и разделять чувства других (эмоциональная отзывчивость).
- Стимулируем проявление инициативы и самостоятельности в действиях.

Познавательное развитие и применение знаний:

- Знакомимся с увлекательным миром квестов и их правилами.
- Учимся объединять и применять полученные знания на практике.
- Развиваем умение следовать инструкциям и видеть логические связи.
- Совершенствуем навыки ориентирования во времени и пространстве.
- Формируем способность мыслить самостоятельно и находить нестандартные решения.
- Разжигаем интерес к изучению нового и расширению кругозора.

Физическое развитие:

- Закрепляем навыки прямого и порядкового счета до 12.
- Совершенствуем ловкость и координацию движений.
- Развиваем крупную и мелкую моторику, общую двигательную активность.

Подготовительный этап:

- **Создаем "временную зону":**

Размещаем в группе часы с возможностью снимать и ставить цифры (например, на магнитах).

- **Говорим о времени:**

Проводим беседы о том, что такое время, какие бывают часы, и знакомимся с пословицами, связанными со временем.

- **Готовимся к приключениям:**

Накануне игры подробно разучиваем правила квеста и обсуждаем план действий.

Ход квест-игры:

Вводная часть: Тайна пропавших цифр

Воспитатель: Ребята, посмотрите на наши часы! Что с ними произошло? (Показывает на часы, где не хватает некоторых цифр).

Дети: Цифры пропали, часы не идут!

Воспитатель: А что, по-вашему, может случиться, если время остановится? (Дети делятся своими фантазиями).

Воспитатель: Как же нам помочь часам снова начать идти?

Дети: Нужно найти пропавшие цифры!

Воспитатель: Верно! Наша главная задача в этом квесте – найти все недостающие цифры для наших часов. Чтобы их отыскать, нам предстоит выполнить интересные задания, которые спрятаны по всему детскому саду в специальных конвертах. (Показывает конверт). За каждое выполненное задание вы будете узнавать одну цифру. Эту цифру нужно будет вписать в специальное окошко на конверте. (Показывает окошко). Когда все цифры на конвертах будут верными, вы получите карту, которая приведет вас к заветному тайнику с цифрами для наших часов!

Организационная часть: Правила нашего приключения

Воспитатель: Молодцы! А теперь давайте вместе вспомним, как мы будем действовать в нашем квесте.

Дети и педагог вместе вспоминают правила:

Правила квеста:

1. **Действуем самостоятельно:** Каждое задание выполняем сами, полагаясь на свои силы.
2. **Путь к цели:** Наша задача – находить задания, выполнять их и получать результаты, которые шаг за шагом приведут нас к главной цели квеста.

3. **Подсказки – наши помощники:** Чтобы найти задания, мы будем использовать подсказки. Они помогут нам догадаться, где (или у кого) искать следующее задание. Каждая подсказка ведет только к одному заданию.

4. **Алгоритм действий:**

- **Шаг 1:** Находим подсказку и разгадываем, куда нам нужно идти.
- **Шаг 2:** Находим задание в конверте и внимательно читаем, что нужно сделать.
- **Шаг 3:** Выполняем задание.
- **Шаг 4:** Получаем результат (цифру).

5. **Сила команды:** Квест – это командная игра! Поэтому, выполняя задания, мы внимательно слушаем друг друга, обсуждаем идеи и вместе принимаем решения.

6. **Просим о помощи:** Если вдруг понадобится помощь взрослого, мы поднимаем карточку «требуется помощь».

Воспитатель: Отлично! Теперь подойдите к своим местам у столов и возьмите эмблему. Это символ вашей команды! Те, кто стоит справа, займите свои места...

... Те, кто стоит справа, займите свои места.

Основная часть: Поиск цифр и решение загадок

Воспитатель: Итак, команды готовы! Каждая команда получает свой первый конверт с подсказкой. Вспомните правила: сначала найдите подсказку, разгадайте, куда идти, найдите задание, выполните его и получите первую цифру!

(Воспитатель раздает командам первые конверты с подсказками. Подсказки могут быть в виде загадок, ребусов, картинок, указывающих на местоположение следующего конверта. Например:)

- **Подсказка 1 (для команды 1):** "Где мы моем руки перед едой, там ищи следующий свой герой." (Ведет к умывальной комнате).

- **Подсказка 1 (для команды 2):** "Где мы спим и видим сны, там найдешь ты часть игры." (Ведет к спальне).

(Дети отправляются на поиски. В умывальной комнате (или другом месте, указанном подсказкой) они находят следующий конверт с заданием. Задания должны быть разнообразными и соответствовать поставленным целям.)

Примеры заданий и их связь с целями:

- **Задание 1 (в умывальной комнате):** "Соберите пазл с изображением разных видов часов. Сколько всего часов на картинке? Назовите их по порядку."
 - **Цели:** Интеграция знаний (виды часов), прямой и порядковый счет, развитие мелкой моторики, самостоятельность мышления.
 - **Результат:** Дети называют количество часов и их порядок, получают первую цифру (например, "3").
- **Задание 2 (в спальне):** "Найдите в комнате 5 предметов синего цвета. Посчитайте их. Теперь найдите 7 предметов красного цвета. Сколько всего предметов вы нашли?"
 - **Цели:** Прямой и порядковый счет, умение обобщать (цвета), развитие внимания, самостоятельность.
 - **Результат:** Дети называют количество предметов, получают вторую цифру (например, "8").
- **Задание 3 (в игровой зоне):** "Постройте башню из кубиков, используя только 4 кубика. Теперь постройте другую башню, используя 6 кубиков. Какая башня выше? Сколько всего кубиков вы использовали?"
 - **Цели:** Совершенствование двигательных навыков, координация движений, прямой счет, сравнение, самостоятельность.
 - **Результат:** Дети отвечают на вопросы, получают третью цифру (например, "1").

- **Задание 4 (в уголке природы):** "Найдите 3 листочка разной формы. Назовите их. Теперь найдите 9 семян. Сколько всего природных материалов вы нашли?"
- **Цели:** Развитие наблюдательности, умение обобщать (природные материалы), прямой счет, самостоятельность.
- **Результат:** Дети называют материалы, получают четвертую цифру (например, "5").

(Каждая команда получает свой набор заданий и подсказок, ведущих к ним. Важно, чтобы задания были расположены в разных частях детского сада, чтобы стимулировать двигательную активность и ориентирование в пространстве.)

