

Игра геокешинг для детей и родителей

«В поисках тайника»

Атрибуты: бубен, обруч, карта, китайские палочки, таз с водой, киндер яйца, ориентиры, мяч, гимнастические палки, воздушный шарик, параллелепипед, ходунки, самокат, повязка на глаза, тайник, сладости, мел.

Предварительная работа: беседа с детьми о спортивных центрах нашего города Череповец, рассматривание фотографий с различными видами спорта, рассказы детей об активном семейном спортивном отдыхе, изготовление фотоальбомов.

Задачи:

1. Вызвать интерес к познавательно-двигательной деятельности через организацию игры геокешинг.
2. Формировать навыки коллективного взаимодействия, сплочение в одну команду.
3. Развивать быстроту реакций, глазомер, уметь находить общее решение за определённое время.
4. Создать неформальную обстановку для позитивного эмоционального фона родителей и детей.
5. Развивать познавательные процессы и умение логически мыслить.

Добрый день, дорогие ребята и родители. Мы встретились с вами на одном из мест активного отдыха в нашем городе. Скажите мне, пожалуйста, как в этом парке можно отдохнуть? Ответы детей.

Ребята, мне сообщили, что на территории этого парка находится тайник, в котором спрятан... как вы думаете, что? (клад). А еще принесли вечером вчера в наш детский сад карту. Как вы думаете для чего? (чтобы ориентироваться по ней). Здорово! Какие вы молодцы! У нас с вами есть карта, мы знаем, что на территории парка есть тайник. На какую игру это похоже? (геокешинг).

Детская цель: Найти тайник.

Итак, вы готовы? (ДА). Давайте пройдем к скамейкам, там много места, и немного поиграем.

Тимбилдинг.

Пока звучит бубен вы двигаетесь, бубен замолкает я называю число, по столько человек вам нужно объединиться. Задание понятно? Начали играть.

- По 2 человека;
- По 4 человека;
- По 5 человек;
- В общий круг.

Следующее задание. Возьмемся за руки, у меня в руках обруч, не расцепляя рук, передаем обруч по кругу, необходимо, чтобы обруч вернулся ко мне.

Здорово! Молодцы! С таким прекрасным настроением мы обязательно найдем тайник.

Ребята, а чего же я вам забыла отдать? (карту). Правильно. Вот она. Давайте разбираться.

Где мы находимся. Вот у этой скамейки нас ждет первая подсказка.

1.Задание «Достань яйцо»

В тазу вода и киндер-сюрпризы. В одном яйце подсказка («ходули»). Надо достать нужное яйцо китайскими палочками.

2.Задание «Ходули»

Игроки делятся на две команды (дети и родители). Стоят ориентиры, участникам дойти до ориентира и вернуться. Все участники, выполнив задание должны найти очередную подсказку (на ориентире «самокат»).

3.Задание «Самокат»

Перейти реку по узкому мостику всем игрокам, используя самокат. В конце мостика очередная подсказка («гимнастические палки»).

4.Задание «Китайский параллелепипед»

Достать мяч из параллелепипеда, используя гимнастические палки, на мяче подсказка («Лабиринт»).

5.Задание «Лабиринт»

Чтобы взять шарик, необходимо одному из игроков пройти лабиринт завязанными глазами, не наступая на линии. Играющие направляют его словами-ориентирами (два шага вперед, один влево и т.д.)

Взяв в руки воздушный шарик нужно его лопнуть, в нем записка «Тайник вас ждет в кустах»

Молодцы! Мы с вами нашли тайник, ура!

Литература:

1. «Играй - не зевай» М.Н. Дедулевич
2. «Движения + движения» В.А.Шишкина
3. «Развивающие занятия по физической культуре и укреплению здоровья для дошкольников» Н.Ф. Дик, Е.В. Жердева
4. Интернет ресурсы:
nsportal.ru>...2017/05/30/geokeshing...iz...doshkolnogo
ds16.bsksedu.ru>...innovatsionnaya...dlya-vospitatelej...

Конспект игры по геокешингу в старшей группе

Цель: доставить детям радость и удовольствие от игр развивающей направленности. Поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности, желание играть, проявляя настойчивость, целеустремленность, взаимопомощь. Закреплять знания детей, полученные ранее.

Задачи: Лабиринты помогают детям развивать такие качества как целеустремленность, концентрацию внимания, стимулировать развитие мыслительных способностей. Развивать у детей умение ориентироваться на местности по карте – схеме, определять направление маршрута. Развивать у детей интерес к самостоятельному решению познавательных, творческих задач.

Оборудование: письмо от компьютерного навигатора, карта маршрут, лабиринты, 5 ключей, гимнастическая скамейка, обручи, мячи, карандаши, раскраска с хохломской росписью, сундук с хохломской росписью.

Примерный ход игры

Неизвестный - (приносит письмо, полученное по факсу)

Письмо - здравствуйте ребята группы «Рябинка», предлагаю Вам поиграть в игру «Геокешинг», с перевода на русский найди клад по карте. Я спрятал клад в вашем детском саду и предлагаю вам его найти и забрать.

Но прежде чем найти клад вы должны выполнить некоторые задания.

Найди карту.

Выполни задания по карте.

Собери 5 ключей. (Но чтобы собрать 5 ключей, вы должны следовать по маршруту карты).

Найди клад.

Воспитатель – ну что ребята вы согласны поиграть в игру «Геокешинг»

Ответы детей - согласны.

Воспитатель – карта находится, где то в нашей группе и её надо найти.

(карта висит подвешенная на окне)

Дети находят карту, и изучают её. На карте изображены 5 фотографий «группа, раздевалка, соседняя группа, медицинский кабинет, спортивно - музыкальный зал».

Дети узнают маршрут, и чтобы найти ключи и выполнить задание.

1. Задание. «Пройди лабиринт» (картинки с лабиринтами – нужно найти правильный ответ. Задание выполнено получи 1 ключ.

2. Задание. Чтобы найти первый ключ, нужно выйти из группы, повернуть на право, потом остановится у приемной, и по левой стороне отсчитать 5 шкафов и в нем находится 2 ключ.

