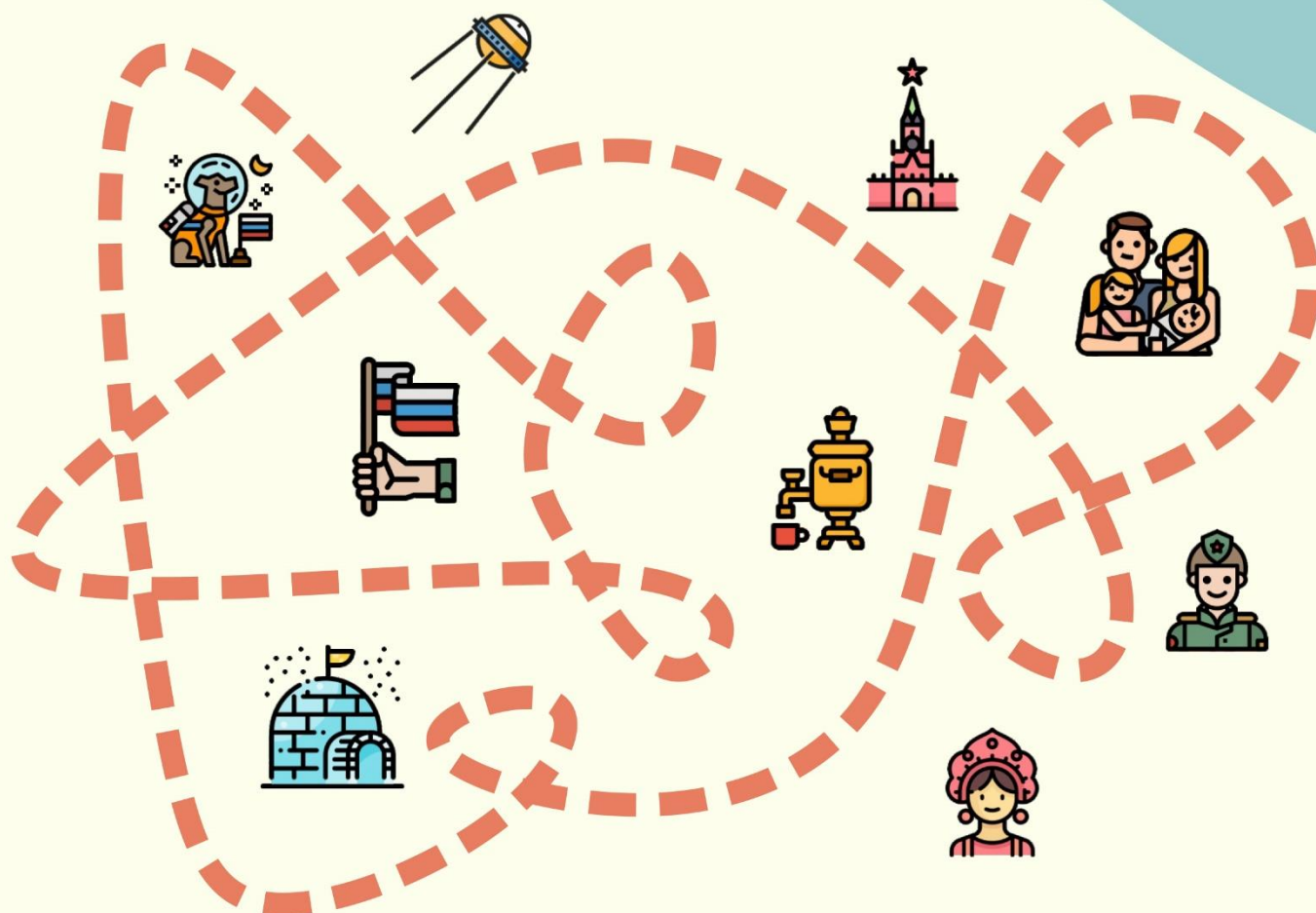


СБОРНИК КВЕСТ-ИГР

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПО ВОПРОСУ
НРАВСТВЕННО-
ПАТРИОТИЧЕСКОГО
ВОСПИТАНИЯ



ТОМСК 2020 г.

Материалы сборника разработаны в рамках деятельности региональной инновационной площадки «Внедрение квест-технологии в области нравственно-патриотического воспитания детей дошкольного возраста в рамках сетевого взаимодействия», утвержденной прот. № 7 от 07.06.2017 г. инновационно-экспертного совета ТОИПКРО.

Авторы-разработчики:

МАДОУ №2: Лейман Ю.А. – старший воспитатель, воспитатели: Битяйкина Л.П, Козлова В. И, Ахтямова Е.А., Хацкевич С.И., Каменщикова А.А., Муллакаева Т.К.

МБДОУ №35: Гегеня О.А.- старший воспитатель, воспитатели: Плахотная М.Н, Марченко В.А., Седина О.П., Корабельникова О.С., Мединенко Г.И.

МБДОУ №135: Мальцева А.К. - старший воспитатель, Иванова В.В. – музыкальный руководитель, воспитатели: Горевая Е.Е., Винник Е.В. Комиссарова О.В., Кадыкова Т.С., Шилоносова Т.П..

В методическом пособии даются рекомендации по организации и проведению квестов по нравственно-патриотическому воспитанию. Пособие адресовано педагогам дошкольных образовательных учреждений.

Пояснительная записка

В национальной доктрине образования определена не только государственная политика в области образования, но и дан социальный заказ государства на воспитание человека с активной жизненной и профессиональной позицией, трудолюбивого и патриота своей Родины, уважающего права и свободы личности, традиции и культуры других народов.

В условиях становления гражданского общества и правового государства необходимо осуществлять воспитание принципиально нового, демократического типа личности, способной к инновациям, к управлению собственной жизнью и деятельностью, делами общества, готовой рассчитывать на собственные силы, собственным трудом обеспечивать свою материальную независимость.

Сегодня патриотическое воспитание подрастающего поколения является одной из актуальных задач государства, общества и образовательных учреждений нашей страны.

Концепция дошкольного воспитания поставила перед педагогами дошкольных учреждений задачи формирования человека здорового физически, духовно, богатого, нравственного, творческого, думающего. Основой новой Концепции образования является федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС). В нем определены основные принципы дошкольного образования, среди них «приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства; учет этнокультурной ситуации развития детей».

Родина, Отчизна, Отечество, Отчий край. Так мы называем землю, на которой родились. И нет ничего дороже у человека. Родина, красота которой открылась ему однажды, как чудо. И перед нами, педагогами, стоит задача открыть это чудо детям.

Всем известно, что человек, любящий Родину, не способен на предательство, преступление. В наше время важно воспитывать в ребенке с малых лет духовность в гармонии с нравственными качествами, душевной тонкостью, способностью к самоконтролю, ответственностью и чувством долга перед Родиной. Быть гражданином – патриотом – это непременно быть интернационалистом. Воспитание чувства любви к своему Отечеству, гордости за свою страну должно сочетаться с формированием уважения к культуре других народов, терпимости, доброжелательного отношения к другому человеку и принятие его таким, какой он есть. Безусловно, гуманное отношение к людям разных национальностей создается у ребенка, в первую очередь, под влиянием родителей и педагогов. Все начитается с семьи. Без любви к семье, Родине ребенок не вырастет достойным членом общества.

В настоящее время Россия переживает один из непростых исторических периодов. И самая большая опасность, подстерегающая наше

общество сегодня, - не в развале экономики, не в смене политической системы, а в разрушении личности, потере нравственных традиций и основ общества.

Сегодня материальные ценности доминируют над нравственными, поэтому у детей с малых лет искажены представления о доброте, гражданственности и патриотизме. Растет агрессивность и жестокость. Детей отличает эмоциональная, волевая и духовная незрелость. Продолжается разрушение института семьи.

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются квест-технологии и деятельностные формы взаимодействия с воспитанниками и их родителями, в основе которых лежит активизация первых и включение вторых в непосредственное участие в образовательный процесс ДООУ. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса и реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности.

К таким формам организации образовательной деятельности относятся: интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и мн.др. Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании того или иного вида детской деятельности или совместного мероприятия с родителями и детьми. Особенно хорошо они сочетаются в квест-технологии, или как его еще называют образовательный квест, который является интересной игрой, с захватывающим сюжетом.

Новизна характеризуется особенностью организации образовательной деятельности с включением в процесс квест-технологии, которая обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности, где он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт в вопросах нравственно-патриотического воспитания.

Цель: создание цикла занятий в форме квест-игр в области нравственно-патриотического воспитания детей дошкольного возраста в рамках сетевого взаимодействия.

Задачи:

1. Актуализировать имеющийся опыт нравственно- патриотического воспитания в дошкольных учреждениях средствами квест-технологии.
2. Обобщить и распространить опыт по нравственно-патриотическому воспитанию с использованием квест- технологии в рамках сетевого взаимодействия.

3. Разработать цикл мероприятий с использованием квест-технологии, позволяющих решать проблемы нравственно-патриотического воспитания детей дошкольного возраста в рамках сетевого взаимодействия.

4. Создать единый комплекс гражданского, патриотического воспитания, реализуемый, в ходе образовательной деятельности средствами квест-технологии.

5. Воспитывать у ребенка любовь и привязанности к своей семье, дому, детскому саду, улице, городу, стране, природе родного края.

6. Развивать у дошкольников чувство гордости и ответственности за достижения страны, формируя образ героя, защитника своего отечества.

7. Приобщать детей к культуре и традициям своего народа.

8. Формировать бережные отношения к природе и всему живому.

9. Расширять представления о городах России, правах человека

10. Формировать толерантность, чувства уважения к другим народам, их традициям.

11. Развивать активную, деятельностную позицию ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.

Описание квест-технологии

«Квест-игра» – это командная игра, в которой игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т.д., что является эффективным средством повышения как двигательной активности, так и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

При проектировании образовательного квеста следует учесть, что в зависимости от сюжета квесты могут быть:

§ линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

§ штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

§ кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными

Как и проекты, квесты по времени проведения делятся на кратковременные и длительные; по содержанию – посвященные одной проблеме, монопредметные или полипредметные (междисциплинарные).

