**Квест-игра**

*(подготовительный возраст)*

**«Сокровища Красноярского края»**

**воспитатель: Васина С.А.**

**Цель:**  Создание условий для развития познавательных способностей детей в процессе игры и формирование самостоятельности и инициативы в различных видах деятельности.

**Задачи:**

1. Систематизировать знания детей о животном, растительном мире и символике Красноярского края;
2. закреплять умения детей оформлять речевое высказывание;
3. развивать пространственные ориентировки через умение ориентироваться в помещении ДОУ;
4. развивать ловкость, сообразительность;
5. формировать социально-коммуникативные навыки – сотрудничества и доброжелательности.

**Оборудование:** конверты с заданиями,кроссворды, презентации игр «От какого дерева листок», «Назови животное», интерактивная доска, стрелки из цветной бумаги с изображением гербов Красноярского края, России, г. Зеленогорска, баночка с водой, краски, свеча, кисточки, картинки птиц, бутылки из- под йогурта, воздушные шары разного цвета, карта-план спортивного и музыкального зала, тоннель, шнуры, косынки, сундучок, 10 ключей, билеты в зоопарк.

Воспитатели и дети в костюмах пиратов.

**Ход игры:**

***Воспитатель***: Пират Флинт и его друг Джон приветствуют вас на квест-игре, посвящённой 80-летию Красноярского края. Сегодня мы с вами отправляемся за сокровищами самого большого и знаменитого сибирского края.

***Деление на команды***: Разделитесь на 2 команды, закрепите бейджики. На каждом этапе за правильно выполненное задание вы будете получать ключ. Но прежде чем отправиться в путь мы должны принять клятву пиратов.

«Вступая в ряды пиратов и искателей сокровищ, клянусь не трусить, не унывать, помогать товарищам. Найденные сокровища разделить по чести и совести. Клянусь!» Клянусь, клянусь, клянусь!

В путь за удачей!

Капитаны, получите конверт с маршрутом. Открывают, читают задание: «Отгадайте кроссворд, и узнаете маршрут следования».

Команды расходятся (одна остаётся в группе, другая идёт в кабинет логопеда), на доске кроссворды.

Блиц вопросы:

**Команда Флинта**

1. Какая птица охотится ночью (со**в**а);
2. Вместе с этой чёрной птицей

К нам весна в окно стучится (гр**а**ч);

1. У этой птицы хороший слух, но когда она токует её можно поймать голыми руками (глу**х**арь);
2. Всё время стучит, дерево долбит,

Но он их не калечит, а только лечит (дя**т**ел);

1. Летят клином, курлычут (жур**а**вли).

Слово по вертикале: **ВАХТА**

**Команда Джона**

1. Есть на речках лесорубы

В серебристо-бурых шубах.

Из деревьев, веток, глины

Строят прочные плотины (бо**б**ры)

1. Кто трусливый, длинноухий, серый или белый (з**а**яц);
2. Хитрая, рыжая, ловкая. Кто это? (ли**с**а);
3. Крупное животное с ветвистыми рогами (ло**с**ь);
4. Проворная, запасливая, рыжая или серая (б**е**лка);
5. У какого зверька вдоль спины проходит пять тёмных полос? (буру**н**дук);

Слово по вертикале: **БАССЕЙН**

**Искатели сокровищ** (согласно маршруту) **отправляются по своим направлениям.**

**Команда Флинта**

**Пункт № 1** *(на вахте учреждения)*

**Вахтёр:** Кто вы такие? Что ищите? Для начала отгадайте, с каких деревьев прилетели листья к нам на вахту. *Дети на ноутбуке выполняют игровое упражнение « С какого дерева лист»?*

Какими деревьями богата наша Зеленогорская тайга?

**За правильный ответ получаете ключ и маршрут к следующему пункту.** (Двигайтесь по стрелкам с гербом Красноярска). Дети должны выбрать правильный маршрут, т.к. на трёх стрелках гербы Зеленогорска, России и Красноярска.

**Пункт № 2**  (*групповая комната детей старшей группы*)

Детей встречает ещё один пират и предлагает поиграть с ним в игру «Горячо – холодно» и найти конверт с заданием.

На интерактивной доске упражнение: «Поменяй букву и получи название животного сибирской тайги».

полк –

липа-

высь-

*Дети меняют буквы в словах и получают название животного.*

Расскажите что-нибудь необычное о любом животном.

За интересные рассказы получите конверт со следующим маршрутом*. (В конверте лист написан парафиновой свечой и молоком).* Лист совершенно чистый, как можно определить дальнейший путь по поиску сокровищ? Используйте предметы на столе и прочтите дальнейший пункт путешествия *(краски, свеча, кисточки, спички, вода в баночке*). *Дети с помощью воспитателя нагревают лист бумаги над пламенем свечи, раскрашивают его акварелью.*  Проявилось слово «Бассейн».

**Пункт № 3** (*Бассейн)*

В бассейне сачками вылавливают пластмассовые бутылки, вынимают фото птиц (утка, дятел, лебедь, гусь, сова), расставляют их на магнитной доске. Определяют, что это дикие птицы и проживают на территории Красноярского края.

Подберите к схеме название одной из птиц и получите ещё один ключ.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

(лебедь)

Между шарами на противоположной стене бассейна дети замечают конверт, в нём задание: «Из шаров составьте Российский флаг и прочтите название следующего пункта путешествия». *(Спортивный зал).*

**Для команды Джона задания точно такие – же, как и для первой, но дети двигаются по своему маршруту (*бассейн, вахта, групповое помещение старшей группы)* и встречаются обе команды в спортивном зале.**

**Пункт № 4** (*Спортивный зал)*

**Флинт:** Отгадайте загадку и узнаете, где спрятан конверт со следующим заданием.

Он не ест и не пьет,

Чужим голосом поет.

Только вот обидно,

Кто поет - не видно! (магнитофон)

***Задание в*** конверте на магнитофоне.

**Джон:** Договоритесь между собой, и выберете по одному представителю с рассказом о любом животном Красноярского края. *Используя свои домашние заготовки (альбомы, фотографии, презентации) дети рассказывают о любом представителе животного мира зеленогорской тайги.*

**Флинт:** Куда же нам двигаться дальше? Отгадайте по подсказке:

Полотняная птица

На окошке резвится *(карта).* *(На раме окна привязана старая карта схема). Дети решают, что клад спрятан в музыкальном зале.*

Но попасть туда не так просто. Нужно с завязанными глазами, взявшись за руки, пройти по узкой тропинке, проползти по тёмному тоннелю и попасть в музыкальный зал.

**Пункт № 5** *(Музыкальный зал)*

В музыкальном зале по плану ищут место нахождения клада *(на окне карандаш, к нему привязана бечёвка с сундучком).* Дети аккуратно наматывают бечёвку на карандаш, пока не покажется сундучок и конверт.

***В конверте задание: «Получите ключ, если исполните песню или танец о Родине»***

Как же открыть сундучок? Ключей много, что делать? Дети подбирают ключи. Открывают сундучок. В сундуке билеты в зеленогорский зоопарк.

**Флинт:** Вы молодцы, пираты, смогли найти сокровища Красноярского края. Это и леса, и птицы и животные. Чтобы лучше познакомиться с представителями наших лесов, мы с вами отправляемся в зоопарк.