3. Задание по схеме маршрута ребята должны попасть в соседнюю группу и отгадать загадки.

У пилота Боря друг
Красит краской все вокруг.
На окне рисует дождик,
Значит, вырастет (художник)

Мастерица на все руки
Нам сошьет пиджак и брюки.
Не закройщик, не ткачиха.
Кто она, скажи? (Портниха)

Правила движения
Знает без сомнения.
Вмиг заводит он мотор,
На машине мчит (шофер)

Наяву, а не во сне
Он летает в вышине.
Водит в небе самолет.
Кто же он, скажи? (Пилот)

Темной ночью, ясным днем
Он сражается с огнем.
В каске, будто воин славный,
На пожар спешит (пожарный)

На витрине все продукты:
Овощи, орехи, фрукты.
Помидор и огурец
Предлагает(продавец)

Кирпичи кладет он в ряд,
Строит садик для ребят
Не шахтер и не водитель,
Дом нам выстроит (строитель)

Мастер он весьма хороший,
Сделал шкаф нам для прихожей.
Он не плотник, не маляр.
Мебель делает (столяр)

Стук летит из-под колес,
Мчится вдаль электровоз.

Поезд водит не таксист,
Не пилот, а (машинист)

Кто плывет на корабле
К неизведанной земле?
Весельчак он и добряк.
Как зовут его? (Моряк)

Гвозди, топоры, пила,
Стружек целая гора.
Это трудится работник —
Делает нам стулья (плотник)

На посту он в снег и в зной,
Охраняет наш покой.
Человек, присяге верный,
Называется (военный)

Кто пропишет витамины?
Кто излечит от ангины?
На прививках ты не плачь —
Как лечиться, знает (врач)

Задание выполнено - получи 3 ключ.

4. Задание по маршруту карты дети спускаются в медицинский кабинет, слушают рассказ о пользе витаминов, отвечают на вопросы, что нужно делать, чтобы быть здоровым. Задание выполнено получи 4 ключ.

5. Задание. Ребята отправляются дальше по плану маршрута. Попадают в спортивно - музыкальный зал. В зале стоит гимнастическая скамейка — задание «проползи по скамейке », попрыгай на одной ноге из обруча в обруч, закинь по очереди друг за другом все мячи в корзину, (на дне корзины лежат раскраски, раскрась узором хохломской росписью. Задание выполнено получи 5 ключ.

Последнее задание нужно в спортивно – музыкальном зале найди сундук, расписанный хохломской росписью.
Дети находят сундук, забирают клад, а на место клада в сундуке оставляют 5 ключей.
Подведение итогов. Понравилась ли Вам игра «геокешинг».
Ответы детей.

Игра – геокешинг для детей среднего дошкольного возраста «Поможем лесовичку»

Цель игры: Показать роль природы в жизни человека; воспитывать заботливое бережное отношение к природе как источнику красоты и доброты.

Задачи:

- Учить отгадывать загадки.
- Формировать навык составлять целое из частей.
- Закрепить знания детей о деревьях, птицах, домашних и диких животных; различать и называть их.
- Привить интерес к новой форме игровой деятельности (гекешинг).

Ход игры:

- В группу приходит письмо от Лесовичка, в котором он просит ребят помочь расколдовать лес и приглашает детей поиграть в увлекательную игру – геокешинг. Вручает детям карту-схему маршрута по группе в поисках тайника. Впереди нас ждет несколько остановок, на каждой из которых вам предстоит выполнить задание. Предлагает отправиться на поиски тайника, следуя предложенному маршруту.

- Вместе с детьми рассматриваем схему карты.

Первая остановка «Разнообразные деревья и их плоды семена».

Дети отгадывают загадки о деревьях, а в ответ находят картинку и семена или листья этого дерева:

Модница в белом платье,

Длинные сережки,

Тонкий стан,

Первая одевает

Желтый наряд осенью. (Береза.)

Пришла весна - одела зеленый наряд,

Наступило лето - загорала,

А осенним днем одела красные бусы... (Рябина.)

Хоть орешки и малы.

Все же желуди вкусны.

Много маленьких плодов

Подарить он всем готов. (Дуб.)

Хоть и лето на дворе.

Все деревья в серебре.

Пух летит по всей округ

Заметает все дороги. (Тополь.)

Справились с первым заданием, и отправиться дальше по маршруту. В

конверте находится разрезанная на части картинка с нарисованными скакалкой, кеглей, флажком. Дети составляют её и приходят к выводу, что идти надо в физкультурный уголок. Там ребята находят следующий конверт с заданием и картинками и часть карты с изображением.

Вторая остановка «Насекомые».

Игра «Кто лишний».

Назвать кто лишний и почему?

Третья остановка «Дикие животные в лесу».

Игра - презентация «Узнай меня» - загадки про диких животных

Кто с высоких толстых сосен

В ребятишек шишку бросил

А в кусты через пенек промелькнул как огонек? (белка).

Недотрога весь в иголках

Я живу в норе под елкой

Хоть открыты настежь двери

Но ко мне не входят звери (еж).

Трав копытами касаясь

Ходит по лесу красавец

Ходит смело и легко

Рога раскину широко (лось).

За горами, за полями,

Зв дремучими лесами

Хищник – ворище

Ночами рыщет,

Добычу ищет

Зубами щелк

Кто это? (волк).

Четвёртая остановка «Экологические знаки».

Дети рассматривают экологические знаки о правилах поведения в лесу, рассказывают, как и почему нельзя себя вести в лесу.

Заключительный этап игры проходит на прогулки. Воспитанники вместе с воспитателем соединяют все фрагменты карты, чтобы узнать, где находится тайник.

«Квест — игра «Занимательное путешествие в страну знаний» (совместно с родителями)

Форма проведения: квест-игра путешествие.

Цель родительского мероприятия: сплочение родительского коллектива и построение эффективного командного взаимодействия.

Задачи:

1. Формирование благоприятного психологического климата в коллективе;
2. Осознание каждым участником своей роли, функции в проводимом мероприятии;
3. Развитие умения работать в команде со своими детьми.