Примеры подсказок для следующих этапов:

- **Подсказка 2 (после умывальной комнаты):** "Где мы учимся рисовать и лепить, там ждет тебя следующий шаг игры." (Ведет в изостудию или творческий уголок).
- **Подсказка 2 (после спальни):** "Где мы кушаем вкусную еду, там найдешь ты часть пути." (Ведет в столовую).

(По мере выполнения заданий, дети вписывают полученные цифры в окошки на своих конвертах. Воспитатель наблюдает за командами, при необходимости оказывает ненавязчивую помощь, напоминает о правилах.)

Развитие эмоциональной отзывчивости и командной работы:

- Во время выполнения заданий воспитатель может задавать вопросы, стимулирующие эмпатию: "Как ты думаешь, почему у этой команды получилось быстрее?", "Что вы чувствовали, когда нашли подсказку?", "Как вы помогли своему товарищу?".
- Поощрять детей за взаимопомощь и поддержку внутри команды.

Заключительная часть: Финальный рывок и награждение

(Когда все команды соберут все цифры на своих конвертах, они должны будут составить из них число, которое укажет на

местоположение финального тайника. Например, если цифры получились 1, 3, 5, 8, то это может быть "13:58" или просто число "1358", которое будет кодом к замку или укажет на конкретное место.)

Воспитатель: Молодцы, ребята! Вы справились со всеми заданиями и собрали все цифры! Теперь у вас есть карта (или код), которая приведет вас к тайнику с цифрами для наших часов! Вперед!

(Дети по карте или коду находят тайник, где лежат недостающие цифры для часов. Воспитатель помогает им установить цифры на часы.)

Воспитатель: Ура! Мы починили часы! Время снова пошло! Вы настоящие герои! Вы показали, как важно уметь договариваться, работать в команде и быть самостоятельными. Вы получили новые знания и отлично провели время!

(Воспитатель хвалит детей, отмечает их успехи, возможно, вручает небольшие призы или грамоты за участие в квесте. Можно провести небольшую рефлексию: "Что вам больше всего понравилось?", "Что было самым трудным?", "Чему вы научились?")

Завершение игры:

- Дети вместе с воспитателем любят починенными часами.
- Можно спеть песню о времени или прочитать стихи.
- Воспитатель еще раз напоминает о пословице "Делу время – потехе час" и как она применима к их сегодняшнему приключению.

Этот ход квест-игры позволяет комплексно решать поставленные задачи, делая процесс обучения увлекательным и запоминающимся для детей.

Военно-патриотический квест "Ключ к Победе"

Описание:

В преддверии Дня защитника Отечества приглашаем ребят принять участие в военно-патриотическом квесте "Ключ к Победе"! Участникам предстоит пройти ряд испытаний, требующих знаний о военной истории и технике, ловкости, меткости и умения работать в команде. Квест направлен на закрепление знаний о видах войск и военной технике, развитие координации, внимания, памяти и логического мышления. Главная цель – воспитание патриотических чувств, чувства долга и ответственности перед Родиной, а также укрепление дружеских связей и развитие навыков взаимопомощи.

Ход мероприятия:

Под марш "Бравые солдаты" юные защитники Отечества входят в спортивный зал.

Ведущий: Ребята, какой великий праздник мы сегодня отмечаем?

Дети: Ответ детей.

Ведущий: Верно! День защитника Отечества – праздник мужества, отваги и преданности Родине!

Нам поступило секретное сообщение! Давайте его расшифруем: "Приветствую вас, юные бойцы! Начальник штаба секретных операций приглашает вас проявить смекалку, ловкость, отвагу и умение работать в команде. Ваша задача – найти секретный пакет, спрятанный в надежном месте. Для этого вам предстоит разгадать загадки, собрать карту и выполнить ряд секретных заданий. Удачи ждут вас в конвертах!"

(Ведущий показывает прикрепленный файл)

Ведущий: Но для начала нам нужно расшифровать первое задание. Отправляемся к Инне Дмитриевне!

P.S: Чтобы получить первый фрагмент карты, вам предстоит блеснуть знаниями и отгадать все загадки!

Загадки:

Я служу сейчас на флоте,
Слух хороший у меня.
Есть такой же и в пехоте —
Дружим с рацией не зря!

(Радист)

Ночью, в полдень, на рассвете
Службу на границе он несет,
На тропе, на берегу,
Преграждая путь врагу.

(Пограничник)

Он поднимает в небеса
Свою стальную птицу.
Он видит горы и леса,
Воздушные границы.
Зачем летит он в вышину?
Чтоб защитить свою страну!

(Военный летчик)

Заменит робота-машину —
Сам обезвредит бомбу, мину.
Совсем не должен ошибаться,
Чтобы в живых потом остаться.

(Сапер)

Родина дала приказ,
И он сразу на Кавказ!
Прыгнул ночью с парашютом —
Дорога, порой минута!

(Десантник)

Я на «тракторе» служу,
Только так, я вам скажу:

«Ведь прежде, чем пахать мне пашню,
Я разверну сначала башню».

(Танкист)

(Дети отгадывают загадки и получают первый фрагмент карты)

Ведущий: Отлично, ребята! Вы успешно справились с первым заданием! Теперь у нас есть часть карты. Давайте внимательно ее изучим. Нам предстоит добраться до границы и перейти ее, но путь будет нелегким, нас ждут секретные задания!

*(Дети рассматривают карту, определяют местонахождение
первого конверта - "Изба на 2м этаже")*

Ведущий: Итак, первый конверт спрятан в "Избе на 2м этаже"! Вперед, юные разведчики!

(Дети отправляются на поиски первого конверта)

1 задание: "Собери флаг Родины!"

Ведущий: Каждый юный защитник должен знать символ своей страны! Ваша задача – на время собрать пазл Российского флага. Соберите его, и получите следующий фрагмент карты!

*(Дети собирают пазл Российского флага и получают новый
фрагмент карты)*

Ведущий: Молодцы! Вы отлично справились! Теперь у нас есть еще один фрагмент карты. Ищем следующий конверт!

(Дети по карте находят 2 конверт - "Зал на 2м этаже")

Ведущий: Следующий пункт назначения – "Зал на 2м этаже"! Вперед!

(Дети отправляются на поиски второго конверта)

2 задание: "Морской узел"

Ведущий: Солдаты защищают Родину не только на суше, но и в море. Морякам на корабле часто приходится вязать морские узлы. Ваша задача – запутаться в "морском узле", не отпуская рук, а затем распутаться! Проверим вашу ловкость и умение работать в команде!