Как видим, любая квест-технология призвана не только улучшить восприятие, скажем, учебного материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, но еще и может стимулировать умственное и нравственное развитие детей. Кроме того, в основе своей такая методика несет двойкий смысл, как ни странно, из двух

взаимоисключающих правил: поиск правильного логического мышления и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

Всем известно, что дошкольный возраст – фундамент общего развития ребенка, стартовый период всех высоких человеческих начал. Ведь с воспитания чувства привязанности к родному дому, детскому саду, родной улице, родной семье начинается формирование того фундамента, на котором будет вырастать более сложное образование – чувство любви к своему Отечеству.

Именно в дошкольном возрасте в результате целенаправленного педагогического воздействия и создания условий нравственно-патриотического воспитания у ребенка формируются основы гражданственности, любви к своему отечеству, малой родине и другие качества, необходимые для полноценного развития личности средствами поисковой квест - игры.

Квест-игра «Город, в котором хочется жить».

Цель: воспитание у детей чувства любви, гордости за свою малую Родину, и привязанности к родному городу.

Оборудование: распечатки заданий для трёх кураторов; нарисованный на ватмане домик для каждой группы (6 шт.); грамоты командам участников.

Участники: Родители, дети старшего дошкольного возраста.

Условия игры: У каждой из 5 команд свой маршрут. Начиная с вечера (назначается дата), каждая команда получает загадку об одном из мест нашего города. Вместе с ребёнком надо решить, что это за место, поехать туда, сфотографироваться на его фоне, высылать своему куратору. Если ответ правильный, то команда получает следующую загадку. Всего заданий 6 штук. Срок выполнения до(назначается дата). Последнее фото необходимо распечатать в формате 10*15 и вклеить в домик своей группы.

Задания для команд

Для каждой последующей группы шестое задание каждой команды становится первым, а пятое задание шестым.

1 команда

1. Одно из потрясающих зданий Томска с уникальными деревянными резными окнами. В нём состоялась встреча (2006г) президента РФ Путина В. В. и канцлера Германии Ангелы Меркель. (немецкий дом).

2. Любимый памятник студентов. (памятник Святой Татьяне).

3. Место, которое получило своё название от лагеря Томского пехотного полка. (лагерный сад).

4. Начало истории города. (камень основания Томска).

5. Озеро лечебное,

Раньше всех лечило, армию спасло

А теперь мы любим там

Бегать, прыгать и скакать (Белое озеро).

6. Тропики в Сибири. (Ботанический сад).

2 команда

1. Памятник дикому животному из мультфильма. (памятник «Щас спою»).

2. Это здание раньше являлось воротами в город. Его исконным названием считается «Пассаж купца Второва». (1000 мелочей).

3. Областного учреждения культуры с названием оптического прибора. (планетарий).

4. Царство картин. (художественный музей).

5. Университет, который носил имя Валериана Владимировича Куйбышева.(ТГУ).

6. Усадьба И. Д. Асташева (1842 г). (Краеведческий музей).

3 команда

1.Театр «народный странствующий актёр в средневековой Руси, который мог быть одновременно певцом, музыкантом, плясуном, акробатом, фокусником, дрессировщиком и т. д...» (Скоморох).

2. Городской парк между улицами Гоголя, Герцена, Вершинина, Карташова. (буфф-сад).

3. «Месть» томичей А.П.Чехову. (памятник Чехову).

4. Герои изумрудного города. (памятник возле ТЦ «Изумрудный город»).

5. Найди жар-птиц - на крыше (иллюстрация дома по адресу ул. Красноармейская,67/1).

6. Театр в «Губернаторском квартале» (Театр Драмы).

4 команда

1. Присядь на скамейку памятника и ненадолго стань первоклашкой. (памятник 1-ой учительнице).

2. Сад ... я люблю

Там много интересного

И букву «С» я вставлю

В свой город я на место. (городской сад).

3. Театр детства (театр юного зрителя).

4. Двухэтажное просторное здание со всеми необходимыми для пассажиров объектами. (ЖД вокзал).

5. Композиция просвещена достижениям томских ученых и предприятий в помощи по освоению космоса. (ракета на пл. Кирова).

6. Церковь, которая дала название горе. (Воскресенская церковь).

5 команда

1. Этот архитектурный шедевр рассказывает о томских кружевах. (музей деревянного зодчества).

2. Место в Томске, где можно покормить уток. (игуменский парк).

3. Фонтан молодости. (фонтан на Красноармейской).

4. Эпизоды из истории Томска и томских людей в виде стел с барельефами. (стелы возле театра драмы).

5. Свадебный кортеж мимо этого памятника не проедет(памятник Пушкину).

6. Самый маленький памятник в мире. (памятник "Лягушке-Путешественнице).

В итоге получается фото галерея из 30 разных фотографий на фоне знаменательных мест нашего города. По завершению проводится награждение команд участников с вручением дипломов.

Квест- игра «Как я знаю своего ребенка».

Цель: привлечение родителей детей в образовательное пространство детского сада, расширить знания о взаимоотношениях ребёнка и взрослых в условиях ДОУ и семьи.

Оборудование: рисунки с изображением любимой игрушки детей с примерами на обратной стороне; карандаши; чистые листы; дорожка из букв; компьютер; проектор; видеоролик с записью; парики; видеозапись с песнями; грибы разного размера.

Участники: дети и родители, воспитатели, логопед, музыкальный руководитель.

Условия игры: Участвует в игре команда родителей, дети это приз который они ищут. Станции располагаются в различных местах детского сада, родители активно выполняют задания, получают подсказку и идут дальше.

Ход игры.

Педагог: Добрый вечер, уважаемые родители! Мы рады приветствовать всех вас в нашем уютной, гостеприимной группе. Спасибо огромное всем вам за то, что вы, отложив свои важные дела, решили провести это время с нами. Наша встреча будет проходить в форме квест-игры. Что такое квест? Квест - это цепочка логических заданий. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, участники получают подсказку к выполнению следующего.

Проблема: Звучит аудиозапись с голосами детей. Дети просят найти их, они так соскучились по мамам и папам, а дорогу в группу найти не могут.

Задания для команды

1 задание: «Любимая игрушка».

На столе разложены рисунки с изображением любимой игрушки детей. На обратной стороне примеры, решив эти примеры, родители узнают номер телефона. По звонив по телефону родители получают подсказку, куда идти дальше.

(Подсказка эта дорога из букв. В группе три двери, под каждой дорожка из букв: длинная, средняя, короткая. Если пойдут по длинной дорожке попадут в кабинет логопеда, где ждет их следующие задание).

2 задание: «Объяснялки». Просмотреть видеоролики с записью детей. Где дети объясняют слова: мебель, свадьба, заяц, динозавры, враг, семья. Родителям нужно понять о чем говорят дети и заполнить ребус, где ключевое слово «звезда». Найти дорожку из звездочек, пойти по этой дорожке на кухню. На двери следующая подсказка, которая приведет их в группу «Звездочка».

3 задание: «Отгадайка».

Родители должны узнать своего ребенка: по походке, жестам. Назвать номер. В кармане джинсов у каждого ребенка фрагмент пазла. Собрав пазлы, родители получают следующую подсказку (следующая подсказка «Скрипичный ключ»).

4 задание: «Любимая песня».

На стене показывают любимые клипы детей. Необходимо отгадать песню ребенка. Необходимо отгадать песню ребенка. Если родители правильно отгадывают ребенок выбегает.

5 задание: «Музыкальный батл» (штрафное задание).

Делятся на команды (взрослые и дети с воспитателем). Придумывают название команд. Под современные мелодии происходит музыкальный батл. Чья команда лучше станцует. В конце музыкального батла объявляется флешмоб «Между нами тает лед». Необходимо отгадать какая группа исполняет эту композицию. Эта и будет и подсказка.

По залу расставлены грибы разного размера. В самом большом мухоморе сладкие призы.

Заключительная часть: В конце были сказаны добрые слова благодарности родителям за сотрудничество, вручены "Благодарности" и "Грамоты" детям и родителям.

Педагог: Надеемся на плодотворную работу в новом учебном году!

Квест-игра « В поисках силы богатырской» для детей старшего дошкольного возраста.

Цель: создание условий для духовно-нравственного и физического развития детей.

Оборудование: ноутбук, экран, презентация, аудиозапись обращения Воина; 2 рыбы: стерлядь и осётр с надписями с обратной стороны: "ханты" и "манси" соответственно;

обруч = прорубь; лисьи и волчьи следы; 2е фотографии А3 с изображением нападающего коршуна; мягкая игрушка - зайчик; 2 набора детской игры: лук со стрелами; 2 карты: река, болото, дерево-берёзка; голубая ткань - река; 2а скейтборда - обласка, с привязанными веревками и веслами (по 1 шт.) из очень плотного картона; маты с "болотными кочками" для каждой команды; шведская стенка; 2а мешочка с пушминой; тоннель (2а обруча по краям + ткань) = расщелина; листочки красные, оранжевые, жёлтые и зелёные с определёнными числами на обороте + 4 карандаша и 4 листа с дешифровкой сканворда (каждый - для определённого цвета листьев); ель искусственная; косы в холщёвом мешке.

Участники: Дети старшего дошкольного возраста.

Условия игры: участвуют две команды– ханты и манси, выполняя задания, получают подсказку и двигаются дальше на поиски косы вождя.

Ход игры.

Проблема:

"Сибирские народы! Обращаюсь к вам я - глава, вождь угОрской общины - Богатырь, переломивший древо в 3 аршина! Весь род мой хитростью захватили чужаки. Мне удалось бежать из плена, но враги срезали мои косы, а значит, по преданию - лишили меня и силы, и воли! Нет мне покоя, я должен народ свой освободить! Помогите косы в тайге спрятанные найти! Кто мне МОЮ СИЛУ вернуть поможет, тот и сам СИЛУ обретет!"

Задания для команд

1. Дети делятся на 2 родовых поселения – ханты и манси, проходя через середину зала и расходясь на две стороны - вправо и влево.

Выбирают 2ух командиров - глав рода.

Ведущий обращает внимание на экран, на котором видео –проблема:

2. Аудио обращение воина: (см.проблему)

3. Ведущий предлагает детям определиться к какому роду будет относиться их команда. Для этого главы родов «ловят рыбу из озера ». (В обручах разложены две рыбины. На обратной стороне написано: "ханты" и "манси". Ловят руками, как только закончит звучать народная мелодия)

Ведущий обращает внимание детей на следы зверей. Говорит, что путь хантам укажет волчий след, а путь манси идет по лисьему следу. Дети идут по следам и находят лук и стрелы.