Подготовительный этап итогового мероприятия.

1. Изготовление пригласительных билетов каждой семье и общее объявление в группе с планом родительского мероприятия.
4. Подготовка заданий к каждой образовательной области
6. Изготовление эмблемы для каждого ребенка (две команды).
7. Подбор физкультминутки.
8. Видеоролик. Репортаж «жизнь нашей группы» с результатами, чему мы научились за учебный год»
9. Фонограммы музыкальных записей.

План проведения итогового мероприятия с участием родителей квест-игры «Занимательное путешествие в страну знаний»

1. Вступление. Введение в тему квест-игры (раскрытие темы)
2. Распределение ведущих родителей по образовательным площадкам
3. Распределение детей на 2 команды по эмблемам.
4. «Ориентация по карте, определение маршрута по загадке».
5. Маршрут №1: «Художественно-эстетическое направление» — в изостудию
6. Маршрут №2 «Познавательное развитие» — кабинет психолога
7. Маршрут №3 «Социально-личностное развитие» музыкальный зал
8. Маршрут №4 «Речевое развитие» — группа «Радуга»
9. Маршрут №5 «Физическое развитие» — спортивный зал
11. Просмотр Видеоролика «Жизнь нашей группы».
12. Итог мероприятия. Награждение родителей грамотами.
13. Рефлексия: «пожелания». Буклеты на память.

Ход мероприятия:

В музыкальном зале играет музыка.

Постепенно собираются родители. На проекторе фото «наша группа».

Ведущий

Добрый вечер, уважаемые родители! Мы рады, что вы сегодня нашли время,

прийти к нам на встречу. Наша встреча посвящена итоговому мероприятию, в котором вы увидите результаты развития ваших детей за 2017-2018 учебный год. Проведём мы его в форме Квест-игры. В игре мы вам предлагаем стать участниками образовательного процесса, что позволит вам самостоятельно увидеть своих детей в деятельности

Уважаемые родители!!!

На нашей первой встрече мы с вами познакомились и говорили о том, насколько значима роль родителей в воспитании своих детей. И действительно, все мы, и воспитатели и родители, объединены одной целью, воспитать умных, ответственных, добрых и отзывчивых детей. Чтобы достичь этой цели, нам надо быть сплочёнными и дружными. Мы с вами вместе уже год. За это время хорошо узнали друг друга и я предлагаю вам по цепочке подарить друг другу комплименты.

Игра на сплочение «Комплименты»

Ведущий:

Квест – это приключенческая игра, в которой ребята будут путешествовать, и выполнять определённые задания. Наша с вами цель: увидеть, через игровые задания детей ориентироваться в окружающем, самостоятельно решать и выполнять задания, работать в команде.

Правила игры следующие:

Мы будем путешествовать по пяти образовательным областям:

1. «Речевое развитие», вы увидите как совершенствуется и развивается речь детей.
2. «Познавательное развитие» вы увидите, как дети ориентируются в окружающем мире.
3. «Художественно-эстетическое» это творчество детей, их самореализация.
4. «Социально-коммуникативное» развитие личности детей их духовно-нравственное и патриотическое воспитание.
5. «Физическое развитие» это наша физкультура, где воспитанники укрепляют здоровье

Для начала нам необходимо выбрать 5 родителей, которые в игре с детьми будут ведущими. ***(Выбор родителей)***

Дети будут разделены на 2 команды. Определятся они по своим эмблемам. Мы педагоги будем кураторами, переводить детей по маршрутам. Остальные родители они идут в помощники ведущим и будут путешествовать со своими детьми.

На каждой образовательной площадке будет конверт с заданием для детей. После выполнения задания, ведущие дарят часть картинки детям, кураторы переводят детей на другую образовательную площадку.

Ведущие ждут вторую команду. Со второй командой выполняете то же задание, по окончании идёте вместе с детьми в спортивный зал. Это конечный маршрут.

Уважаемые родители! В проведении заданий необходимо организовать детей, направить их на выполнения заданий. Вы постарайтесь использовать все свои родительские (педагогические) знания в организации.

Определив родителей в роли ведущих, и распределив их по образовательным площадкам, две группы воспитанников отправляются в «Занимательное путешествие по стране знаний».

По окончании путешествия ведущий воспитатель подводит результат.

Ведущий: Квест — игра закончена! Уважаемые родители! Что у вас вызвало наибольший интерес? Что вы увидели в своих детях? Довольны ли вы результатами деятельности своих детей? Что получилось у них, и над чем еще надо работать? Я думаю, что каждый из вас увидел своих детей: уверенных, и не уверенных, решающих задачи и идущих к цели, умеющих вступать в сотрудничество со своими сверстниками. Некоторые из вас, для себя определили, в чем затрудняется его ребенок и как ему в этом помочь!

Вторая часть мероприятия

Ведущий:

Сейчас вы вам предлагаем посмотреть видеоролик «Жизнь нашей группы». Репортаж ведёт Насибуллина Арина. Вам дети расскажут о том, чем они занимаются в детском саду, что узнали нового и интересного.

Ведущий:

Как мы видим из видеоролика, дети самостоятельно рассказали вам, как они живут в группе, Как построен их игровой день, чем он насыщен.

Ведущий:Рефлексия

Уважаемые наши родители! Мы благодарим вас, за то, что вы приняли участие в нашем мероприятии. Этот год был трудный, но плодотворный, вы были участниками образовательного процесса, не только сейчас, но и в течение всего учебного года. Участвовали в различных всероссийских городских конкурсах. Каждая семья внесла определённый вклад в развитие предметно пространственной среды нашей группы и в целом нашего детского сада. Мы педагоги и администрация детского сада «Золушка» благодарит вас и хочет наградить грамотами.....

Награждение родителей грамотами.