2 задание. Игра «Морской узел».

Ведущий: Солдаты защищают Родину не только на суше, но и в море. Морякам на корабле часто приходится вязать морские узлы. Ваша задача – запутаться в "морском узле", не отпуская рук, а затем распутаться! Проверим вашу ловкость и умение работать в команде!

(Дети встают в круг, берутся за руки и запутываются, образуя "морской узел". Затем, не разрывая рук, пытаются распутаться, следуя указаниям ведущего или самостоятельно. Это задание развивает координацию, ловкость и умение договариваться.)

После успешного распутывания «морского узла» дети получают третий фрагмент карты.

3 задание. «Меткий стрелок».

Ведущий: Отлично справились с морским заданием! Теперь нам предстоит проверить вашу меткость. Настоящий защитник должен уметь точно поражать цели.

(На площадке устанавливаются мишени (например, кольца, нарисованные цели, или даже пустые пластиковые бутылки). Детям выдаются мягкие мячи или кольца для метания.)

Ведущий: Ваша задача – попасть в мишень определенное количество раз. Каждый успешный выстрел приблизит нас к разгадке!

(Дети по очереди выполняют задание, стараясь попасть в мишень. Ведущий подсчитывает успешные попадания.)

За успешное выполнение задания дети получают четвертый фрагмент карты.

4 задание. «Полоса препятствий».

Ведущий: Вы показали отличную меткость! Теперь нам предстоит преодолеть "Полосу препятствий", которая имитирует трудности, с которыми сталкиваются солдаты на учениях.

(На площадке организуется полоса препятствий, включающая:

- *Проползание под "туннелем" (например, из ткани или обручей).*

- *Перешагивание через "бревна" (например, гимнастические палки или веревки, натянутые на небольшой высоте).*
- *Прыжки через "кочки" (например, обручи или нарисованные круги).*
- *Прохождение по "минному полю" (например, рассыпанные бумажки или мягкие игрушки, которые нельзя задевать).*
- *Перенос "груза" (например, небольшой мешок с песком или мягкую игрушку) на определенное расстояние.)*

Ведущий: Проявите ловкость, скорость и внимание, чтобы преодолеть все препятствия!

(Дети по очереди проходят полосу препятствий, демонстрируя свою физическую подготовку и координацию.)

После успешного прохождения полосы препятствий дети получают пятый фрагмент карты.

5 задание. «Собери военную технику».

Ведущий: Вы настоящие герои! Осталось последнее задание, чтобы добраться до секретного пакета. Нам нужно собрать образцы военной техники.

(На столе или на полу разложены детали конструктора или готовые модели военной техники, которые нужно собрать. Это могут быть танки, самолеты, корабли, вертолеты.)

Ведущий: Ваша задача – быстро и правильно собрать представленную военную технику. Это поможет нам понять, какие войска защищают нашу Родину!

(Дети делятся на команды и собирают модели военной техники. Это задание развивает логическое мышление, внимание и умение работать в команде.)

Финальное задание: «Расшифровка карты и поиск сейфа».

Ведущий: Вы справились со всеми заданиями! Теперь у нас есть все фрагменты карты. Давайте соберем ее воедино и узнаем, где же спрятан секретный пакет!

(Дети собирают все полученные фрагменты карты, чтобы получить полную карту с указанием местоположения сейфа.)

Ведущий: Посмотрите внимательно на карту! Она приведет нас к сейфу, где находится секретный пакет!

(Дети, ориентируясь по собранной карте, находят место, где спрятан сейф. Это может быть определенный уголок в зале, под столом, за ширмой и т.д.)

Ведущий: Вот он, сейф! Теперь нужно его открыть. Для этого нам понадобится код. Код – это количество успешных попаданий в мишень из задания "Меткий стрелок" и количество успешно преодоленных препятствий на "Полосе препятствий".

(Ведущий подсчитывает общее количество успешных попаданий и преодоленных препятствий, называет код. Дети вводят код (если сейф имеет кодовый замок) или ведущий открывает сейф.)

Открытие сейфа и получение "секретного пакета".

Ведущий: Ура! Мы нашли секретный пакет! Давайте посмотрим, что же в нем лежит!

(Ведущий открывает пакет. Внутри могут быть:

- Медали или грамоты для всех участников.
- Небольшие сувениры, связанные с военной тематикой (например, значки, наклейки).
- Сладости.
- Письмо от "начальника штаба секретных заданий" с поздравлением и благодарностью за проявленные смекалку, ловкость и мужество.)

Завершение мероприятия.

Ведущий: Ребята, вы сегодня показали себя настоящими защитниками Отечества! Вы были смелыми, ловкими, меткими и, самое главное, действовали как настоящая команда, помогая друг другу. Поздравляю вас с Днем защитника Отечества! Пусть в вашей жизни всегда будет мирное небо над головой!

(Звучит патриотическая песня, дети могут исполнить марш или сделать общее фото.)

Дополнительные идеи:

- **Музыкальное сопровождение:** Использовать маршевую музыку во время переходов между заданиями, а также песни о Родине и армии.
- **Элементы костюмов:** Дети могут прийти в спортивной форме, напоминающей военную, или получить элементы экипировки (например, пилотки, браслеты) в начале мероприятия.
- **Фотозона:** Организовать фотозону с военной атрибутикой, где дети смогут сделать памятные снимки.
- **Интерактивные элементы:** Использовать проектор для показа изображений военной техники или коротких видеороликов.

Этот вариант хода мероприятия более динамичен и насыщен, с использованием разнообразных форм активности, что позволит детям лучше усвоить поставленные задачи и получить яркие впечатления.

Цель игры:

- Расширить и углубить знания детей о предметах и явлениях окружающего мира.
- Стимулировать любознательность и исследовательский интерес у дошкольников, научить их анализировать полученные результаты.
- Развить логическое мышление, творческие и конструкторские способности.
- Сформировать навыки сотрудничества и позитивного взаимодействия со сверстниками.
- Воспитать дружелюбное отношение к другим детям.

Ожидаемый результат:

Участие в игре пробудит у детей интерес к исследованиям и даст им первые (или новые) представления о физических и химических явлениях, происходящих вокруг нас.

Персонажи:

- Профессор Пробиркин;
- Королева Наука;
- Мастер Самоделкин;
- Поваренок;
- Веселый Карандаш.