4. Ведущий обращает внимание детей на то, что вот-вот коршун схватит зайчонка.

Ведущий: Что делать, ребята? (*Дети предлагают спасти зайчонка, прогнать коршунов*).

На стенах - 2е картинки "нападающего коршуна", под/ между которыми – мягкая игрушка – зайчик. Дети стреляют из лука по очереди. Каждая команда - в свою картинку.

На обратной стороне картинки с коршуном – подсказка – карта: река, болото, дерево.

5. Проводится эстафета:

➤ Через реку (голубая ткань) переплавляются на скейтбордах = обласках при помощи небольших вёсел, отталкиваясь от пола=реки. К скейтбордам привязаны веревки, за которые тянет следующий член команды, возвращая "облосок с веслом" обратно на свой берег. И так пока все члены команды не "переправятся".

➤ Проходят по матам =болотам по кочкам.

➤ Взбираются по шведской стенке с двух сторон как на «дерево» берёзу.

На "дереве" дети каждой команды найдут холщёвый мешочек с пушшиной.

6. Звучит шаманская музыка. Приходит шаман. Он благодарит детей, что они достали его элементы его костюма, что белка утащила, и спрашивает детей, куда они отправились. Он обещает помочь.

Шаман: "Вы не сможете найти силу богатырскую, если будете соперничать между собой.

Я могу вам помочь очиститься от соперничества, объединить вас и путь указать".

Шаман предлагает обряд очищения. Танец вокруг костра, медитация шамана (дети стучат по коленям, шаман в бубен). Затем Шаман говорит куда идти - что всем нужно пройти через "расщелину" и взять по одному предмету, "что вы найдёте". Дети проходят через тоннель и находят листочки (берут по 1 шт.).

7. На листочках (жёлтых, зелёных, лимонных, оранжевых) дерева - цифры для сканворда.

Объединившись по цвету своих листочков, дети угадывают (составляют при помощи цифр, означающих определённые буквы) названия строений коренных народов Сибири: «Яранга», «Чум», «Лобаз» и "Мыг хат".

Ведущий обращает внимание на экран.

8. На экране заставка: «Строения народов Сибири».

Дети показывают и называют все строения: «Яранга», «Чум», «Лобаз» и "Мыг хат", т.е. земляной дом. Определяют "четвёртое лишнее". У лобаз ("четвёртый лишний", т.к. нежилое строение) стоит – подсказка – ель. Дети должны понять подсказку и найти ель.

9. Под елью главы родов находят косы – символ силы богатырской.

10. Заключительное слово Шамана.

Шаман: раз вы нашли косы, значит вы сами обладаете силой богатырской, сильны и духом, и телом. Я передам вашу находку угорскому Богатырю, переломившему древо в 3 аршина!

Квест — игра в старшей группе «В поисках сюрприза».

Цель: закрепление полученных ранее представлений о геометрических фигурах.

Оборудование: сундук, схема, магниты, поля-клубы, геометрические фигуры, чудесный мешочек, скрепки, письма с заданиями, цветы, ключи, сюрприз- игра.

Участники: Дети дошкольного возраста.

Условия игры: квест проходит в группе детского сада, дети передвигаются по группе выполняя задания.

Ход игры.

Воспитатель: Здравствуйте ребята,

Воспитатель: Ребята вы же знаете, что у нас в группе живет групповенок Кузя, он следит за порядком в группе, но иногда он любит пошалить.

Проблема:

Так вот сегодня я приготовила для вас сюрприз, а Кузя его спрятал где-то в группе и оставил нам послание. Хотите я вам его прочитаю:

" Здравствуйте ребята, я знаю, что вы очень умные и сообразительные, и легко справитесь с моими заданиями, которые приведут вас к сюрпризу. Удачи вам. Ваш групповенок Кузя. "

Воспитатель: Ребята, вы хотите найти сюрприз?

Дети: Да.

Воспитатель: Для этого нам нужно выполнить задания Кузи.

Задания для команды.

1. Первое задание: "Волшебный мешочек"

Руку в мешочек скорей опусти, и предмет, что узнал назови.

(Определить на ощупь геометрические фигуры, дать признаки геометрических фигур).

Индивидуальные ответы детей: Какая геометрическая фигура, сколько у нее углов, сколько сторон.

Воспитатель: Вы справились с этим заданием, вы молодцы.

Воспитатель: Ребята, а в мешочке еще, что-то осталось. Хотите узнать, что в нем?

Дети: да.

2. Второе задание.

Распустились здесь цветы небывалой красоты,

Руками трогать их нельзя, а высаживать пора.

Воспитатель: Ребята, а куда высаживают цветы?

Дети: (варианты) в том числе клумба

Воспитатель: И на клумбе тоже, я даже вижу несколько клумб, хотите на них посмотреть.

Воспитатель: Ровным кругом друг за другом, по дороге мы пройдем прямо к клумбе попадем.

Воспитатель: Какие необычные клумбы? На что они похожи?

Дети: на круг, на квадрат, на треугольник,

Воспитатель: а как назвать одним словом -

Дети: геометрические фигуры.

Воспитатель: А вот и цветы, но Кузя сказал, что их нельзя трогать руками?

Что же делать? Посмотрите, здесь еще лежат какие-то предметы? Это же.

Дети: магнит.

Воспитатель: Как он нам поможет?

Дети: (ответы детей: магнит притягивает металлические предметы, а на цветах металлические скрепки)

Воспитатель: Посмотрите, Кузя оставил схему, как нужно посадить цветы.

Какие цветы будут расти на треугольной клумбе?

Какие цветы будут расти на квадратной клумбе?(варианты)

Желтые цветы, на какой клумбе будут расти?(варианты)

Воспитатель: Давайте попробуем. подходите и рассаживайте цветы по клумбам.

Воспитатель: Посмотрите, какие яркие клумбы у нас получились. Мы все цветы посадили правильно?

Давайте посчитаем сколько цветов мы посадили на треугольную клумбу?

Давайте посчитаем сколько цветов мы посадили на круглую клумбу?

Давайте посчитаем сколько цветов мы посадили на квадратную клумбу?

Мы с вами молодцы, справились с заданием.

А под цветами лежала подсказка:

Иди по следам, сюрприз ждет вас там.

3. Третье задание.

Сюрприз ваш лежит в сундуке, Ближко к цели дошли вы уже,

Нужно лишь ключ подобрать, а лежит он на цифре пять (подобрать ключ к замку и открыть). Обнаружить новую игру.1 2 3 4 5ключ.

Воспитатель: Кто может найти ключ и открыть сундук?

Дети открывают сундук.

Воспитатель: А здесь лежит послание от Кузи.

Хотите, я вам его прочту?

"Дорогие ребята, вы справились со всеми заданиями. Вы МОЛОДЦЫ! Ваш сюрприз новая игра для группы, я думаю она вам очень понравится. До свидания Ваш Кузя. "

А вот, и игра - это конструктор, позже мы научимся в нее играть.

Ребята, мы справились со всеми заданиями Кузи. Были дружными и помогали друг другу.

Квест – игра, посвященная Дню Матери «Что то пошло не так».

Цель: повышение положительного эмоционального уровня и поддержание традиции празднования Дня Матери, воспитание чувства любви и уважения к своим мамам.

Оборудование: телефон, рисунки зеркал, две карты, ключ к шифру, баночки с красками (красная, синяя и желтая гуашь), листы бумаги, кисточки, воздушные шары, фонарик, телеграммы, магнитофон, проектор, видеофильм «Самой лучшей», аудиозапись «Кнопочка».

Участники: Родители, дети старшего дошкольного возраста.

Условия игры: квест начинается с общего сбора всех участников в музыкальном зале; участники квеста делятся на команды; команды двигаются одновременно, каждая по своему маршруту; станции располагаются в группах; команды собирают из строк куплеты песни для Бабы – Яги; возвращаются в музыкальный зал; объединяют куплеты и совместно исполняют музыкальное произведение.

Ход игры.

Педагог: Добрый день! Мы не случайно собрались в этот ноябрьский денёк в нашей уютной группе. В воскресенье вся страна будет отмечать День матери.

Сегодня мы мам пригласили,

Чтоб громко и дружно сказать:

«Любимые мамы, мы вас поздравляем

И счастья хотим пожелать!

А чтобы улыбка с лица не сходила,

Мы будем с ребятами вас развлекать!»

Посмотрите за окошко-

Стало там теплей немножко.

Кто ответит от чего

Стало в ноябре тепло?

Мы вам скажем в чём секрет,

Ведь секрета вовсе нет.

Потому что праздник мам

Постучался в гости к нам.

Проблема: Неожиданно раздаётся телефонный звонок. Воспитатель ставит звонок на громкую связь:

Баба –Яга: - А что это вы здесь своих мам собрались поздравлять, а меня вы поздравили. Да я самая великая мать в мире! Я мама всех сказочных героев, да без меня сказок бы вообще не было. Не будет у вас праздника. Нет больше у вас «музыкальки». Раздаются гудки.

Педагог: - Ребята, интересно кто такая «музыкалька»? (Догадываются, музыкальный руководитель).

Педагог:- А что же нам делать? (Раздается звонок).

Баба-Яга: -Если споете мою любимую песню.Так уж и быть отпущу вашу «музыкальку».

Педагог:- А что нам делать? И что это за песня?

Баба-Яга: - Да я давно СМС вам отправила. Разбирайтесь.

Задания для команд

1 задание «СМС».

Родителям на телефоны пришли СМС по одному слову. Необходимо собрать все слова вместе.

СМС: Есть в комнате портрет,

Во всём на вас похожий.

Засмейтесь – и в ответ

Он засмеётся тоже. (Зеркало.)

На стене музыкального зала развешены рисунки зеркал. За одним из зеркал две карты. На одной стороне карты – расположение и название групп, а на другой ключ к шифру.

2 задание. Родители и дети делятся на команды, с помощью игры «Позывные». Перед игрой на каждом стуле записаны слова: («Ягодки» и код» «Звездочки и код»). Надо как можно быстрее объединиться на группы с одним названием. Необходимо найти тех, у которых такие же номера, и, выкрикивая это слово, собрать свою команду. Расшифровать код (узнают в какую группу им идти).Команды идут в разных направлениях.