Для вас приготовили кружочки. Это как сигнальные карточки. Если вы удовлетворены нашей сегодняшней встречей, просим поднять зелёные кружочки, а если нет, то поднимите красные кружочки. Напишите нам свои

пожелания и предложения. Что вам понравилось? И что бы вы ещё хотели увидеть? Довольны ли вы результатами детей? Свои пожелания положите в нашу шкатулку, а мы прочтем и обязательно учтем все ваши предложения!!!

В заключение нашего мероприятия мы вам дарим буклеты с активным отдыхом детей и соблюдением безопасности в летний период.

Официальная часть мероприятия закончилось, (жюри отпускаем А вас просим задержаться на минуточку. В нашем детском саду объявлен конкурс на лучший участок. Просим вас принять в нем участие. Спасибо! Плюс приемка

Приложение

«Речевое развитие»

Игра: «Отгадай-ка» **Цель игры:** описывать предметы по картинкам, находить в них существенные признаки; по описанию узнавать предмет. **Оборудование:** предметные картинки в коробочке, часть разрезной картинки, схема – подсказка.

Ведущий
письмо.

читает

Здравствуй

ребята! Посмотрите, какая у меня красивая, коробочка, она не простая, а волшебная. В ней приготовлены для вас разные картинки. Получить картинку может только тот, кто умеет загадывать загадки. А я думаю, что вы все умеете составлять загадки. Предлагаю поиграть в игру «Отгадай — ка». Кому будет трудно составлять загадку, можете смотреть на схему.

«Познавательное развитие»

Игра — лото «Времена года»

Цель игры: подобрать картинки — признаки к «Временам года»

Ход

игры Ведущий читает

письмо.

Здравствуй

ребята! Обращаются к вам за помощью «Времена года» У нас случилась беда. Налетел сильный ветер и перепутал все наши признаки. На земле может произойти катастрофа. Мы знаем, что вы летом поедите в отпуск! А вдруг полетит, снег и вы замерзнете! Или мороз заморозит речку, что будет с водоплавающими птицами! Помогите нам установить точные признаки каждого времени года. Заранее мы вас благодарим!

«Социально – личностное развитие»

Игра «Собери флаг»

Цель игры: формировать у детей представления о российском флаге, о символическом назначении цветов.

Оборудование: картинки «Флаг России», полоски из картона для флага.

Ход игры

Ведущий читает письмо

Здравствуйте ребята! Пишет вам Чебурашка. Я очень хочу пойти в лесную школу. Но Крокодил Гена спросил меня, готов ли я к этому, и начал задавать вопросы о Родине, о флаге России, но я не смог ответить ни на один вопрос и тогда Гена сказал, что меня могут не взять в лесную школу, потому что я не знаю даже какой флаг нашей Родины. Я очень хочу научиться собирать флаг своей Родины из разрезных картинок.

Ребята, поможем Чебурашке?

Сначала
побеседуем.

давайте
— Как

называется наша страна? (Наша страна называется – Россия.)

— Людей, которые живут в России, как называют? (Россияне.)

— Вы любите свою Родину? Скажите, что значит «любить свою Родину?» (Не совершать плохих поступков, защищать, охранять её, служить армии, уважать старших.)

Посмотрите, на каждом столе лежат части картинок: прямоугольники из картона белого, синего, красного цвета, длинный прямоугольник коричневого цвета «древко». Вам надо собрать флаг России.

Вывод: Правильно, на нашем флаге три полосы: белая, синяя, красная. Что означают три цвета на флаге России? (белый цвет — береза, чистоту, синий цвет – небо, надежду, красный цвет – рассвет, славу и отвагу). Ребята, за то, что вы помогли чебурашке, он вам передаёт часть картины, которую вы ищите.

Художественно-эстетическое развитие» лепка «Гусеница»

Цель: создавать образ гусеницы из нескольких одинаковых элементов – модулей, использовать дополнительные предметы для рожек гусеницы.

Ход игры

Будем сегодня лепить гусеницу. Кто знает в будущем в кого превратиться гусеница? Правильно, в бабочку. Гусеница – самый занятой ребёнок на свете. Ей столько нужно съесть, чтобы превратиться в бабочку, что и поиграть некогда. Наша гусеница будет из шариков разного цвета. Предлагаю вам самостоятельно вылепить гусеницу из пластилиновых шариков

.Вывод: с заданием все успешно справились, некоторые работы особенно отличаются аккуратным исполнением. Работа окончена, давайте соберём всех наших гусениц и сделаем выставку в группе.

Квест-игра «Путешествие по иллюстрациям Ю.А. Васнецова»

Интеграция образовательных областей

- Речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие.

Форма проведения: квест - игра

Форма организации детей: подгрупповая.

Цель – результат: Развитие свободного общения с взрослыми и детьми, овладения конструктивными способами и средствами через фольклор.

Задачи:

Образовательные:

- Способствовать речевому общению детей;
- Поддерживать эмоциональную отзывчивость при восприятии произведений устного народного творчества.

Развивающие:

- Развивать связную и грамматически правильную речь.
- Обогащать активный словарь детей словами – антонимами, прилагательными и существительными по теме.
- Развивать внимание, наблюдательность и активность.
- Развивать умения делать описания по иллюстрациям Ю.А. Васнецова.
- Развивать общение и взаимодействие детей с взрослыми и сверстниками; усвоение норм и ценностей, принятых в обществе.

Воспитательные:

- Развитие интереса к устному народному творчеству.
- Поддержка и укрепление физического и психического здоровья детей.
- Развитие нравственных качеств: доброту, отзывчивость, желание помочь.

Необходимое оборудование и материалы:

Детский стол, 2 мольберта, дерево, ключ бумажный, клубочек, игрушка – кот, следы (бумажные) на полу, коробка для кота, картинки для рассказа – зима, печь, одеяло, мыши; 2 книги, мини – книжечка

Средства ТСО: ноутбук, проектор, презентация, колонки.

Методы и приёмы:

- Словесный (беседа по вопросам, рассказ воспитателя);
- Наглядный (рассматривание иллюстраций, карты, книг);
- Стимулирующий (похвала, одобрение);
- Игровой (приключенческая игра, динамическая пауза)

Ход непосредственно образовательной деятельности

1. Организационный момент (эмоциональный настрой).

