

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 178 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением
деятельности по художественно-эстетическому направлению развития детей»
(МБДОУ № 178)
ул. Александра Матросова, 1 «а», г. Красноярск, 660064 т. 206-16-26,
электронная почта: mdou178@mail.ru
ОГРН 1082468026233 ИНН/КПП 2464208323/246401001

Конспект образовательной деятельности
в подготовительной группе с участием детей и родителей.
КВЕСТ – игра «Поиски пиратских сокровищ»

Автор: воспитатель Кольчугина А. А.

г. Красноярск

2018 г.

Конспект образовательной деятельности в подготовительной группе с участием детей и родителей.

КВЕСТ – игра «Поиски пиратских сокровищ»

Цель: Доставить детям радость и удовольствие от игр развивающей направленности. Поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности, желание играть, проявляя настойчивость, целеустремлённость, взаимопомощь. Совершенствовать у детей знания, полученные ранее.

Задачи:

Образовательные:

- формировать умение решать познавательные задачи,
- формировать умение ориентироваться на местности.

Развивающие:

- развитие связной речи и выразительности речи,
- развитие воображения, мышления, внимания, речи, памяти;
- развивать логическое мышление, развивать мелкую моторику;

Воспитательные:

- воспитывать положительные качества: доброту, отзывчивость, желание помочь;
- воспитывать навыки сотрудничества и взаимопомощи;
- воспитывать самостоятельность, инициативность, ответственность.

Материалы и оборудование: сверток – письмо, метки с заданиями, обручи, ведро, сундук, ключ, лопатки, шоколадные монетки, спорт – инвентарь, разноцветные камушки, схема местности, шары для украшения, пиратская карта разделенная на части, пиратский флаг, маленькие мячи, столовые ложки, бутылочки из под йогурта, бумажные кораблики, водные пистолеты.

Предварительная работа:

- упражнять детей в решении логических заданий, ребусов, задач на смекалку, ориентация по плану, схеме и чертежу и т.д.
- чтение приключенческих книг и просмотр телепередач дома;
- организация игр-эстафет, спортивных соревнований;

Ход квеста:

I. Организационный момент.

Воспитатель: показывает сверток. Открывает его и читает:

«У вас в саду спрятаны сокровища, но так просто я их вам не отдам, вам нужно пройти длинный путь и разгадать все мои загадки! Ищите метки, выполняйте задания и может быть, вы отыщете мой сундук. Джек Воробей!»

Пират: Я слышал кто-то говорил про сокровища? Я давно их уже ищу! Вы ничего не находили в саду?

Воспитатель: Мы нашли письмо Джека Воробья.

Пират: Так вот где оно было!

(читает письмо еще раз и просит ребят помочь найти сокровища).

Ребята, помогите мне, пожалуйста, отыскать сундук с сокровищами, к сожалению, я не знаю куда дальше идти. Давайте все вместе поищем первую метку Джека Воробья. Но для этого нужно быть сильным и ловким, ведь дорога очень долгая. Необходимо преодолеть препятствия, для этого нужно потренироваться. А где у вас тут тренируются?

Центр физической активности - дети проходят по дорожке, пролазят в тоннеле, преодолевают «ямы».

Воспитатель: Молодцы отличная тренировка получилась, вы все стали сильными, ловкими.

Давайте теперь поищем первую метку пирата. Ребята я сегодня нашла вот такую метку, вы не знаете чья она? Давайте посмотрим, что в ней написано?

Метка – подсказка: загадка про пирата

Он гроза морей,

Шхун и кораблей.

Не рыбак и не солдат,

А беспощаднейший... (Пират.)

Центр познавательной активности - ищем картинку вещей, которые необходимы для пирата.

На столе лежит картинка пирата (картинки – тельняшка, штаны, сапоги, сабля, попугай, усы, борода, треуголка, штурвал, корабль, команда).

Воспитатель: Молодцы справились. Ищем с вами следующую метку.