3 задание. Испытание «Превращение красок». На столах подготовлены баночки с красками (красная, синяя и желтая гуашь) и запасным листком бумаги, который будет палитрой.

На листе задание: «Раскрасьте воздушные шары: оранжевым, коричневым, фиолетовым, зеленым цветом». Дети и родители должны правильно смешать цвета. Раскрасив шары, проявляется слово книга (написанная воском). Ищут книгу, в которой строчки из песни и следующая подсказка.

4 задание. В группе лежит много шариков. Необходимо найти подсказку и строчки из песни в воздушном шарике, не лопнув других. (Нужно просветить шарики карманным фонариком или телефоном, чтобы найти записку).

5 задание. «Телеграммы». Предлагаем вам отгадать, от кого были отправлены эти телеграммы и найти этих героев сказки в группе.

- “Спасите, нас съел серый волк”

- “Все закончилось благополучно, только мой хвост остался в проруби”

- “Помогите, мой брат превратился в козленка”

“Папа, моя стрела в болоте, женюсь на лягушке”

- “Дорогие, бабушка и дедушка, я придумала, как обмануть медведя. Скоро буду дома”
- «Несу и продам золотые яйца. Дорого».
- «Нашедшему ключ из драгоценного металла гарантирую вознаграждение»
- «Отмою все!»
- «Отнесу пирожок Вашей бабушке»

Под игрушками и книгами находятся слова песни и подсказка (нота).

Команды возвращаются в музыкальный зал.

б задание. Собрать строчки из песни. Угадать название песни и исполнителя. Спеть под фонограмму, чтобы Бабе – Яге понравилось. (Частушки бабы -яги).

Раздается звонок.

Баба Яга:- Ладно касатики, уважили, отдам «музыкальку». Такую прекрасную песню про меня спели. Аж сердце выпрыгивает из груди.

Заключительная часть: В музыкальный зал входит музыкальный руководитель. Дети приглашают мам на танец «Кнопочка». Мальчики исполняют частушки. Просмотр видеофильма «Самой лучшей» (дети рассказывают о своих мамах). Финальная песня. Дети дарят мамам подарки.

Квест – игра «Музейная тропа. Томск».

Цель: Активизация познавательной деятельности через активное посещение музеев детей и родителей. Обучение детей умению воспринимать предметный мир культуры, формирование у них ценностного отношения к окружающему миру, способности бережно относиться к культурному наследию, воспитание эстетических и нравственных идеалов, патриотизма и музейной культуры. Вовлечение родителей в образовательное пространство ДОО.

Оборудование: конверты с заданиями, листы формата А3, телефон, камера.

Участники: Родители, дети старшего дошкольного возраста.

Условия игры: У каждой из команд свой маршрут. Каждая команда путем жеребьевке выбирает свою отправную точку путешествия по маршруту. (Команда выбирает из множества безымянных проспектов один, который определить в какой музей она отправиться). Получает конверт с заданиями.

На конверте надпись: «Историческая загадка». Задания в конверте (для каждой команды разные музеи).

В результате выполнения заданий каждая команда составит рекламный проспект, составив все эти проспекты вместе, создан экскурсионный маршрут, который поможет привлечь детей и родителей к посещению музеев г. Томска.

Ход игры.

Проблема: Мы живем с вами в одном из старейших городов Сибири, г. Томске. Томск поддерживает звание исторического города, город знаменит своей архитектурой, а также большим количеством необычных и неординарных памятников, мощным музейным и театральным комплексом. Томск уникален своей историей. Имея такие богатства, мы сталкиваемся с проблемой не знания истории своего города, своей страны. Сейчас, не только дети, но и взрослые не помнят, не знают своей истории, не до того как-то. Как вы думаете, какие специальные учреждения могут нам помочь в решении этой проблемы? (музеи) Музеи необходимы, чтобы люди не забывали прошлое и могли воочию его лицезреть, это мост между прошлым и будущим, экспонаты заставляют нас поверить в реальность прошлого. Как же нам привлечь людей в музеи? Мы предлагаем вам создать экскурсионный маршрут «Музейная тропа г. Томска». Для создания этого маршрута нужны рекламные проспекты музеев. А для того чтобы их сделать вам необходимо пройти квест.

Деление на команды.

Задания для команд

Команда 1.

Историческая справка (конверт 1).

Музей находится на ул. Загорной. Он представляет собой трехэтажное здание с довольно вместительными комнатами, где с лёгкостью можно расположить множество музейных экспонатов и принять достаточно большое число посетителей. Коллекция собрана томским бизнесменом. Хотя бы из-за этого стоит посетить музей, чтоб понять, что так увлекло предпринимателя. Также можно посмотреть и приобрести интересные изготовленные вручную изделия в сувенирной лавке. В музее есть галерея со станковой живописью, графикой и другими экспонатами декоративно-прикладного искусства по произведениям русской литературы. Этот музей может погрузить в детство. Ведь здесь столько персонажей из наших любимых сказок. Как любят там говорить, которые мы впитали с молоком матери. Некоторые вещи действительно увлекательные, ведь мы о многих своих традициях не знаем.

Задание.

1. Составить рекламный проспект в формате А4, на котором будет:

- а) Историческая справка. Фотографии.
- б) Рекламный слоган.
- в) Информационная справка (адрес, время, выставки и др. мероприятия).
- г) Селфи на фоне загаданного экспоната.

2. Отгадать, что это за экспонат.

В деревянной Машеньке

Внутри кукла Сашенька.

Открой куклу Сашеньку,
А там — крошка Дашенька.
А в сестрице Дашеньке
Есть малютка Пашенька.

3. Допуском к составлению экскурсионного маршрута является защита (презентация 1-2 мин) рекламного проспекта по выбранному музею.

Команда 2.

Историческая справка (конверт 2)

Музей основан в 1887г. В основу легли сборы животных Северного Ледовитого океана, произведенные экспедицией известного полярного исследователя и ученого Нильса Адольфа Эрика Норденшельда во время сквозного плавания из Атлантического в Тихий океан на пароходе «Вега». В настоящее время в музее имеется три выставочных зала, научное и костное хранилище, реставрационная мастерская. Объемы коллекций, собранных в музее составляют около 120 тыс. экземпляров. Имеются коллекции рептилий, земноводных и беспозвоночных животных, представленных как мокрыми, так и сухими препаратами.

Задание.

1. Составить рекламный проспект в формате А4, на котором будет:

- а) Историческая справка. Фотографии.
- б) Рекламный слоган.
- в) Информационная справка (адрес, время, выставки и др. мероприятия).
- г) Селфи на фоне загаданного экспоната.

2. Отгадать, что это за экспонат.

С первых дней, не-то что лет,

Крепкий дан бронезилет.

Если кто ей угрожает,

В тот жилет она «въезжает».

3. Допуском к составлению экскурсионного маршрута является защита (презентация 1-2 мин) рекламного проспекта по выбранному музею.

Команда 3.

Историческая справка (конверт 3)

Музей размещается в бывшем особняке гражданского инженера А.Д. Крячкова. Одно из красивейших зданий Томска, с необычной конфигурацией. является истинным украшением современного Томска. Музей организован таким образом, что проходя по его залам, последовательно знакомишься с историей русского деревянного искусства.

Задание.

1. Составить рекламный проспект в формате А4, на котором будет:

- а) Историческая справка. Фотографии.
- б) Рекламный слоган.
- в) Информационная справка (адрес, время, выставки и др. мероприятия).
- г) Селфи на фоне загаданного экспоната.

2. Отгадать, что это за экспонат.

Похож на шкаф, но только ниже,

И каждый ящик в нём подвижен.

Белья в нём много поместится,

И ничего с ним не случится.

3. Допуском к составлению экскурсионного маршрута является защита (презентация 1-2 мин) рекламного проспекта по выбранному музею.

Команда 4.

Историческая справка (конверт 4).

В центре города Томска на пересечении двух проспектов под открытым небом помещается музейная усадьба с ее зданиями, служебными постройками и садом. На этой территории находится памятник архитектуры республиканского значения, а сама усадьба - единственный сохранившийся в Томске с середины XIX в. целостный комплекс каменных жилых и хозяйственных сооружений. В 1838 г. на приобретенном им участке земли на Юрточной горе началось строительство двухэтажного «каменного» дома Асташева. Постройка и отделка дома «бывшего коллежского советника» были завершены в 1842 г. Это одно из самых красивых зданий в Томске не только в середине XIX в., но и сегодня.

Новая страница в истории бывшей асташевской усадьбы открылась в 1920 г - само здание, его содержимое представляют такую художественную ценность, что они обязательно должны быть сохранены для отечественной культуры, для Томичей. Так впервые была высказана идея музеефикации этого памятника.

Однако в разные годы здесь находились: общежитие сотрудников госпиталя, служебные помещения Губнаробраза, а с 1920 по 1925 годы в здании располагался Дом работников просвещения. Во время Великой Отечественной войны с 1941 по 1944 гг. музей был закрыт. Часть фондов музея (в основном мебель) была передана эвакуированным учреждениям. Свою деятельность продолжали лишь директор и сторож.

В зданиях музея разместились

- Тульское военно-техническое училище,
- Томский педагогический институт и госпиталь.

- Помещение бывшей домово́й церкви сохранило статус лекционного зала и концертной аудитории. В настоящее время – это органн́ый зал./ - С ноября 1948 по 1980 г. здесь располагался планетарий, оборудование которого было изготовлено в 1930 г. знаменитой фирмой «Карл Цейс-Йена». Томск стал вторым городом в России, после Москвы, который имел свой планетарий.

В августе 1949 г. здание музея было закрыто на ремонт. 9 мая 1952 г. состоялось его торжественное открытие

Задание.

1. Составить рекламный проспект в формате А4, на котором будет:

- а) Историческая справка. Фотографии.
- б) Рекламный слоган.
- в) Информационная справка (адрес, время, выставки и др. мероприятия).
- г) Селфи на фоне загаданного экспоната.

2. Отгадать, что это за экспонат.

1. На выставке «Под созвездием Большого Лося: тайны кулайского мироздания» найдите объекты, название которых созвучно строкам А. Блока:

Мильоны - вас. Нас - тьмы, и тьмы, и тьмы.

Попробуйте, сразитесь с нами!

Да, скифы - мы! Да, азиаты - мы,

С раскосыми и жадными очами!