Воспитатель. Здравствуйте, дети. Я очень рада нашей встрече.

В круг широкий, вижу я

Встали все мои друзья

Я принесла вам клубочек, он не простой, а волшебный. Мы будем передавать клубочек, и желать друг другу доброго дня. И от этого сила его волшебства будет увеличиваться. Я передаю клубочек Маше, и так по кругу всем детям. Доброе утро, Машенька. Вот и опять клубочек дошел до меня. Каким он стал большим от добрых слов!

Воспитатель. Ребята, сегодня у нас много гостей, давайте с ними поздороваемся и передадим наш клубочек, пусть они тоже скажут друг другу много добрых слов.

2. Мотивационная игра

Ребята, мне очень хочется отправиться в путешествие с такими добрыми, внимательными детьми. А вы хотите совершить путешествие? Я приглашаю вас поиграть в интересную игру. Интересна игра тем, что мы будем не только выполнять задания, но еще и разыскивать их. Хотите? Готовы?. Помните, что в путешествие мы берем с собой много, много доброты.

Начинаем!

Слайд №1

Воспитатель. Ребята, вы что – ни будь, слышите?

Воспитатель. Может, ему нужна наша помощь? Посмотрите следы. Идемте по следу друг за другом. Наши приключения начинаются.

Воспитатель (или дети) обнаруживает кота (игрушка) грустного и печального.

Воспитатель. Ребята, я вижу, что это необычный котенок. Он умеет говорить. Здравствуй, Барсик, почему ты такой печальный?

Слайд №1

Барсик. Мне грустно, никто со мной не играет.

Воспитатель. Ребята, давайте поиграем с Барсиком, скажем ему добрые и ласковые слова. Похвалите котенка.

Дети гладят котенка и хвалят его.

Воспитатель. Барсик, а где твои друзья?

Слайд №1

Барсик. Мои друзья ушли в книгу, в ней такие красивые и яркие иллюстрации. Но я не знаю, где она я.

Воспитатель. Может здесь? (берет в руки сундучок) Ребята, посмотрите – сундучок. Хотите открыть? Для этого надо придумать чистоговорку: Чок, чок, чок, открывайся ...дети (сундучок)

(Воспитатель открывает сундучок и достаёт карту(свиток и письмо).

Воспитатель: Вот так чудо! Письмо для нас!:

Друзей вы найдете, если по карте пойдете.

Воспитатель. Вот и карта. Давайте внимательно посмотрим, куда нам показывает первая стрелка?

Дети: Стрелка указывает на стол.

Воспитатель. Чтоб нам не сбиться в пути, за руку друга крепко держи.

И помните:

Будете, друг за дружку держаться - можете ничего не бояться.

(Идут по направлению к столу, на котором лежат мини книжечки).

3. Основной этап.

Воспитатель. Вот и стол. Что лежит на столе?

Дети. На столе лежат книги.

Воспитатель. Книги не большие, а ... (маленькие).

Воспитатель. Давайте с вами поиграем, я скажу слово, а вы мне скажите, чего не стало?

- Книга – не стало... книг

- Кот – не стало ...кота

- Картинка – не стало ...картинок

Воспитатель. Наше путешествие продолжается. Давайте посмотрим, куда указывает 2 стрелка?

Дети. Стрелка показывает на дерево.

Воспитатель. За руку друга скорее возьми,

Вместе и неудачу легче перенести.

Воспитатель. Вот и дерево. Как оно нам поможет? Как вы думаете, дети?

Может, нам нужен этот ключ? Что делают ключом? (открывают дверь)

Слайд №2

Воспитатель. Посмотрите внимательно, какую дверь мы сможем открыть.

(Обращает внимание на экран). Может эту?.. Поближе подойдем, ключ волшебный повернем.

Слайд №3

Воспитатель. Какая красота! Ребята мы открыли дверь в горницу, так называли комнату в русской избе. Проходите, присаживайтесь.

Воспитатель. Скажите, дети, куда мы вошли? (В горницу)

Слайд № 4

В старинной русской избе была всего лишь одна комната, и почти половину ее занимала русская печь. –

Воспитатель. Дети, вы знаете, для чего нужна была печь в избе?

(Ответы детей)- В ней и еду готовили, она и дом обогревала. На печи можно было даже спать.

Воспитатель. Молодцы.

Слайд №5

Посмотрите внимательно на картинку, и расскажите, что происходит в горнице? (Ответы детей)

Воспитатель. Тише, дети, мы не будим кота будить, а тихонько тоже поиграем.

Речевое упражнение: подбор антонимов

Кот не белый, а ...черный

Кот не гладкий, а ..пушистый

Мыши не грустные, а ...веселые

Печь не холодная, а..теплая

Воспитатель. Давайте с вами придумаем рассказ по картинке. Я начну, а вы мне помогайте.

Построение предложений

Воспитатель. На печке под очень нарядным теплым одеялом спит кот. Где он лежит? (на печке). Одеяло какое? (теплое, нарядное). Высоко забрался. А почему кот лег на печку? (там тепло). Значит, какой кот? (хитрый, умный). Мыши не боятся кота. Они играют, водят хоровод.

Воспитатель. Понравился вам наш рассказ? А сейчас попробуйте сами придумать рассказ по картинке. (Выставляю опорные картинки).

- В своем рассказе расскажите, куда забрался кот? Почему он лег на печку? (картинка – печь)

- Каким одеялом кот укрылся (картинка – одеяло)

- Расскажите, что делают мыши. (картинка – мыши)

Дети составляют рассказ.

Воспитатель. Молодцы. Вот мы и нашли друга Барсика – кота Ваську.

Кот Васька приглашает вас потанцевать.

Физминутка «Друзья»

Слайд №6

Воспитатель. Отдохнули? Наше путешествие продолжается. Посмотрим, куда указывает нам 3 стрелка?

Дети. Стрелка нам указывает на прямоугольник.

Воспитатель. Идем по направлению стрелки и ищем предмет прямоугольной формы.