Необходимые материалы и оборудование:

- Маршрутные листы
- Карточки со слогами «НА», «У», «КА»
- Музыкальное сопровождение и аппаратура
- Костюмы для персонажей
- Конструктор ЛЕГО
- Сок, виноград
- Альбомные листы
- Молоко
- Ватные палочки

- Трубочки для сока
- Утюг
- Три банки с водой (одна с соленой водой), яйцо
- Гуашь
- Средство для мытья посуды

Ход игры:

I. Начало путешествия (Мотивационная часть)

Пробиркин: Приветствую вас, дорогие друзья! Маленькие и взрослые, веселые и серьезные, тихие и шумные, красивые и умные. Давайте познакомимся! Я – профессор Пробиркин. А теперь я буду называть имена, и если услышите свое, выполните задание:

- Саши, Юли и Кириллы – покажитесь! (поднять руки)
- Юли, Даши и Полины – улыбнитесь!
- Киры, Софьи и Никиты – поклонитесь!
- Кати, Оли и Настёны – мяукните!
- А Артемы и Алеши – похрюкайте!
- А про всех, кого я не назвал,
- Как одна семья, дружно крикнем громко: «Я!»

Пробиркин: Отлично, теперь я знаю всех вас! Сегодня я жду в гости свою давнюю подругу – Королеву Науку. Что-то она задерживается... Давайте ей позвоним.

(Звонит по телефону)

Пробиркин: Алло! Добрый вечер, Королева Наука. Ты где?

Королева Наука: Здравствуй, Пробиркин. Кажется, я сбилась с пути и заблудилась. Не мог бы ты мне помочь?

Пробиркин: Конечно, сейчас мы с ребятами что-нибудь придумаем! Ребята, разве можно бросить друга в беде? Вы согласны отправиться на поиски Королевы Науки? *(Дети отвечают)*. Но в путь я возьму только самых сообразительных, внимательных и спортивных! Вы

сообразительные? *(Дети отвечают)*. А внимательные? *(Дети отвечают)*. Сейчас проверим!

Игра «Верно – неверно»

Пробиркин: Если я говорю правду, вы хлопаете, если нет – топаете! А я буду вас немного запутывать *(Пробиркин намеренно делает наоборот, чтобы запутать детей)*:

- Караси в реке живут *(ХЛОПАЮТ)*
- На сосне грибы растут *(ТОПАЮТ)*
- Любит мишка сладкий мед *(ХЛОПАЮТ)*
- В поле едет пароход *(ТОПАЮТ)*
- Дождь прошел – остались лужи *(ХЛОПАЮТ)*
- Заяц с волком крепко дружит *(ТОПАЮТ)*
- Ночь пройдет – настанет день *(ХЛОПАЮТ)*
- Маме помогать вам лень *(ТОПАЮТ)*
- Праздник дружно проведете *(ХЛОПАЮТ)*
- И домой вы не пойдете *(ТОПАЮТ)*
- Нет рассеянных средь вас *(ХЛОПАЮТ)*
- Все внимательны у нас! *(ХЛОПАЮТ)*

Пробиркин: Какие вы молодцы! Придется брать всех на поиски Королевы Науки. В путь!

Продолжи непрерывно:

II. Путешествие по станциям.

Пробиркин: Чтобы найти Королеву Науку, нам нужно пройти по волшебным станциям. На каждой станции нас ждут интересные задания. Готовы?

Станция 1: "Буквенная тропа"

Герой: Веселый Карандаш.

Материалы: Карточки со слогами «НА», «У», «КА»; маршрутные листы.

Ход:

Веселый Карандаш: Здравствуйте, юные исследователи! Я – Веселый Карандаш, и я люблю рисовать и складывать слова. Смотрите, у меня есть волшебные слоги: «НА», «У», «КА». Попробуйте сложить из них имя нашей Королевы!

(Дети складывают из слогов слово «НАУКА»)

Веселый Карандаш: Отлично! Вы справились! Теперь запишите это слово на своих маршрутных листах. А чтобы пройти дальше, вам нужно нарисовать что-то, что связано с наукой. Это может быть микроскоп, телескоп, планета, или что-то еще, что приходит вам в голову!

(Дети рисуют на альбомных листах, затем прикрепляют их к маршрутным листам)

Станция 2: "Кулинарная лаборатория"

Герой: Поваренок.

Материалы: Сок, виноград, молоко, ватные палочки, моющее средство для посуды.

Ход:

Поваренок: Добро пожаловать в мою кулинарную лабораторию! Сегодня мы будем проводить настоящие кулинарные эксперименты.

Эксперимент 1: "Волшебное молоко"

Поваренок: Налейте немного молока на тарелку. Теперь возьмите ватную палочку, окуните ее в моющее средство для посуды и коснитесь центра молока. Что происходит?

(Дети наблюдают, как краски расходятся от центра)

Поваренок: Это происходит потому, что моющее средство разрушает жиры в молоке, и оно начинает двигаться. Краски, которые мы добавили, тоже начинают двигаться вместе с молоком.

Эксперимент 2: "Фруктовый взрыв"

Поваренок: Посмотрите на эти ягоды винограда. А теперь попробуйте выпить лимонад через трубочку, не касаясь ягоды. Получается? А

теперь попробуйте сделать то же самое, но с ягодой винограда, которая находится внутри трубочки.

(Дети пытаются выпить лимонад, но ягода мешает. Затем пробуют с ягодой внутри трубочки)

Поваренок: Видите, как ягода мешает? Это потому, что она блокирует поток жидкости. В науке это называется "эффект блокировки".

Поваренок: Вы настоящие кулинарные гении! Отправляйтесь дальше, вас ждут новые открытия!

Станция 3: "Мастерская изобретателя"

Герой: Самоделкин.

Материалы: Конструктор ЛЕГО, утюг (безопасный, без нагрева или под присмотром взрослого), альбомные листы, краски гуашь.

Ход:

Самоделкин: Приветствую вас, мои юные изобретатели! Я – Самоделкин, и я обожаю создавать что-то новое!

Задание 1: "Строим будущее"

Самоделкин: Перед вами конструктор ЛЕГО. Ваша задача – построить самое необычное и полезное изобретение, которое поможет людям в будущем. Это может быть летающая машина, робот-помощник, или что-то совсем новое!