- Сфотографируйтесь на фоне этих экспонатов
- Отрадите значимость этой выставки в познании истории своего края

3. Допуском к составлению экскурсионного маршрута является защита (презентация 1-2 мин) рекламного проспекта по выбранному музею.

Педагогический квест – игра «Необычное путешествие»

Цель: формирование профессиональной компетенции педагогов в области нравственно-патриотического воспитания детей дошкольного возраста.

Оборудование: проектор; ноутбук; презентация; видеоролик «Необходимо ли патриотическое воспитание?»; шляпа с жетонами; орфографические словари; атрибуты для оформления нравственно – патриотических уголков; портреты вождей, матрешка; детские поделки – матрешки; головоломка; телефон; таблички с родственными надписями; ребус; чемодан.

Участники: педагоги.

Условия игры: Педагоги трех садов собираются в музыкальном зале, с помощью шляпы делятся на команды. Отгадывают подсказку и отправляются выполнять задания на разные

станции. Выполнив задания, получают номер телефона, звонят и находят посылку с флешкой. На флешке запись с предложенной проблемной ситуацией.

Ход игры.

Приглашаю вас в путешествие сказочное,
Будет оно загадочное,
Дороги нас ждут необычные,
Потребуются силы приличные.

Проблема: В некотором царстве, в Российском государстве жили-были воспитатели. Долго работали они в детском саду. Много у них в группе детей было. Больших и маленьких, серьёзных и смешливых, поющих и танцующих, играющих и рисующих. И дети их очень любили, и знаний у них было много. Тепло души и всю свою любовь дарили они своим воспитанникам и радовались своей работе.

И все было замечательно, но однажды на небе стали появляться тёмные тучи. Подул резкий ветер перемен и принёс информацию о сетевом взаимодействии. И велено было всем педагогам в Российском государстве беспрекословно соблюдать его. Собрали тут всех воспитателей в одну команду старшие воспитатели детских садов № 2, 35, 135, дабы научить их уму разуму, да науке премудрой под названием сеть.

Взяли они с собой чемодан с мудреным документом, и поплыли они по бурной реке перемен на корабле знаний. Да толи река оказалась слишком бурной, толи корабль знаний недостаточно прочный, но попала команда в шторм и потерпела кораблекрушение.

Чемодан унесло волной. Однако, успели-таки старшие воспитатели спасти команду а, спасаясь, успели дать сигнал бедствия с помощью азбуки Морзе и даже получить ответ.

На экране текст письма.

1 задание.

Попали вы на остров «Квест»
Найдете все подсказки здесь.
Ждет вас множество заданий,
Интересных испытаний,
Чемодан вы здесь найдете,
Силу знаний обретете.
Знания помогут
Найти домой дорогу.

Предлагаю отправиться в путешествие за чемоданом знаний. Присутствующие делятся на 3 команды: с помощью шляпы, вытаскивая из неё жетончики с номером команды.

Вед:

С командами мы определились, прошу занять место за соответствующим столом (три стола с номером команды-1,2,3)

Вед:

На вашем столе лежит орфографический словарь и подсказка к дальнейшим действиям.

На листочке по порядку написаны 5 номеров страниц. Открывая заданную страничку, педагоги находят подчеркнутое слово и выписывают его. В итоге получится записка из 5 слов: «Подсказку найдете, лишь двери распахнете». После получения первой подсказки команда воспитателей идет по указанному маршруту в поисках второй подсказки. Команды работают в разных кабинетах . На дверях кабинетов - номер команды.

Здесь оформлен Уголок патриотического воспитания:

портрет Путина, альбомы города Томска , фигурки памятников Томска. Российский флаг и конверт с полосками цвета флага. Педагоги берут конверт и складывают полоски флага в единое целое.

На обратной стороне подсказка « Найди лишнее». В патриотическом уголке есть портреты вождей, на обратной стороне портретов изображены игрушки. Педагоги рассматривают и решают - Кто лишний? В.В. Путин(машинка), Д.А. Медведев(пирамидка), Б.Н. Ельцин(мозаика), Л.И. Брежнев(матрешка).

Лишний-портрет Брежнев и игрушка МАТРЕШКА. Это подсказка к действию. Ищут матрешку, которая не находится в патриотическом уголке (в другом месте)

В приемной она находится на выставке детских работ среди поделок- матрешек, как образец. В Матрешке находят задание «Головоломка» (рис. 1).

Разложите двухзначные цифры, находящиеся в чаще всего повторяющейся геометрической фигуре, по возрастанию. Запишите (при подготовке к квесту цифры вписать вручную).

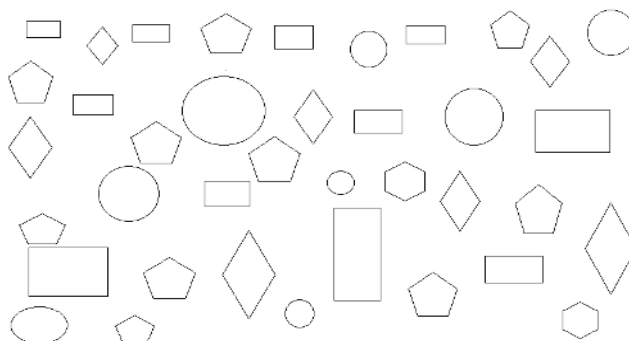


Рис. 1

Получится номер телефона XX-XX-XX. Нужно позвонить и узнать, что делать дальше.

Ответ: Вам нужно подойти сюда и забрать свою посылку.

Один человек из команды должен сходить и забрать посылку.

В посылке флешка. На флешке запись с предложенной проблемной ситуацией

Видеопроблема «Необходимо ли патриотическое воспитание?»

Проводится дискуссия по проблеме патриотического воспитания молодежи.

Ведущий обращает внимание на экран. На экране рис. 2.

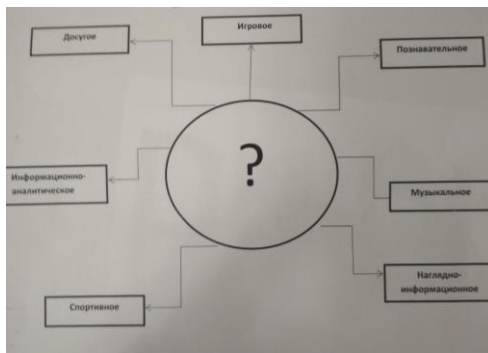


Рис.2

Вед: Что же поможет нам в работе по патриотическому воспитанию? Если разгадаете ребусы, то полученную фразу увидите в центре (рис.3).



Рис. 3

Направления работы с родителями.

Вед: Давайте посмотрим, все ли направления, указанные здесь, подходят для работы с родителями?

Определили, что лишнее – игровое, музыкальное, спортивное.

Дискуссия продолжается.

Вед: Предлагает коммуникативную игру «Большая семья - Найди пару» / « Кто кому кем приходится »

Участникам раздаются таблички с родственными надписями. По сигналу участники должны встать в пары (Деверь – брат мужа; шурин – брат жены; золовка – сестра мужа и т.д.).

Рефлексия.

Ст. воспитатель. В завершении нашей встречи хочу поделиться с вами одним мудрым высказыванием:

«Если у вас есть яблоко и у меня есть яблоко, и если мы обменяемся яблоками, то у вас и у меня останется по одному яблоку. А если у вас есть идея и у меня есть идея, и мы

обменяемся этими идеями, то у каждого из нас будет по две идеи» (Б.Шоу).

Поэтому, в качестве рефлексии хочу предложить вам метод «Чемодан наших успехов и достижений»

Проведение: педагогам демонстрируется чемоданчик – это чемоданчик успехов, достижений, умений, полученного опыта. Нужно его наполнить, чтобы увидеть, что каждый возьмет с собой. Для этого оформляется плакат «Регистрация багажа», педагог подходит к стойке и озвучивает наиболее нужные для него знания, умения и навыки, полученные им в ходе мероприятия, делится идеями, советами. Для регистрации багажа предлагаю заполнить декларацию...

Хорошо.... Интересно... Мешало... С собой возьму...

Квест-игра "Посылка в будущее"

Цель: формирование навыков взаимодействия со сверстниками и взрослыми в процессе решения общих задач.

Оборудование:

1. Коробка для сбора деталей посылки
2. Фотоальбом «Город на Томи» пустой без фото (ДОУ № 2)
3. Кроссворд «Солнышко» -135, «Облачко» - 2, «Ягодка» -35
4. Фотографии памятников архитектуры и деревянного зодчества с недостающим элементом – 5 шт. И 10 шт кусочков для выбора.
5. Такие же фотографии целые – 5 шт. на обратной стороне одной фотографии – божья коровка.
6. 10 божьих коровок с пятнышками (6 шт от 1 до 6 -на брюшках буквы – ПЧЁЛКА и 4 шт пустые)
7. Для творчества – гафрированная бумага, монетки, ленточки, тесемки, бусинки, цветочки, сердечки , подковки и др.клей –гель. Салфетки руки вытирать.
8. Коробка, где всё это лежит
9. На дно коробки - картинка – «Лабиринт»
10. 7 шт.фотографий достопримечательностей г. Томска и 3 шт. достоприм. других городов. Обратная сторона Томских фотографий раскрашена в цвета радуги с буквами – РОМАШКА(по порядку цветов)
11. Карточка с загадкой про платочек.
12. Платочек с вкрапленной маленькой звездочкой на общем рисунке
13. Шкатулка с кодовым замком (536)
14. Фотография Рукавишниковы закрытая в шкатулке
15. Карта планет со стихом

16. Ребус для детей (буквы-значки)
17. Для игры - бумажные шарики с буквами - БОРЩЕВСКИЙ и без букв ведра- 5 шт., совочки- 5 шт.
18. Фотография Борщевского
19. Ребус – подсказка – ЗАЛ
20. Фотоаппарат для общего фото
21. Фонограмма для танца « Есть друзья...» Барбарики
22. Сертификаты командам участницам- одну на сад
23. Призы детям

Участники: Семейные команды, педагоги.

Условия игры: квест начинается с общего сбора команд в музыкальном зале; команды двигаются одновременно, каждая по своему маршруту, станции находятся на территории детского сада. С каждой командой идет сопровождающий. В результате квеста дети и родители собирают посылку: знаменательные фотографии нашего города, интересные предметы старины, для передачи её в музей.

Ход игры.