(Идем в сторону мольберта- находят две книги)

Воспитатель показывает две книги: одна с иллюстрациями, другая без.

Воспитатель. Дети, что мы нашли.

Дети. Книги.

Воспитатель. Книга не маленькая, а большая. Давайте вместе посмотрим книги. Я покажу. Какая книга вам нравится? Почему?

Воспитатель. Ребята, кто украшает страницы книг? (Художники)

Воспитатель. Не просто художники, а художники – иллюстраторы.

(Повторите). И картинки в книгах называются иллюстрации.

- Вот эту книгу, где живут друзья Барсика – сказочные коты, иллюстрировал известный художник-иллюстратор Юрий Алексеевич Васнецов.

Слайд №7

Посмотрите на экран – вы увидите его портрет. Скажите, где мы нашли друзей Барсика? (На страницах книг).

4. Рефлексия

Воспитатель. Понравилось вам наше путешествие? (ответы)

- Что вам понравилось больше всего?

- Назовите, с каким художником – иллюстратором мы познакомились?

Запомните, дети:

Не бросайте друга в беде.

Воспитатель. Мне было приятно с вами играть. До свидания.

Квест - игра совместно с родителями «В поисках «Золотого ключика»

Цель: привлечение родителей в образовательное пространство детского сада,

Задачи:

Способствовать созданию положительных эмоциональных переживаний детей и родителей от совместного празднования мероприятия;

Расширить знания о сказках;

Побуждать детей и родителей к активному участию;

Способствовать гармонизации детско-родительских отношений;

Ведущий:

Добрый день, уважаемые родители и ребята! Все мы с вами любим сказки.

Сегодня мы с вами отправимся в удивительный мир сказок. Я надеюсь, что вы хорошо знаете различные сказки: народные, сказки русских и зарубежных писателей. Поэтому те препятствия, которые ждут вас на пути к цели, не будут для вас сложными.

На экране появляется картинка: дверь коморки папы Карла из сказки «Приключение Буратино».

Ведущий: Угадайте сказку, отрывок из которой изображен на экране?

Верно, а что за этой дверью нам предстоит сегодня узнать.

А, что нам поможет открыть эту дверь? (золотой ключик).

Как и героям сказки, нам тоже предстоит отправиться на поиски золотого ключика.

Наше путешествие пройдет в форме квест - игры. Квест – это игра-бродилка.

Решив одно задание, вы получаете фрагмент золотого ключика и подсказку (на обратной стороне фрагмента), где искать следующее задание.

Задание 1 «Найди отличия».

На этом листе вы видите две одинаковые, на первый взгляд, картинки. Но между ними есть 10 отличий. За правильное выполнение задания команда получает фрагмент «золотого ключика». На обратной стороне - подсказка, где искать следующее задание.

Задание находится в старшей группе

Задание 2 «Определи название сказки».

1.Летела стрела и попала в болото.

А в том болоте поймал её кто-то.

Кто, распроставшись с зеленою кожей

Сделался милой, красивой, пригожей. («Царевна-лягушка»)

2.Нет ни речки, ни пруда.

Где воды напиться?

Очень вкусная вода

В ямке от копытца. («Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»)

3.Отворили дверь козлята

И пропали все куда-то. («Волк и козлята»)

4. На окошке он студился
Взял потом и укатился
На съедение лисе. («Колобок»)

5. Помогла нам яблонька,
Помогла нам печка,
Помогла хорошая, голубая речка,
Все нам помогали, все нас укрывали,
К матушке и батюшке мы домой попали.
Кто унес братишку? Назовите книжку? («Гуси-лебеди»)

6. Уплетая калачи,
Ехал парень на печи.
Покатился по деревне,
И женился на царевне. («По щучьему велению»)

7. Сидит в корзинке девочка
У мишки за спиной.
Он, сам того не ведая,
Несет ее домой. ... («Маша и медведь»)

8. Надо курочке бежать
Петушка скорей спасать
Он так торопился,
Бедный, подавился. («Петушок и бобовое зернышко»)
За правильное выполнение задания команда получает второй фрагмент «золотого ключика». На обратной стороне - подсказка, где искать следующее задание (в зале).

Задание 3 Игра «Баба-Яга».

Ход игры: Игрок одной ногой стоит в ступе (корзина или ведро), другой на земле. В руке он держит метлу. В таком положении необходимо пройти всю дистанцию до стула, обойти его, вернуться к месту старта и передать метлу следующему игроку. Это задание выполняют все члены команды.

Команда получает третий фрагмент ключика. На обратной стороне - подсказка, где искать следующее задание (в кабинете старшего воспитателя???).

Задание 4 «Почта»

Представьте себе, что герои сказок могли бы присылать вам телеграммы. Узнайте героев, от которых пришли телеграммы, назвав героя и сказку.

1. «Приеду с подарками, так как на весь мир одна наткала я полотна».

Ответ: Вторая сестрица («Сказка о царе Салтане».)

2. «Безобразие, кто-то съел мою кашу и сломал мой стул»

Ответ: Медвежонок («Три медведя»)

3. «Не могу прибыть к вам, очень занят, так как веревкой хочу море морщить, да проклятое племя корчить!»

Ответ: Балда («Сказка о попе и работнике его Балде».)

4.«Все закончилось благополучно, только мой хвост остался в проруби»

Ответ:Волк («Лиса и волк»)

5. «Спасите, нас съел серый волк»

Ответ: Козлята («Семеро козлят»)

6. «Очень расстроена. Нечаянно разбила яичко»

Ответ: Мышка («Курочка Ряба»)

7. «Приехать никак не могу: «Пуще прежнего старуха вздурилась».

Ответ: Старик («Сказка о рыбаке и рыбке».)

8. «Дорогие бабушка и дедушка, не волнуйтесь. Я придумала, как обмануть медведя. Скоро буду дома»

Ответ: Маша («Маша и медведь»)

9. «Помогите, мой брат превратился в козленочка»

Ответ:Алёнушка («Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»)

10. «Ждите, ждите, очень спешу, и ветер весело шумит, судно весело бежит мимо острова Буяна».