Джек Воробей:

«Ё-хо-хо! Я известный пират Джек - Воробей, гроза морей и океанов приветствую вас! Я долго ходил по морям и океанам, и сойдя на сушу зарыл 3 клада – сундука с сокровищами у вас в детском саду. Тот, кто пройдет все испытания, не бросит друга в беде и выполнит успешно все задания игры, будет находчивым, ловким, дружным, тот обязательно найдет мои сокровища!

Прежде чем отправиться на поиски сокровищ, я хотел бы знать название ваших команд и девизы.

Команды детей с родителями по очереди произносят названия и девизы.

Джек Воробей:

-Я очень рад, что в нашем пиратском братстве появились такие отважные команды!

-Ну, что хотите найти сокровища пирата Джека Воробья?

Дети: -Да!

Джек Воробей:

- У каждой команды будет свой маршрут следования, от которого нельзя отклоняться. На вашем пути будет 6 уровней. После каждого, успешно пройденного уровня, вы получаете фрагмент карты. Собрав шесть фрагментов карты, команда должна прибыть в эту гавань, откуда мы начнём поиски кладов. Здесь вы соединяете фрагменты между собой и получается карта, на которой обозначено место клада. Находите сундук с кладом и приносите его сюда, не открывая.

- Мои друзья-пираты и я будем наблюдать за вами на всех уровнях. Вы готовы к испытаниям?

- Но для начала немного разомнемся! И выполним разминку!

Дети выполняют разминку.

Джек Воробей:

- Капитанам получить маршруты следования. - Команды вперед!!!

Воспитатели-пираты расходятся на этапы.

Команды расходятся по уровням в соответствии с их маршрутами.

1. Задание квеста первого уровня. Эстафета «Перенеси пушечные снаряды»

Дети выстраиваются в колонну. Около колонны и напротив стоит по одному

ведру. В ведре, которое стоит рядом с командой, лежат сенсорные мячи, на дне, под мячами, находится фрагмент карты. Задача детей с помощью столовой ложки переносить мячики из одного ведра в другое, передавая эстафету по очереди, пока ведро не будет пустое. Как только дети перенесут последний мяч, забирают фрагмент карты со дна пустого ведра (Дети идут по указанному маршруту ко второму уровню).

2. Задание квеста второго уровня. «Пиратский флот».

Дети встают вокруг обруча с бумажными корабликами. По команде «ПЛИ!» С помощью водных пистолетов нужно потопить вражеский флот. Каждому участнику команды необходимо потопить один корабль. Потопив весь вражеский флот, дети получают фрагмент карты.

(Дети идут по указанному маршруту к третьему уровню).

3. Задание квеста третьего уровня. «Угадай-ка»

1. Дети отгадывают загадки на тему море, пираты.

Он пират, киногерой

И смеется над судьбой.

Нет его храбрей, хитрей —

То Джек по кличке... (Воробей.)

2. Он гроза морей,

Шхун и кораблей.

Не рыбак и не солдат,

А беспощаднейший... (Пират.)

3. Мечтает каждый день пират

Найти сундук, в котором... (Клад.)

4. Не надо путь искать на глаз.

Укажет север нам... (Компас.)

5. Бриги, шхуны и фрегаты —

Это собственность пиратов.

Отплывают от земли

Прямо в море... (Корабли.)

6. Здесь - куда не кинем взор -

Водный голубой простор.

В нем волна встает стеной,

Белый гребень над волной.

А порой тут тишь да гладь.

Все смогли его узнать? (Море)

7. Над водой взметнулась глыба -

Это очень злая рыба.

Показала свой плавник

И опять исчезла вмиг. (Акула)

8. В море только под водой

Можно встретиться с землей.

Тут лежат морские звезды,

Камешки, песок.

Где-то близко ходит грозный,

Важный осьминог.

И погибшие суда

Опускаются сюда. (Дно)

9. Мы пугливы иногда,

Можем быть и храбрыми.