Проблема.

Давным –давно нашего города ещё не было . Но весной 1604 года, царем Борисом Годуновым был издан указ – построить на берегу Томи город и назвать его... (дети отвечают).

Так вот, вместе с указом дошло до нас и послание будущему поколению.

Все участники собираются в зале.

Организационный момент.

Ведущий: Здравствуйте, дорогие дети и уважаемые родители и педагоги!

Мы пригласили вас всех сегодня для того, чтобы вы приняли участие в очень серьезном мероприятии.

Дело в том , что нам передали послание из далекого прошлого.

Зачитывает письмо.

Вед: Я предлагаю знаменательные фотографии нашего города, интересные предметы старины положить вот в эту коробку и передать её в музей.

Но есть проблема. Мы должны собрать эти предметы .

Дети получают коробку, в которую будут складывать найденные предметы. В коробке уже есть фотоальбом « Город на Томи». Но все страницы пустые.

Нам отведено на это всего час времени. Разобьемся на три команды. Мы будем следовать в разных направлениях. В каком направлении идти , нам подскажет крсворд.И так на поиск !Задания для команд

Дети находят участок с картинкой «ВОЛК» и выполняют задание:

ЗАДАНИЕ: детям предлагаются фотографии достопримечательностей Томска и других городов, по 7 штук. Нужно отобрать фото Томска. Обратная сторона каждой фотографии окрашена в разный цвет (цвета радуги), с определённой буквой. Если дети разложат их по порядку, как в радуге, то получат слово-подсказку «РОМАШКА» (рис.2).



Рис.2

Дети складывают нужные фотографии в коробку и отправляются на площадку «РОМАШКА»

Здесь детям загадывают загадку:

Твоя бабушка повяжет,
А потом тебе расскажет-
Что за головной убор,
Знает, любит с давних пор.
Даст материи кусочек –
Повяжи себе(платочек.)

Предлагаем поиграть в игру с платочком « Гори, гори ясно!».

(Дети и родители встают « в ручеек».

Водящий с платочком впереди. Хором говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Глянь на небо –
Птички летят,
Колокольчики звенят...
Раз, два, три – беги!

Последняя пара бежит с разных сторон вперед до водящего . Кто первым возьмет платочек, тот становится водящим, а бывший водящий и тот, кто бежал, становятся первыми за новым водящим..)

После игры предлагаем детям следовать дальше, но где подсказка? Она в руках. Посмотрите внимательно на платочек. Дети ищут глазами -На нем впечатана ЗВЕЗДОЧКА)

Дети переходят на площадку с картинкой «ЗВЕЗДОЧКА».

Задание для взрослых: открыть чемоданчик с кодовым замком, там - фотография космонавта – томича Н.Н. Рукавишникова.

Код: фото макетов 3х планет (или фотомонтаж 3х планет с "карты Солнечной системы"), а именно,- Юпитера, Земли и Сатурна (код 536).

Как подсказка к расшифровке кода - стишок в оформлении станции (в нём каждая планета под своим номером от Солнца):

По порядку все планеты

Назовёт любой из нас:

Раз — Меркурий,

Два — Венера,

Три — Земля,

Четыре — Марс.

Пять — Юпитер,

Шесть — Сатурн,

Семь — Уран,

За ним — Нептун.

Задание для детей: расшифровать ребус (рис.3) - фамилию известного томича (Рукавишников).

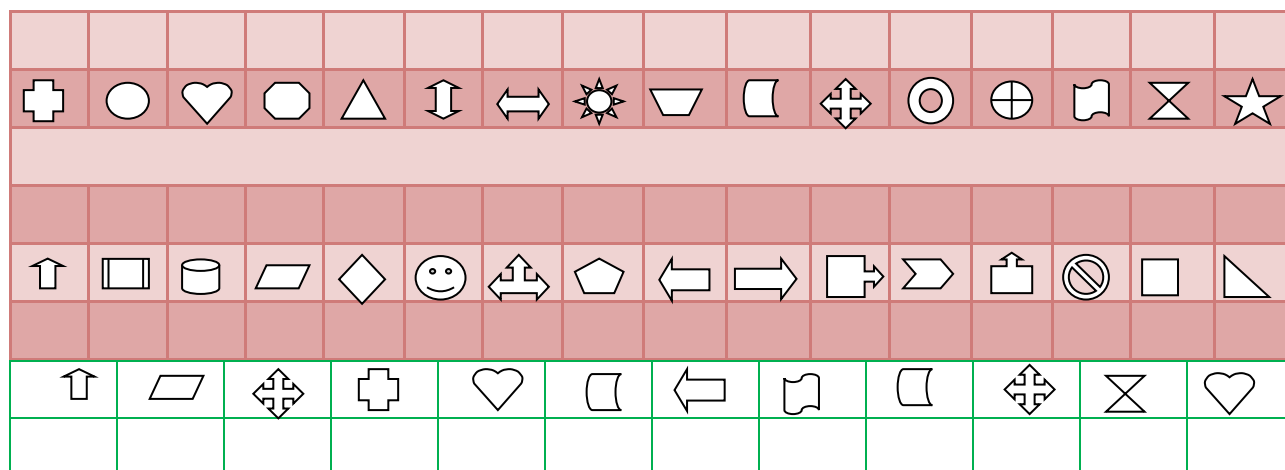


Рис.3

Дети расшифровывают фамилию и забирают в коробку фото космонавта , которую добудут взрослые.

Выполнив задание, дети ждут подсказку для перехода на следующий этап.

Ведущий называет предметы: коньки, лыжи, хоккей, легкая атлетика, плавание. Что можно сказать об этих словах? (Объединяет - спорт)

Попадают на СПОРТИВНУЮ ПЛОЩАДКУ, где нарисован мячик.

Здесь проводится игра – эстафета с бумажными шариками.

(Каждому ребенку раздается по совочку, возле родителей расставлены детские ведерки или другие емкости. В другом конце веранды рассыпаны бумажные шары. Задача детей: собрать с пола шары по одному в ведерки родителей, а родителей – развернуть шары, найти буквы и составить фамилию известного томского хоккеиста - *БОРЩЕВСКИЙ*.)

После чего ведущая вручает фотографию хоккеиста и последний ребус (рис.4) – подсказку для перехода в зал.



ЗЕБРА, АРБУЗ, ЛИСА – ПО ПЕРВЫМ БУКВАМ = ЗАЛ. Все идут в зал.

Ведущий хвалит детей за смекалку, находчивость, ловкость и взаимопомощь. Обещает, что все найденные фотографии и предметы будут помещены в коробку – «Посылку в будущее» и передаст в музей.

Ведущий: А что же помогло так успешно пройти все испытания?

Конечно, ... ДРУЖБА! Предлагаю сфотографироваться всем и эту фото тоже положить в посылку, чтобы люди через сто лет ,знали . от кого эта посылка и станцевать на прощание веселый танец.

Танцуют все: Барбарики «Есть друзья...»

Награждение семейных команд ДИПЛОМАМИ за участие, а детей – ПРИЗАМИ. _____

Квест- игра « В гостях у сказок».

Цель: Приобщение детей к общечеловеческим нравственным ценностям через сказку.

Оборудование для проведения квеста: письмо; маршрутная карта; шесть замков; шесть ключей; книга сказок; ТСО, экран, магнитофон; записи песен из сказок; сказочный сундук.

Участники: Родители, дети.

Условия игры: квест начинается с общего сбора всех участников в музыкальном зале; участники квеста делятся на команды (взрослые и дети); команды двигаются одновременно, каждая по своему маршруту; станции располагаются в группах; выполняя задания получают ключи. После выполнения всех заданий, чтобы открыть сундук, нужно подобрать ключ. На сундуке висят три замка разной геометрической формы, в каждом замке отверстия для ключа уже другой геометрической формы. Дети подбирают ключи и открывают сундук. Достают книгу.

Ход игры.

Проблема: Пришло письмо от Аленушки, из сказки «Гуси – лебеди»

Педагог читает письмо.

Письмо: «Дорогие мои друзья, девчонки и мальчишки. Баба- яга украла мою любимую книгу со сказками и спрятала в сказочном лесу, в сундуке, под тремя замками и его охраняет кот ученый. Чтобы добыть эту книгу надо найти ключи. Помочь в поисках вам поможет карта, на которой указан путь к заветному сундуку.» Выполняя задания, вы будите получать по ключику, но сначала надо найти карту, чтобы узнать, куда идти каждой команде. Карту найдете, если угадаете, с каких слов начинаются русские народные сказки.

Педагог :Раз, два, три – подсказку найди! (Дети и родители ищут подсказку).

Внимание! Внимание!

Если прямо ты пойдешь-

Ничего там не найдешь.

А налево повернешь – то задание найдешь. (Выполнив задание, находят карту и подсказку).

Задания для команд.

Задание детям №1. Собрать пазлы по сказкам (пазлы на каждого ребенка).

Задание родителям №1. Отгадывают имена сказочных героев и называют автора сказки. Из выделенных букв составляют слово, куда дальше идти

й, м, о, к, а, ч, ю, о, Д, в. 2) у н р о б и т а

«Дюймовочка» Ганс Христиан Андерсен; «БуратинО» Алексей Толстой

с, р, К, а, н, а, я, о, к, ч, а, Ш, п, а. 2) д м ы р й о д о

«Красная Шапочка» Шарль Перро; «МОйдодыр» Корней Чуковский.

с а б е ж н о к л е 2) б и т а й л о

«Белоснежка» Братья Гримм; «Айболит» Корней Чуковский.

А,д,г,и,к,й т,у,е,о,к,н; и,п,ч,о,и,н,л,о

«Гадкий утенок» -

«ЧиПолино» - Джери Родари

Родители получают ключик, на котором сзади написано слово ЛОГОПЕД.

Задание детям №2. Отгадать загадки.

Педагог: Коль загадки отгадаешь, ты подсказку получаешь.