(Дети строят из ЛЕГО, затем рассказывают о своих изобретениях)

Задание 2: "Цветные чудеса"

Самоделкин: А теперь давайте поиграем с красками! Возьмите альбомный лист и гуашь. Попробуйте нарисовать что-то, используя только два цвета. Как вы думаете, какие новые цвета у вас получатся?

(Дети смешивают краски и рисуют)

Самоделкин: Отлично! Вы научились смешивать цвета и создавать новые оттенки. Это тоже настоящее научное открытие!

Станция 4: "Физические загадки"

Герой: Пробиркин (или другой персонаж, если Пробиркин ведет детей).

Материалы: Три банки с водой (в одной банке вода соленая), яйцо, трубочки для сока.

Ход:

Пробиркин: Мы почти у цели! Осталось последнее испытание.

Эксперимент 1: "Плавучесть яйца"

Пробиркин: У меня есть три банки с водой и одно яйцо. В одной банке – обычная вода, в другой – соленая, а в третьей... (можно добавить немного соды или уксуса для реакции, или просто оставить третью банку с обычной водой). Попробуйте опустить яйцо в каждую банку. Где оно будет плавать, а где утонет? Почему так происходит?

(Дети проводят эксперимент и обсуждают результаты. Пробиркин объясняет про плотность воды)

Эксперимент 2: "Воздушный поток"

Пробиркин: Возьмите трубочку для сока. Попробуйте подуть в нее так, чтобы она не двигалась. А теперь попробуйте подуть так, чтобы она двигалась. Что нужно сделать, чтобы трубочка двигалась?

(Дети экспериментируют с направлением и силой потока воздуха)

Пробиркин: Вы поняли, как работает сила воздуха!

Пробиркин: Королева Наука, наши ребята настоящие молодцы! Они узнали много нового и интересного.

Королева Наука: Я вижу, что вы готовы к новым открытиям! Наука – это удивительный мир, полный загадок и чудес. Продолжайте исследовать, задавать вопросы и искать ответы. И помните, что самое главное в науке – это любопытство и дружба!

(Королева Наука вручает детям небольшие памятные подарки или грамоты за участие в игре)

Все герои: Ура!

IV. Заключение.

Пробиркин: Наше путешествие подошло к концу. Надеюсь, вам понравилось искать Королеву Науку и проводить интересные эксперименты.

Королева Наука: Пусть этот день станет началом вашего большого пути в мир науки!

(Звучит веселая музыка, дети могут потанцевать или обсудить свои впечатления)

Важные замечания:

Безопасность: Все эксперименты должны проводиться под строгим присмотром взрослых. Утюг использовать только в безопасном режиме или имитировать его работу.

Адаптация: Задания можно адаптировать под возраст детей. Для младших групп можно упростить эксперименты и задания.

Интерактивность: Поощряйте детей задавать вопросы и высказывать свои предположения.

Похвала: Обязательно хвалите детей за их старания и успехи.

Гибкость: Будьте готовы к тому, что дети могут пойти не по запланированному пути, и умейте импровизировать.

Квест-игра: "Зимние гости: поможем пернатым друзьям!"

Задачи:

- Углубить знания детей о жизни птиц в зимний период и их потребностях.

- Стимулировать любознательность детей к миру природы и птиц, тренировать внимание и наблюдательность.
- Формировать у детей чувство ответственности и заботы о живых существах.

Оборудование:

Стрелки-путеводители, коробки с посланиями, разрезные картинки с изображением зимующих птиц, презентация с заданиями (или карточки с заданиями), образцы корма для птиц, настоящие ветки ели (искусственные или натуральные), конверты с загадками.

Ход игры:

Введение:

Воспитатель: "Ребята, сегодня, когда я пришла в группу, то увидела под дверь загадочную коробочку с надписью: «Для самых добрых и внимательных детей из группы «Сказка»». Как вы думаете, что это может быть? Давайте откроем и узнаем!"

(Воспитатель открывает коробку, а в ней конверт с посланием от птиц)

Послание от птиц:

"Трудно нам, птицам, жить зимой!

Корм себе найти,

Кто нас может, кроме вас,

От голода спасти?

Вот в этот самый трудный час

Спасенье ждем от вас.

Но, чтобы корм для нас найти,

Вам нужно квест сейчас пройти!"

Воспитатель: "Ребята, вы слышали? Птички просят у нас помощи! Зимой им очень трудно найти еду. Давайте им поможем? Готовы отправиться в настоящее приключение, чтобы найти корм для наших пернатых друзей?"

Дети: "Да!"

Игра «Найди птичку за еловой веткой» (вместо «Прятки»):

Первая стрелка направлена на стульчики. Дети садятся и смотрят на экран (или на стол с ветками). На экране (или за ветками) спрятано изображение зимующей птички.

Воспитатель: "Посмотрите внимательно! За этой еловой веткой кто-то спрятался. Попробуйте угадать, кто это, по форме и цвету. А теперь давайте аккуратно отодвинем ветку и посмотрим!" (Дети находят изображение птицы. Воспитатель может задать вопрос: "Как вы думаете, какая это птица? Как она называется?")

Задание «Собери и расскажи о птице» (вместо «Собери картинку»):

Вторая стрелка направлена на стол с заданием. Детям предлагается собрать разрезные картинки зимующих птиц.

Воспитатель: "Молодцы! Вы нашли птичек. А теперь давайте соберем их портреты. Когда соберете, расскажите мне о птице, которую вы собрали: как она выглядит, какого цвета перышки, где она живет?" (Дети собирают картинки и рассказывают о птицах.)

Игра «Угадай, кто поет?»:

Следующая стрелка направлена на стульчики. Задание на экране: узнать птицу по голосу.

Воспитатель: "А теперь давайте послушаем, кто же нам поет свои песенки. Попробуйте угадать, какая это птица."

(После угадывания, воспитатель показывает изображение птицы и рассказывает интересный факт о ней. Можно предложить детям попробовать имитировать пение.)

Игра-физкультминутка «Птички на прогулке»:

Четвертая стрелка направлена на ковер.

Воспитатель: "А теперь давайте сами превратимся в птичек и немного разомнемся!"

(Дети выполняют физкультминутку с движениями, имитирующими поведение птиц: "поклевать крошки", "полететь", "почистить перышки".)

Воспитатель: "Молодцы, настоящие птички! А как вы думаете, почему птицы не всегда подлетают близко к человеку, чтобы взять еду с ладошки?" (Обсуждение.)