Ответ: Корабельщики («Сказка о царе Салтане».)

11. «Папа, моя стрела в болоте. Женюсь на лягушке»

Ответ:Иван-царевич («Царевна-лягушка»)

Команда получает четвертый фрагмент ключика. На обратной стороне - подсказка, где искать следующее задание (в средней группе)

Задание 5 Игра « Сказочное лото» (для родителей)

Собери название сказки

Снежная... (Королева)

Аленький... (цветочек)

Заюшкина... (избушка)

Гадкий... (утенок)

Красная... (Шляпочка)

Мальчик. .. (с пальчик)

Доктор...(Айболит)

Крошечка... (Хаврошечка)

Команда получает пятый фрагмент ключика. На обратной стороне - подсказка, где искать следующее задание (в муз.зале)

Задание 6 «Музей сказочных предметов»

Дети и взрослые по очереди называют предметы и говорят, из какой они сказки и автора.

Полено (папа Карло, А.Толстой «Приключения Буратино или Золотой ключик»)

Азбука (Буратино, А.Толстой «Приключения Буратино...»)

Хрустальный башмачок (Золушка, Г.Х.Андерсен «Золушка»),.

Красная шапочка (Красная шапочка, одноименная сказка Ш.Перро)

Цветок («Цветик-семицветик» В.Катаев)

Восточные башмачки с загнутыми носами (Маленький Мук, одноименная сказка В.Гауфа)

Лампа (Л.Лагин «Старик Хоттабыч»)

Горошина (Г.Х. Андерсен «Принцесса на горошине»)

Яблоко (мачеха, А.С.Пушкин. «Сказка о мертвой царевне»)

Команда получает шестой фрагмент ключика. На обратной стороне - подсказка, где искать следующее задание (в ст.гр.)

Задание 7 «Мастерская художника»

Нарисовать портрет сказочного персонажа Кикиморы. Каждый член команды рисует отдельные детали.

Команда получает седьмой фрагмент ключика. На обратной стороне - подсказка, где искать следующее задание (в кабинете логопеда .)

Задание 8 «Блиц-турнир»

В какой сказке Иван – вдовый сын посадил Бабу-Ягу в печь на лопате? («Морозко»)

В какой сказке и кто помог девочке прясть, пока Баба-Яга печь топила? (мышка, «Гуси-лебеди»).

Кто написал сказку о Снежной Королеве и как называется страна, в которой она жила? (Х.К.Андерсен. Страна Лапландия).

Что это за персонаж из русских сказок, о ком говорят: «На языке медок, а на уме – ледок».(Лиса).

В какой сказке топор лучше шубы греет? («Два мороза»)

Как звали мальчика и девочку из сказки Х.К.Андерсена «Снежная Королева» (Кай и Герда).

Сколько зубов у Бабы-Яги? (один).

Какую дверь можно открыть золотым ключиком? (Дверь в каморке папы Карло за нарисованным очагом).

Назовите героев сказки «Золотой ключик, или приключения Буратино» (Буратино, Пьеро, Арлекин, Карабас-Барабас, Мальвина, Черепаха Тортилла).

Что спрашивали звери в сказке «Теремок» прежде чем войти туда?

Какими словами помогал себе волк ловить рыбу на хвост?

Какие слова произносил Емеля, чтобы все делалось само?

Что говорила Машенька медведю, сидя в коробе?

К кому обратился царь Дадон с просьбой о помощи? (Золотому петушку)

В кого превращался царь Гвидон, чтобы повидать отца, царя Салтана? (Комара, муху, шмеля)

Какие чудеса были на чудном острове у князя Гвидона? (белка-чудесница, 33 богатыря, царевна-лебедь)

За какую плату согласился работать Балда у попа? (за 3 щелчка)

Команда получает седьмой фрагмент ключика. На обратной стороне - подсказка, где искать следующее задание (в зале)

Задание 9 «Кинотеатр»

-Узнайте по фрагментам из мультфильмов, какие это сказки?

«Три поросенка».

«Аленький цветочек».

«Сказка о попе и его работнике Балде».

Ведущий: Вы собрали все фрагменты ключика. Дети и родители собирают все фрагменты воедино.

На экране появляется «открывающая дверь».

Ведущий: Ура! Мы открыли дверь от коморки папы Карло.

За дверью – книга «Сказки».

Рефлексия.

Ведущий: предлагает собрать фразу (родители) «Сказка – ложь, да в ней намёк, добрым молодцам урок», красным цветом – если игра понравилась, синим – если игра не понравилась).

Ведущий: Я поздравляю и благодарю команду за активное участие в игре. И я надеюсь, что это путешествие по сказкам стало для вас не только увлекательным, но и в чем-то поучительным. А эти слова: «Сказка – ложь, да в ней намёк, добрым молодцам урок»вы будете помнить, и с удовольствием будете продолжать читать сказки: народные, русских и зарубежных писателей.

Квест-игра «Поможем гному»

Цель: создание условий для развития познавательных способностей детей через игру.

Задачи:

Образовательные (учебные):

1. Побуждать к познавательно-исследовательской деятельности, благодаря погружению в различные игровые ситуации, опираясь на предыдущий опыт.
2. Учить понимать поставленную задачу и выполнять ее самостоятельно или коллективно.
3. Закреплять навыки прямого счета в пределах 5.
4. Совершенствовать умение различать и называть геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник), и составлять по схемам строения из геометрических фигур;
5. Упражнять в умении классифицировать предметы по группам.

Развивающие:

1. Создать условия для развития внимания, памяти, воображения, двигательной активности.
2. Развивать социально-коммуникативные качества путем коллективного решения общих задач.
3. Поощрять и стимулировать проявление речевой активности каждого ребенка.
4. Формировать навыки самоконтроля.
5. Способствовать развитию творческих способностей детей.

Воспитательные:

1. Создание положительного эмоционального настроения.

2. Воспитывать интерес к математическим знаниям.
3. Воспитывать чувство дружбы, сотрудничества, доброжелательного отношения друг к другу.