1. В дом хозяева вошли — беспорядок там нашли.(Три медведя)
2. Мышка к ним пришла на помощь, вместе вытянули овощ.(Репка)
3. Лечит разных малышей, лечит птичек и зверей.(Доктор Айболит)
4. Помогла нам яблонька, помогла нам печка...(Гуси –лебеди)
5. Нам не страшен серый волк.(Три поросенка) 6. Сяду на пенёк, съем пирожок.(Маша и медведь)
7. Свет мой, зеркальце, скажи...(Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях)
8. Не пей из копытца, козлёночком станешь.(Аленушка и братец Иванушка)
9. Ещё пуще злится злая старуха...(Сказка о рыбаке и рыбке)
10. Я от дедушки ушёл, я от бабушки ушёл...(Колобок)
11. Дёрни за верёвочку, дверь и откроется.(Красная шапочка)

Задание родителям № 2. Расшифровать знаки, записать в клетки и прочитать слова
Лисы из сказки «Петушок, Золотой гребешок»

Задание детям № 3. Отгадать песни сказочных героев.

Участникам команды необходимо вспомнить песенки которые исполняются в сказках.

Звучат песни из сказок. Показ слайдов.

- песня Красной шапочки
- песня Золушки
- песня Колобка
- песня Буратино
- песня Бременских музыкантов
- песня белочки (во саду-ли , во городе..)
- песенка 3 поросят
- песня Козы и козлят

Задание родителям №3. Отгадать песни сказочных героев.

Участникам команды необходимо вспомнить песни, которые исполняются в сказках.

Звучат песни из сказок. Показ слайдов.

- песня Красной шапочки;
- песня Золушки;
- песня колобка;
- песня буратино;
- песня бременских музыкантов;
- песня белочки (во саду-ли , во городе..);
- песенка 3 поросят;
- песня «Козы и козлят».

Квест - игра «Знай и люби свой город»

Цель: Создать условия для более тесного сотрудничества детей родителей и воспитателей ДОУ.

Оборудование для проведения квеста: фотоаппарат или телефон; ноутбук, проектор, стилизованная карта города с нанесенными улицами, пазлы, карта, музыкальная нота, музыкальная нота, портрет Леонтия Усова.

Участники: Семейные команды.

Условия игры:

Участники квеста получают конверты с заданиями - подсказками. Обсуждают правила, и способ достижения нужного коллективного результата. Делятся на подгруппы по 2-3 семьи или индивидуально по каждому этапу, распределяют участки работы. Отыскивают в городе нужные объекты; фотографируют ребенка или группы детей на фоне данного объекта. Вместе с ребенком находят в интернете или в справочной литературе историческую справку об этом объекте. Определяют по заданию его точное название. Предлагают ребенку выделить первую букву из этого слова или указанную в вопросе. Печатают выделенную первую или другую указанную букву из слова –отгадки - любого цвета –размер 110. Договариваются о совместной работе, приходят в группу, оформляют коллаж/компьютерная графика или художественное оформление от руки. В результате квеста собирают все буквы по алгоритму, опираясь на символ на конверте. Получают нужное слово или выражение названия коллажа. Готовят детей к выступлению.

Проблема: Куда сходить с ребенком в нашем городе? Презентация коллажа в группе детьми – участниками квеста.

Задания для команд

Конверт 1. Символ на конверте.



1. Это географический объект, от имени которого получил название наш город.

Что требуется:

- ❖ угадать объект
- ❖ найти его в городе
- ❖ сфотографировать ребенка или всю семью на фоне этого объекта / размер фотографий 10х15 или 13х18 не более/
- ❖ найти и обсудить с ребенком историческую справку об этом объекте, отредактировать и изложить кратко, понятным детям языком.
- ❖ продумать, как фотография и справка будут выглядеть на фоне общего коллажа /в контексте патриотического воспитания/ на плакате, размером ватманского листа.
- ❖ В слове – загадке найти нужную первую букву
- ❖ Подготовить найденную печатную букву любого цвета /размер шрифта 110/
- ❖ Подготовить ребенка к презентации.

Конверт 2. Символ на конверте.

2. Это любимое место отдыха Томичей. При входе стоит памятник космонавту – нашему земляку Рукавишникову Н.Н.#

Что требуется:

- ❖ угадать объект
- ❖ найти его в городе
- ❖ сфотографировать ребенка или всю семью на фоне этого объекта / размер фотографий 10х15 или 13х18 не более/
- ❖ найти и обсудить с ребенком историческую справку об этом объекте, отредактировать и изложить кратко, понятным детям языком.
- ❖ продумать, как фотография и справка будут выглядеть на фоне общего коллажа /в контексте патриотического воспитания/ на плакате, размером ватманского листа.
- ❖ В слове – загадке найти нужную букву
- ❖ Подготовить найденную печатную букву любого цвета /размер шрифта 110/
- ❖ Подготовить ребенка к презентации/

Конверт 3. Символ на конверте. &

3. У этого здания есть царственноеназвание. Его первоначальное предназначение – приобщение к здоровому образу жизни&

Что требуется:

- ❖ угадать объект
- ❖ найти его в городе
- ❖ сфотографировать ребенка или всю семью на фоне этого объекта / размер фотографий 10x15 или 13x18 не более/
- ❖ найти и обсудить с ребенком историческую справку об этом объекте, отредактировать и изложить кратко, понятным детям языком.
- ❖ продумать, как фотография и справка будут выглядеть на фоне общего коллажа /в контексте патриотического воспитания/ на плакате, размером ватманского листа.
- ❖ В слове – загадке найти нужную букву
- ❖ Подготовить найденную печатную букву любого цвета /размер шрифта 110/
- ❖ Подготовить ребенка к презентации

Конверт 4. Символ на конверте.



4. Этому летчику - герою ВОВ с русским именем /.../ поставлен памятник рядом с одним из домов культуры Томска.

Что требуется:

- ❖ угадать объект
- ❖ найти его в городе
- ❖ сфотографировать ребенка или всю семью на фоне этого объекта / размер фотографий 10x15 или 13x18 не более/
- ❖ найти и обсудить с ребенком историческую справку об этом объекте, отредактировать и изложить кратко, понятным детям языком.
- ❖ продумать, как фотография и справка будут выглядеть на фоне общего коллажа /в контексте патриотического воспитания/ на плакате, размером ватманского листа.
- ❖ В слове – загадке найти нужную букву
- ❖ Подготовить найденную печатную букву любого цвета /размер шрифта 110/
- ❖ Подготовить ребенка к презентации

Конверт 5. Символ на конверте.



5. На этой площади находится главный городской фонтан и памятник студенчеству города Томска.

Что требуется:

- ❖ угадать объект.
- ❖ найти его в городе
- ❖ сфотографировать ребенка или всю семью на фоне этого объекта / размер фотографий 10x15 или 13x18 не более/
- ❖ найти и обсудить с ребенком историческую справку об этом объекте, отредактировать и изложить кратко, понятным детям языком.
- ❖ продумать, как фотография и справка будут выглядеть на фоне общего коллажа /в контексте патриотического воспитания/ на плакате, размером ватманского листа.
- ❖ В слове – загадке найти нужную букву
- ❖ Подготовить найденную печатную букву любого цвета /размер шрифта 110/
- ❖ Подготовить ребенка к презентации

Конверт 6. Символ на конверте.



6. Первая буква укажет вам, кому поставлен памятник с колоколом на Каштаке, у 10-й поликлиники.

Что требуется:

- ❖ угадать объект
- ❖ найти его в городе
- ❖ сфотографировать ребенка или всю семью на фоне этого объекта / размер фотографий 10x15 или 13x18 не более/
- ❖ найти и обсудить с ребенком историческую справку об этом объекте, отредактировать и изложить кратко, понятным детям языком.
- ❖ продумать, как фотография и справка будут выглядеть на фоне общего коллажа /в контексте патриотического воспитания/ на плакате, размером ватманского листа.
- ❖ В слове – загадке найти нужную букву

❖ Подготовить найденную печатную букву любого цвета /размер шрифта 110/

❖ Подготовить ребенка к презентации

Конверт 7. Символ на конверте. *

7. Сюда приходят взрослые и дети, чтобы увидеть и узнать всё, что было раньше, много лет назад; увидеть редких животных и птиц, старинное оружие и одежду.

Что требуется:

❖ угадать объект

❖ найти его в городе

❖ сфотографировать ребенка или всю семью на фоне этого объекта / размер фотографий 10x15 или 13x18 не более/

❖ найти и обсудить с ребенком историческую справку об этом объекте, отредактировать и изложить кратко, понятным детям языком.

❖ продумать, как фотография и справка будут выглядеть на фоне общего коллажа /в контексте патриотического

воспитания/ на плакате, размером ватманского листа.

❖ В слове – загадке найти нужную букву

❖ Подготовить найденную печатную букву любого цвета /размер шрифта 110/

❖ Подготовить ребенка к презентации.

Конверт 8. Символ на конверте. +

8. Этот объект увековечил память о большевиках, павших в годы гражданской войны, находится в сквере на одной из главных площадей.

Что требуется:

❖ угадать объект

❖ найти его в городе

❖ сфотографировать ребенка или всю семью на фоне этого объекта / размер фотографий 10x15 или 13x18 не более/

❖ найти и обсудить с ребенком историческую справку об этом объекте, отредактировать и изложить кратко, понятным детям языком.

❖ продумать, как фотография и справка будут выглядеть на фоне общего коллажа /в контексте патриотического

воспитания/ на плакате, размером ватманского листа.

❖ В слове – загадке найти нужную букву

❖ Подготовить найденную печатную букву любого цвета /размер шрифта 110/

❖ Подготовить ребенка к презентации.

Конверт 9. Символ на конверте. V

9. Исторический памятник нашего города «Водонапорная башня» находится на пересечении улицы Пушкина и этой улицы.

Что требуется:

❖ угадать объект

❖ найти его в городе

❖ сфотографировать ребенка или всю семью на фоне этого объекта / размер фотографий 10x15 или 13x18 не более/

❖ найти и обсудить с ребенком историческую справку об этом объекте, отредактировать и изложить кратко, понятным детям языком.

❖ продумать, как фотография и справка будут выглядеть на фоне общего коллажа /в контексте патриотического

воспитания/ на плакате, размером ватманского листа.

❖ В слове – загадке найти нужную букву

❖ Подготовить найденную печатную букву любого цвета /размер шрифта

110/

❖ Подготовить ребенка к презентации



Рис. 1

Ответы к квесту:

- Задание № 1 - ♥ - Река
Задание № 2 - # - Озеро
Задание № 3 - & - Дворец
Задание № 4 - ☺ - Иван
Задание № 5 - ✨ - Новособорная
Задание № 6 - ▲ Афганцам
Задание № 7 - * Музей
Задание № 8 - + Обелиск
Задание № 9 – V - ул. Яковлева

Выставив буквы по алгоритму

/ обозначения на подсказках/,
получают нужное слово или выражение
названия коллажа.