Задание «Что любят птички?» (вместо «Накорми птиц»):

Пятая стрелка направлена снова на стульчики. Задание для ребят на экране (или на карточках): отгадать, чем питается каждая из предложенных птиц. Можно использовать карточки с изображениями еды и птиц, чтобы дети могли составить пары.

Воспитатель: "Мы узнали много о птицах, а теперь давайте узнаем, что они любят кушать. Посмотрите на картинки и попробуйте подобрать правильный корм для каждой птички."

(После выполнения задания, воспитатель показывает образцы корма, который можно давать птицам, и объясняет, почему некоторые продукты вредны.)

Завершение и награда:

Последняя стрелка направлена на другую коробочку.

Воспитатель: "Ребята, вы справились со всеми заданиями! Вы настоящие помощники для зимующих птиц! Посмотрите, что мы нашли в этой коробочке!"

(Воспитатель открывает коробочку, а там – мешочек с кормом для птиц.)

Воспитатель: "Вот он, наш корм! Теперь мы можем отправиться на прогулку и покормить наших пернатых друзей. Вы сделали очень доброе дело!"

Домашнее задание:

Воспитатель: "А для вас, ребята, есть еще одно важное задание. Чтобы наши друзья точно не остались голодными зимой, мы можем сделать для них настоящие домики – кормушки! Поговорите с родителями, и вместе смастерите самую простую кормушку для птиц. А потом мы сможем повесить ее на улице и наблюдать, как птички прилетают к нам в гости!"

Дополнительные идеи для усиления игры:

- **"Карта квеста"**: Вместо стрелок, можно нарисовать простую карту с отмеченными этапами игры.
- **"Птичьи следы"**: На полу можно нарисовать или выложить из бумаги следы птиц, которые будут вести детей от одного задания к другому.
- **"Книга наблюдений"**: После прогулки и кормления птиц, можно предложить детям нарисовать птиц, которых они видели, или записать (с помощью взрослого) свои наблюдения.
- **"Сертификат помощника птиц"**: В конце игры можно вручить каждому ребенку небольшой сертификат, подтверждающий, что он стал настоящим другом зимующих птиц.

Надеюсь, эти дополнения сделают вашу игру еще более яркой и запоминающейся для детей!

Квест "Спасение Заколдованного Леса" или "Тайна Лесных Жителей"

Цели игры:

- **Командная работа и мотивация:** Создать атмосферу, где дети чувствуют себя единой командой, мотивируя их к совместному достижению общей цели.
- **Развитие познавательных навыков:** Стимулировать интерес к исследованию, развивать логическое мышление, находчивость, воображение и умение находить решения в нестандартных ситуациях.
- **Физическое развитие:** Улучшать внимание, координацию движений, пространственную ориентацию и ловкость.
- **Активность и взаимопомощь:** Обеспечить условия для активной двигательной и творческой деятельности, развивая такие качества, как быстрота реакции, ловкость и готовность прийти на помощь товарищу.
- **Экологическое воспитание:** Формировать бережное отношение к природе, прививать понимание и соблюдение простых экологических правил.
- **Социальное развитие:** Воспитывать уважение к сверстникам, чувство ответственности, внимательность к окружающим и умение эффективно работать в группе.

Ход игры:

Введение:

Воспитатель: "Ребята, посмотрите, какое необычное письмо я сегодня получила! Давайте вместе узнаем, что в нем написано."

Воспитатель читает письмо: "Дорогие ребята! Пишет вам Мудрая Сова. Наш чудесный лес попал в беду. Злая Баба Яга заколдовала всех его обитателей: птицы замолчали, звери и лесные жители погрузились в глубокий сон. А сам лес она превратила в картину, разрежала ее на части и спрятала где-то в нашем детском саду. Я знаю, как вы любите природу и много о ней знаете. Поэтому я посылаю вам карту, на которой

Баба Яга отметила места, где спрятаны части картины. Если вы найдете все кусочки и сможете их правильно соединить, то сможете спасти наш волшебный лес и всех его жителей!"

Воспитатель: "Вот так неожиданность! Что же нам теперь делать? Как вы думаете?" (Дети высказывают свои идеи).

Воспитатель: "Я вижу, что вы полны решимости преодолеть все трудности! Нас ждет непростое путешествие, поэтому давайте сначала немного разомнемся, чтобы быть готовыми к любым испытаниям."

Разминка:

(Воспитатель проводит комплекс упражнений, сопровождаемый стихами)

"Чтоб головка не болела,
Повертим ею смело.
Вправо, влево – вот так,
Не боимся мы никак!
Руки к небу потянули,
В стороны их развернули.
Повороты влево, вправо,
Будем делать их исправно.
Наклоняемся легко,
Достаем руками пол.
Потянули спинки, плечи,
Вот и кончилась разминка!"

(Упражнения: вращение головой, вращение руками вперед и назад, подъемы рук вверх и разведение в стороны, повороты корпуса влево и вправо, наклоны вперед. После разминки дети садятся на свои места).

Начало путешествия:

Воспитатель: "Теперь, когда мы готовы, давайте посмотрим на карту и узнаем, куда нам отправиться в первую очередь."

(Дети рассматривают карту. Воспитатель обращает их внимание на первый ориентир – изображение "птичьей столовой").

Воспитатель: "Похоже, наш первый пункт назначения – это место, где птички находят себе пропитание. Давайте отправимся туда!"

(Дети подходят к месту, где расположены кормушки для птиц. В одной из кормушек они находят голубой конверт с заданием).

Задание 1: Игра "Домашние и дикие птицы"

Воспитатель: "Ребята, вот и первое задание! Нам нужно разобраться, какие птицы живут рядом с человеком, а какие – в дикой природе. В этом конверте вы найдете картинки с изображениями разных птиц. Картинки с домашними птицами нужно будет прикрепить к мольберту с изображением дома, а картинки с дикими птицами – к мольберту с изображением леса."

(После выполнения задания)

Воспитатель: "Отлично, ребята! Вы прекрасно справились с этим заданием. И вот, смотрите, первая часть нашей картины!" (Воспитатель достает первую часть картины из кормушки).

Воспитатель: "Теперь давайте посмотрим на карту, куда нам нужно идти дальше." (На карте изображен гном – лесовичок. Дети подходят к клумбе).

Воспитатель: "Кто же это, ребята?"

Дети: "Гномик!"

Воспитатель: "Верно, это гномик! А что он делает здесь, на клумбе?" (Дети высказывают предположения).