Интеграция образовательных областей:

- Социально-коммуникативное развитие;
- Познавательное развитие;
- Речевое развитие;
- Художественно-эстетическое развитие;
- Физическое развитие.

Виды детской деятельности: игровая, коммуникативная (общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками, познавательно-исследовательская, двигательная, продуктивная).

Методические приемы:

- Мотивационно-побудительный этап: Игровая мотивация (проблемная ситуация)
- Организационно-поисковый этап: Познавательная и практическая мотивация. Наглядный метод (показ образца, демонстрация). Практический (работа с карточками, работа с раздаточным материалом, работа со схемой, игровые упражнения). Словесный (напоминание, пояснение заданий, вопросы, хоровые ответы, индивидуальные ответы)
- Рефлексивно-корректирующий этап: Поощрение, анализ заданий, получение сюрприза.

Используемые технологии: здоровьесберегающие, игровые (квест-технология).

Использовались оборудование:

1. Карта-схема направления движения;
2. Оознавательные знаки (береза, ель, цветочная поляна, ключ);
3. Наборы геометрических фигур;
- 4.
5. Карточки с ключами;
6. Набор материалов для изготовления цветов;
7. Предметы для классификации;
8. Музыкальное сопровождение.

Ход игры

Дети заходят в зал.

Воспитатель: Все разрушено, разбросано, поломано. Что же тут произошло? Воспитатель обращает внимание детей на экран, затем опять на себя.

Воспитатель: Вы слышите чей-то тоненький голосок (находит в развалинах гномика). Чем ты так расстроен, гномик?

Гномик: На этом месте был мой дом, но ураган его разрушил, а еще разбросал вещи, сломал мою любимую клумбу с цветами. Теперь у меня нет дома, и я не смогу приглашать к себе гостей. Я остался совсем один на улице.

Воспитатель: Ребята, что же можем сделать?

Дети: Помочь гномику построить дом.

Воспитатель: А как мы его построим, если не знаем, как он выглядел?

Гномик: У меня была фотография моего любимого дома, но ее тоже разорвал и унес ураган. Вы можете ее найти?

Дети: Да!!!

Воспитатель: Гномик, а мы не знаем куда идти?

Гномик: Я нарисовал вам карту, где пронесся ураган и навел беспорядок, там могут быть и части фото моего дома. Я останусь ждать вас здесь у своего любимого домика.

Воспитатель: Давайте отправляться. Но сначала, узнаем с помощью считалки, кто понесет сумку для фотографии.

Наш путь начинается прямо отсюда. Посмотрим на схему и решим, куда отправимся дальше?

Дети: К цифре 1, у «Березки».

1 задание...

Дети проходят и становятся вокруг стола с заданием.

Воспитатель: Тут пронесся ураган, он смешал все геометрические фигуры. Как вы думаете, что же можем здесь сделать?

Дети: (Василиса) Разложить геометрические фигуры по схеме.

Воспитатель: А что же у вас за схемы?

Дети: Схемы домов.

Воспитатель: Для вас это отличная тренировка попробовать себя в роли строителей. Ведь вам предстоит построить дом для гномика.

Воспитатели: Вы отлично справились. Может быть нам получится здесь найти часть фотографии дома, которую унес ураган?

Воспитатель: Посмотрим на схему. Куда мы отправимся дальше?

Дети: Цифра 2, у «Елочки».

Воспитатель: Будьте внимательны, нам надо преодолеть препятствие, которое устроил ураган.

Дети проходят по змейке друг за другом к следующему заданию.

2 задание...

Воспитатель: Вот мы и на месте. Тут тоже пронесся ураган. Что натворил здесь?

Дети: (Варя) Он разбросал все вещи гномика. Нам надо навести порядок, и разложить предметы по корзинам: одежда, обувь, посуда, игрушки.

Воспитатель: Вы настоящие помощники. Может нам опять получится найти часть фотографии дома?

Дети находят часть, кладут в сумку.

Воспитатель: Куда же мы отправимся дальше? Давайте посмотрим на схему.

Дети: Это место у цифры 3, у «цветов»

Воспитатель: Перед нами еще одно препятствие, которое оставил после себя ураган.

Дети проходят друг за другом к следующему заданию.

3 задание...

Воспитатель: Ураган и тут побывал. Посмотрите, он разломал все цветы, а гномик их сажал, поливал, ухаживал за ними. Давайте порадуем гномика. Как мы можем это исправить?

Дети: (Никита) Сделать цветочную клумбу. Нанизать на стебель разноцветные части цветка, от большей к меньшей.

Воспитатель: Вы настоящие садоводы. Посмотрите, может тут найдется часть фотографии.

Дети находят часть, кладут в сумку.

Дети: Цифра 4, «у ключа».

Воспитатель: И тут ураган отставил препятствие для нас.

Дети прыгают друг за другом к следующему заданию.

4 задание...

Воспитатель: Что же сделал ураган здесь?

Дети: (Руслан) Перепутал ключи. Надо найти ключик от домика гнома.

Воспитатель: Вы настоящие сыщики. Может и здесь ураган что-нибудь оставил?

Дети находят часть, кладут в сумку.

Воспитатель: По-моему мы собрали все части фотографии. И теперь сможем помочь гномику.

Гномик, мы вернулись. Мы нашли все части фотографии и теперь, узнаем как выглядел твой дом.

Дети собирают фото.

Теперь мы можем сделать гномика счастливым – построить ему дом.

Дети строят дом.

Гномик: Спасибо вам большое. Вы очень дружные, заботливые и добрые ребята.

Воспитатель: Дети, давайте расскажем гномику, какие важные дела мы совершили.

Дети:

- Собрали домики по схеме;
- Разложили вещи гномика по корзинам. Несут к гному корзинки.
- Восстановили клумбу. Несут клумбу.
- Нашли ключ от дома. Несут ключ.
- Построили дом.

Гномик : Вы сделали много добрых дел. Очень мне помогли. Сделали меня самым счастливым гномом на свете. Я тоже хочу вас порадовать.

Достает сундук с сюрпризом.