Окружает нас вода,
В ней мы дышим жабрами.
С чешуей и плавниками
Проплываем тут и там
И гуляем косяками
Мы по рекам и морям. (Рыбы)
10. Каждый, кто бывал на море,
С ярким зонтиком знаком.
Из водички и из соли
Состоит он целиком.

Ты в воде его не тронь -
Обжигает, как огонь. (Медуза)
11. В океане ходим мы,
Словно синие холмы.
Океан - наш дом родной,
В нем немало миль.
В шторм идем большой стеной,
Утихаем в штиль. (Волны)

После того, как дети отгадали все загадки, им даётся задание собрать пиратский пазл (разрезная картинка на пиратскую тему)

Собрав пазл, дети получают от пирата фрагмент карты (Дети идут по указанному маршруту к четвертому уровню).

4. Задание квеста четвертого уровня. «Спаси утопающего»

Дети и родители встают парами друг напротив друга на островки. На синих стоят утопающие, на зелёных – спасатели. У спасателей в руках спасательные круги с привязанными верёвками. Спасатели по команде «СОС!» набрасывают круги на утопающих. Если круг не долетел до утопающего, спасатель подтаскивает его к себе за верёвку и делает ещё две попытки. Если спасателю удалось накинуть круг на утопающего, он тянет к себе круг за верёвку вместе с утопающим и последний считается спасённым.

Задача детей и родителей спасти всех утопающих и получить очередной фрагмент карты от пирата.

(Все идут по указанному маршруту к пятому уровню).

5. Задание квеста пятого уровня. «Полоса препятствий».

Полоса препятствий состоит из этапов. Каждый участник должен пройти все этапы от старта до финиша. На финише участник встаёт в очерченный круг и поднимает руку вверх, что является сигналом к старту следующего участника.

1 этап. Участник встаёт боком к натянутой верёвке. Прыгает через неё 5 раз.

2 этап. Прыжки из обруча в обруч. В конце - подлезание под дугу.

3 этап. Забить гол в ворота.

4 этап. Пройти по ребристой доске, не потеряв равновесия.

5 этап. Собрать морские камни в ведёрко.

6 этап. Прыжок в обруч, взмах рукой вверх.

Дети получают от пирата фрагмент карты.

(Все идут по указанному маршруту к шестому уровню).

6. Задание квеста шестого уровня. «Зашифрованное послание».

Команда разбивается на пары и встаёт перед стартовой чертой. Каждой паре выдаётся обруч-лодка. Участники надевают обруч, один на двоих. Задача участников: парами, по очереди, переплыть на «лодке», огибая рифы-кегли и добраться до бухты на другом берегу. Добравшись до бухты, пара снимает обруч, подходит к месту, в котором

лежат пластиковые бутылки. К каждой бутылке привязана верёвка с палочкой на конце. Конец верёвки с палочкой находится снаружи бассейна. Каждый участник команды должен взять верёвку в руки и сматыванием приблизить бутылку к себе. В одной из бутылок дети должны обнаружить фрагмент карты.

После того, как все фрагменты карты будут собраны, команды прибывают на то место, откуда была начата игра. Здесь, разместившись на столах, дети и родители соединяют фрагменты карты в одну целую большую карту. Задача команды: пройти по стрелкам к обозначенному месту, найти клад и принести Джеку-Воробью.

Команды находят клад и приносят их в гавань, откуда начиналось путешествие. Как только все клады будут найдены, команды строятся в две колонны, как и в начале игры.

Появляется пират Джек- Воробей и вся его команда.

Джек – Воробей:

Молодцы! Вы справились со всеми заданиями, прошли все испытания, и нашли сундуки с сокровищами! Мне очень нравится, что вы такие дружные, помогали друг другу, не бросали друзей в беде.

- А сейчас давайте откроем сундуки, и посмотрим что же там внутри.

(Открывают сундуки, там подарки для ребят).

-Хочу сказать всем вам, огромное спасибо! Поздравляю всех вас с победой, желаю вам здоровья, успехов и удачи!!!

Общий флэш-моб

Звучит победный марш! Квест закончен!