Воспитатель: "Этот гномик – хранитель цветов. Он очень любит, когда о цветах заботятся. И у него для нас есть следующее задание. Посмотрите, здесь, среди цветов, спрятаны разные предметы. Нам нужно найти все предметы, которые нужны для ухода за растениями, и сложить их в эту лейку."

Задание 2: "Садовые помощники" (Дети ищут спрятанные предметы: лопатку, грабли, лейку, перчатки, семена, лейбл с названием растения и т.д. Воспитатель помогает им, если они затрудняются. Затем дети складывают найденные предметы в лейку).

Воспитатель: "Молодцы! Вы нашли все необходимые инструменты для заботы о растениях. Гномик очень рад, что вы помогли ему. И в благодарность он дарит нам вторую часть картины!" (Воспитатель достает вторую часть картины из лейки или из-под клумбы).

Воспитатель: "Посмотрим на карту, куда же нам дальше? Следующий знак – это изображение ручейка."

(Дети подходят к месту, где находится "ручеек" – это может быть синяя ткань, нарисованный ручей, или даже небольшой фонтанчик, если есть возможность).

Воспитатель: "Ребята, что это за место?"

Дети: "Ручеек!"

Воспитатель: "Правильно! А кто живет в ручейке?"

Дети: "Рыбки, лягушки, раки..."

Воспитатель: "Верно! А что любит делать ручеек?"

Дети: "Журчать, течь, плескаться..."

Воспитатель: "А как вы думаете, почему Баба Яга заколдовала лес? Может быть, она не любит, когда в лесу весело и красиво?"

Задание 3: Игра "Звуки природы"

Воспитатель: "Чтобы вернуть лесу его голоса, нам нужно вспомнить, какие звуки издают обитатели леса. Я буду включать вам звуки, а вы должны угадать, кто их издает. А потом мы попробуем сами изобразить эти звуки."

(Воспитатель включает записи звуков: пение птиц, рычание медведя, кваканье лягушки, шелест листьев, журчание ручья и т.д. Дети угадывают, а затем пытаются воспроизвести звуки хором или по очереди).

Воспитатель: "Вы такие молодцы! Вы так хорошо знаете звуки леса! И вот, благодаря вам, ручеек снова журчит, а птицы начинают петь! А это значит, что мы нашли еще одну часть картины!" (Воспитатель достает третью часть картины из-под "ручейка" или из емкости с водой, если это безопасно).

Воспитатель: "Посмотрим на карту. Следующий знак – это изображение старого дуба."

(Дети подходят к месту, где находится "старый дуб" – это может быть дерево в группе, рисунок дуба, или даже просто большой стул, символизирующий дуб).

Воспитатель: "Ребята, что это за дерево?"

Дети: "Дуб!"

Воспитатель: "А почему он старый?"

Дети: "У него много веток, он большой, корни..."

Воспитатель: "Правильно! А кто любит жить в дуплах старых деревьев?"

Дети: "Белки, совы, птицы..."

Задание 4: "Загадки от старого дуба"

Воспитатель: "Старый дуб – очень мудрое дерево. Он знает много загадок. И чтобы получить следующую часть картины, нам нужно отгадать его загадки."

(Воспитатель загадывает детям загадки о лесных обитателях, растениях, явлениях природы. Загадки могут быть как простые, так и более сложные, в зависимости от возраста детей).

- "Зимой белый, летом серый. Прыгает ловко, любит морковку." (Заяц)
- "Рыжая плутовка, хитрая головка. Хвост пушистый – краса! А зовут ее..." (Лиса)
- "Летом бродит без дороги среди берез и сосен, а зимой он спит в берлоге, от мороза прячет нос." (Медведь)
- "Стоят столбы, на них шапки, а шапки зеленые." (Деревья)

- "Без рук, без ног, а рисовать умеет." (Мороз)

Воспитатель: "Вы такие умные! Все загадки отгадали! Старый дуб очень доволен. И вот, он дарит вам четвертую часть картины!" (Воспитатель достает четвертую часть картины из-под "дуба" или из дупла, если оно есть).

Воспитатель: "Осталось последнее задание! Посмотрите на карту. Последний знак – это изображение домика Бабы Яги."

(Дети подходят к месту, где находится "домик Бабы Яги" – это может быть уголок с метлой, паутиной, или даже просто нарисованный домик).

Воспитатель: "Ребята, мы добрались до самого логова Бабы Яги! Но не бойтесь, ведь мы команда! А что же нам нужно сделать, чтобы расколдовать лес?"

Дети: "Собрать картину!"

Задание 5: "Сборка картины"

Воспитатель: "Правильно! У нас есть все части картины. Теперь нам нужно их правильно соединить. Давайте вместе, как настоящие художники, соберем наш волшебный лес!"

(Дети собирают картину из найденных частей. Воспитатель помогает им, если возникают трудности, но старается дать им возможность сделать это самостоятельно).

Воспитатель: "Ура! Мы собрали картину! Посмотрите, какой красивый получился наш волшебный лес! И благодаря вам, все его обитатели снова ожили!"

Заключение:

Воспитатель: "Ребята, вы сегодня были настоящими героями! Вы помогли спасти волшебный лес и его жителей. Вы показали, какие вы ловкие, смекалистые, дружные и заботливые. Вы доказали, что вместе можно справиться с любыми трудностями!"

Воспитатель: "Давайте вспомним, что мы сегодня делали, чтобы помочь лесу?" (Дети перечисляют задания).

Воспитатель: "И помните, ребята, наш мир природы очень хрупок. Мы должны беречь его, заботиться о животных и растениях, и тогда наш мир всегда будет таким же волшебным и прекрасным!"

Награждение:

(Воспитатель может вручить детям небольшие призы – например, наклейки с изображением лесных обитателей, или угостить их "волшебными" фруктами, символизирующими дары леса).

Варианты усложнения/изменения:

- **Для младших детей:** Задания могут быть проще, с меньшим количеством деталей. Вместо картинок с птицами можно использовать игрушки.
- **Для старших детей:** Можно добавить задания на логику, счет, чтение простых слов. Например, на карте могут быть написаны названия мест, которые нужно найти.
- **Добавить персонажей:** Можно пригласить других взрослых или старших детей, чтобы они сыграли роли лесных жителей, которые дают задания.
- **Музыкальное сопровождение:** Использовать фоновую музыку с звуками природы во время игры.
- **Творческое задание:** В конце игры предложить детям нарисовать свой собственный волшебный лес или его обитателей.

Квест "Тайна пиратского клада: Путешествие за сокровищами Капитана Флинта"

Цели мероприятия:

- Стимулировать самостоятельное решение детьми поставленных задач.
- Развивать творческий потенциал каждого ребенка.
- Укреплять память, внимание, логическое мышление и сообразительность.
- Создать благоприятную атмосферу для сплочения детского коллектива.

Подготовительный этап:

- Создание и подготовка пиратской карты.
- Оборудование игровых зон (уровней) необходимыми материалами и инструментами.
- Размещение конвертов с заданиями в тайных местах для каждого этапа игры.

Необходимое оборудование:

- Бутылка с посланием.
- Пиратская карта.
- Конверты с заданиями (включая пазл, карточки с кораблями и цифрами, изображения животных).
- Приз (сундук с "сокровищами").

Ход мероприятия:

Вступление:

"Ребята, сегодня утром я обнаружила в детском саду таинственную бутылку с письмом! Мне не терпится узнать, что же там написано, и я решила прочитать его вместе с вами. Вам интересно?" (Ожидание ответов детей).

Воспитатель зачитывает письмо:

"Приветствую вас, отважные искатели приключений! Я знаменитый пират, гроза морей и океанов, Капитан Джон Флинт! Долгие годы я бороздил просторы морей, и, сойдя на сушу, спрятал кое-что ценное прямо здесь, в вашем детском саду. Только тот, кто пройдет все мои испытания, не оставит друга в беде и успешно справится со всеми заданиями, сможет отыскать мой тайник! Желаю вам удачи! Ваш Капитан Флинт."

"Ну что, ребята, готовы отправиться на поиски того, что спрятал пират Флинт?" (Ожидание ответов детей). "Тогда наше захватывающее приключение начинается!"

Этап 1: Разгадай загадки и найди первый кусочек карты.

"Вот вам первое испытание. Отгадайте эти морские загадки:"

1. "В тихую погоду нас нигде не видно, но как только подует ветер – мы бежим по воде. Что это?" (Волны)
2. "Нептун явно с кем-то в ссоре, если так бушует море! Волны самых разных форм... Что же с морем?" (Шторм)
3. "Его найти желает каждый, кто слышал про него однажды. Найти его – большая радость! Что это?" (Клад)

"Если вы правильно отгадали все загадки, то сможете найти первый кусочек пиратской карты. А спрятан он там, где мы сидим и едим, то, что необходимо всей нашей семье." (Дети ищут под столами и находят конверт с заданием).

Этап 2: Собери карту.

"Чтобы найти следующий кусочек карты, вам предстоит собрать этот непростой пазл!" (Дети собирают пазл).

Этап 3: Расставь корабли по порядку.

"Теперь вам нужно помочь мне расставить эти корабли с цифрами в правильной последовательности, чтобы продолжить путь к сокровищам." (Дети выполняют задание).

Этап 4: Раздели обитателей морей и суши.

"В своих путешествиях я встречал множество удивительных существ! Помогите мне вспомнить: кто из этих животных обитает на суше, а кто – в море? Отделите речных и сухопутных обитателей." (Дети сортируют изображения животных).

Этап 5: Финальная эстафета и находка клада.

"После всех выполненных заданий, мы соберем все кусочки карты вместе. А на ней будет изображен сундук с сокровищами! Но прежде чем мы его найдем, нас ждет небольшая эстафета!" (Проводится эстафета, после которой дети собирают карту).

"Посмотрите! Мы нашли карту! А вот и место, где спрятан клад! Но, кажется, кто-то уже оставил нам сюрприз... Кто-то постучал в дверь и оставил на пороге настоящий пиратский сундук!" (Входит сундук с призом). "Поздравляю, ребята! Вы справились со всеми испытаниями и нашли сокровища Капитана Флинта!"

Подведение итогов и награждение:

"Вы сегодня были настоящими героями! Каждый из вас проявил смекалку, внимательность и помог своим друзьям. Давайте вспомним, какие задания вам понравились больше всего и что нового вы узнали." (Обсуждение). "А теперь – заслуженная награда!" (Вручение призов).

Приложение 1

Задания на конвертах

- **Флаг Родины:** Каждый будущий защитник Отечества должен безошибочно узнавать государственный флаг. Поэтому первое задание – на скорость собрать пазл с изображением флага.
- **Морские узлы:** Защита Родины осуществляется не только на суше, но и на море. Морякам часто приходится использовать морские узлы. Вам предстоит научиться вязать и затем развязывать один из таких узлов.
- **Помощь раненым:** В условиях боя солдаты могут получить ранения, и тогда на помощь приходят медицинские работники. Девочки смогут примерить на себя роль медсестры, перевязав руку условно раненому бойцу.
- **Небесные защитники:** Наши летчики – настоящие герои, оберегающие небо от вражеских сил. Пилотам пора готовиться к взлету!
- **Меткость снайпера:** Снайперы, поражая цели с дальних расстояний, защищают своих сограждан и славятся своей точностью. Мальчикам представится возможность продемонстрировать свою меткость и силу в этом испытании.
- **Преодоление препятствий:** На пути солдат могут встретиться различные трудности, например, болото. Для его преодоления потребуется использовать обручи.

- **Последний рубеж:** Чтобы добраться до заветного секрета, необходимо пройти финальное испытание – пересечь условную границу, не допустив ошибки.

или

Задания на конвертах

- **Флаг Родины:** Знание государственного флага – основа патриотизма. Первое испытание: **скоростная сборка пазла флага.**
- **Морские узлы:** Защита Отечества не ограничивается сушей. Морякам необходимы навыки вязания морских узлов. Ваша задача: **связать и развязать узел.**
- **Помощь раненым:** В бою солдаты нуждаются в медицинской помощи. Девочки, **перевяжите руку условному раненому.**
- **Небесные защитники:** Летчики – герои, охраняющие наше небо. Пилотам – **приготовиться к вылету!**
- **Меткость снайпера:** Снайперы, поражая цели издалека, защищают Родину. Мальчики, **продемонстрируйте свою меткость и силу.**
- **Преодоление препятствий:** На пути солдата встречаются трудности, например болото. Используйте обручи, чтобы **преодолеть болото.**
- **Последний рубеж:** Финальное испытание перед секретом: **пройдите границу, не оступившись.**