♥ # & ☺ ✨ ▲

Или два слова

*+v ♥ # & ☺ ✨ ▲

РОДИНА или **МОЯ РОДИНА**

Квест-игра для старших дошкольников ко Дню космонавтики

«КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ»

Цель: Общение и систематизация знаний детей по теме «Космос».

Оборудование для проведения квеста: - презентация о космосе;

- видеопослание + игра-задание для интерактивной доски;

- карта расположения станций.(6 шт.) Для каждой группы планета «Земля»

находится на месте расположения группы;

- распечатки заданий для каждой станции;

- 6 листов А4 на которых свечой в зеркальном порядке написано «Космическая станция»;

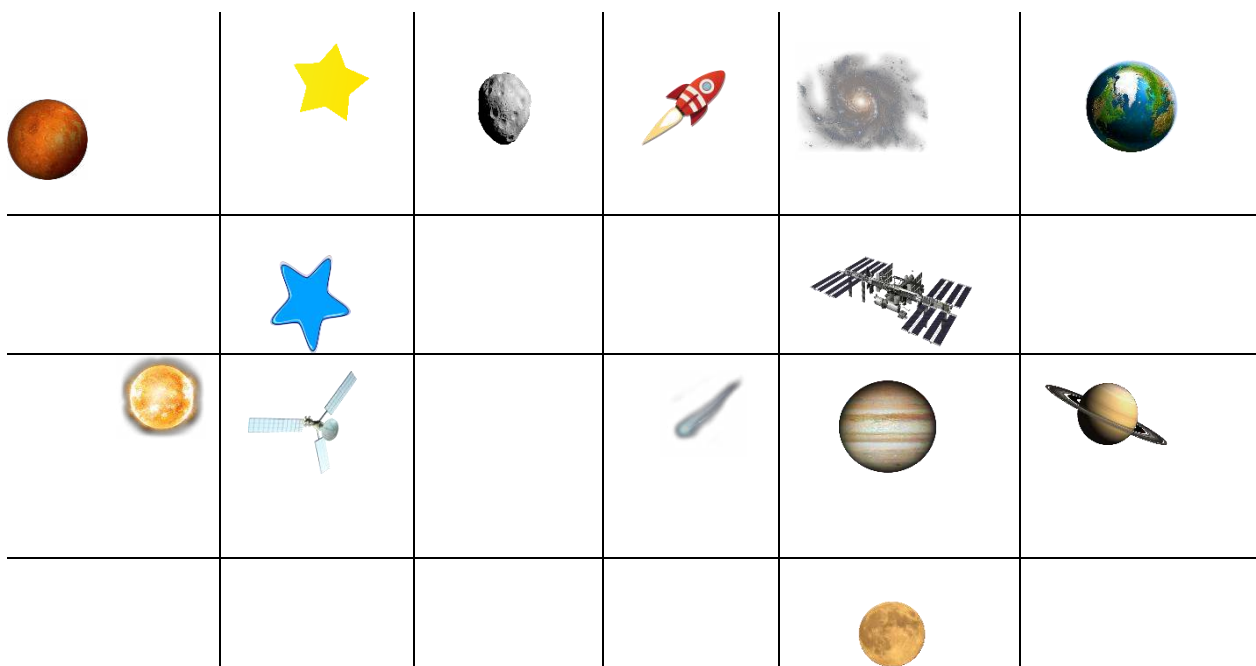
- мешочки 6 штук со всем необходимым в пути (список ниже);

- атрибуты для полосы препятствия;

- модули;

- аудиозапись расслабляющей музыки;

- конверты с созвездиями (разные для каждой группы);



- звёздное небо нарисованное на ватмане;

- сладкие призы командам;

- картинки обозначения станций.

Участники: Дети старшего дошкольного возраста. 6 команд (3 старшие, 3 подготовительные группы), воспитатели, инструктор по физической культуре.

Условия игры: станции располагаются в различных местах детского сада; команды путешествуют во главе со своим воспитателем; интервал между стартом команд составляет 10

мин; команды наводят за собой порядок после посещения станции, оставляют задания для других в таком же виде, в котором они их нашли; в случае, если станция занята предшествующей командой, воспитатель должен занять свою команду чтением литературы по теме, либо физкультминуткой.

Что необходимо взять: - шифр для станции «Спутник»

- шифр для станции «Астероид»

- зеркальце

- краски, стакан-непроливашка, кисть толстая

- трафарет

- шифр для станции «Комета»

- клей-карандаш

- книга про космос + разные вещи, которые не будут нужны для испытаний, чтоб запутать детей.

Маршрут: 1. «Земля», 2. «Спутник», 3. «Астероид», 4. «Галактика», 5. «Космическая станция», 6. «Ракета», 7. «Комета», 8. «Земля», 9. «Карта звёздного неба»

Ход игры. Проблема:

Воспитатель: Внимание! Внимание! Именно сегодня в такой знаменательный для всей страны день, в наш сад пришло видео послание ...

– Здравствуйте ребята, я инопланетянин с планеты Центавр. Меня зовут Ёрик. Дорогие ребята, мне нужна ваша помощь. Космические пираты похитили звезды с нашего ночного неба и теперь у нас по ночам совсем ничего не видно. Космические пираты выдвинули требования. Собрать все звёзды вновь, можно лишь разгадав множество шифров. Все ученые нашей галактики пытались это сделать, но у них ничего не получилось. У нас осталась одна надежда на вас Землян.

- Вы готовы отправится в путь? Если, да, то вы найдёте первую подсказку, сравнив наши открытки.

Захватив с собой карту и необходимые в пути вещи, команда отправляется в путешествие.

Задания для команд

1. Испытание (станция «Земля») «Фото инопланетян» рис. 1. Задание: найди 10 отличий. Работа на доске. Нажимаем на место, где видим отличие, справа открывается часть ответа. Ответ = картинка спутника.

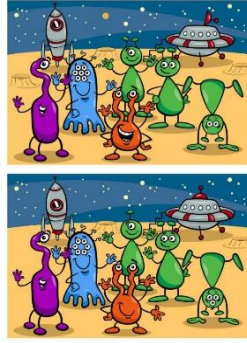


Рис. 1

2. Испытание (станция «Спутник»). Задание: Сделай вычисления (рис.2).

В шифре каждая цифра, означает определенную букву. Расшифровываем слово «Астероид».



Рис.2

3. Испытание (станция «Астероид»). Задание: Расшифруй слово (рис.3).

Задание на внимательность. Находим, какую букву означает каждая картинка из шифра. Расшифровываем слово «Галактика»

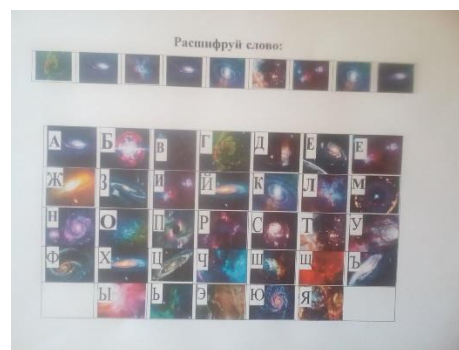


Рис.3

4. Испытание (Станция «Галактика»). Задание: «Невидимые чернила» + «Зеркально». Закрашиваем краской белый лист, читаем с помощью зеркала Космическая станция.

5. Испытание («Космическая станция»). Задание от инструктора физической культуры: тренировка выносливости на полосе препятствий (находят первый слог слова), конструирование модели космической ракеты (находят второй слог слова), медитация под расслабляющую музыку (слышат третий слог слова). Получается слово «Ракета»

6. Испытание (Станция «Ракета»). Задание «Окошки» (рис.4). Надо правильно приложить трафарет. Получаем слово «Комета»



Рис.4

7. Испытание (Станция «Комета»). Задание «Классика в помощь». Стихотворение о планете «Земля» (рис.5), значит нужно возвращаться домой. В шифре 1 цифра – номер строки, 2 цифра – номер буквы в этой строке. Расшифровываем слово «доска».



Рис.5

8. Испытание (Станция «Земля»). Задание: Собираем созвездие. На обратной стороне читаем задание: «Приклей на звёздное небо, рядом найди подарок»

9. Станция «Звёздное небо». Приклеиваем созвездие, ищем подарок.

Квест-игра для старших дошкольников
«На поиски коренных народов Томской области»

Цель: Приобщение воспитанников к культурному наследию коренных народов Томской области.

Оборудование для проведения квеста: - слайды карты России, карты Сибири;

- нарисованная на ватмане карта Томской области с вклеенными на ней предметами быта, еды, одежды и силуэтами коренных народов, которых дети будут искать;

- призы для 6 команд (наборы конструктора);

- разрезанные на 6 частей картинки 6 коренных народов Томской области: Татары, Эвенки, Селькупы, Ханты, Чулымцы, Кеты;

- шаблоны картинок коренных народов для каждой группы, с нарисованной на них подсказкой (эмблемой группы), откуда начинать поиски;

- картинки обозначения групп (подсказки, куда идти дальше);

- лото «Ремёсла» + фото шкатулки;

- математическая игра для интерактивной доски;

- наклейка солнце (приклеить на один из стульев);

- игра по типу рыбалка с тремя корзинками, на которых написано 1 слог, 2 слога, 3 слога;

- карточки с картинками;

- разрезные буквы;

- схемы, шаблона, бросовый материал для создания юрты и чума;

- разрезные картинки национальной одежды коренных народов.

Участники: Дети старшего дошкольного возраста. 6 команд (3 старшие, 3 подготовительные группы), воспитатели, младшие воспитатели.

Условия игры: квест начинается с общего сбора команд в музыкальном зале; команды двигаются одновременно, каждая по своему маршруту, причём маршруты рассчитаны таким образом, чтобы дети нашли 6-ой последний кусочек пазла в своей группе; станции располагаются в группах; за работу на каждой станции отвечает закрепленный за ней педагог; время нахождения на станциях ограничено - 10 минут; детей сопровождают младшие воспитатели; команды собирают из кусочков пазла картинку коренного народа в своей группе вместе со своим воспитателем на итоговом сборе, затем возвращаются в назначенное время в музыкальный зал.

Ход игры

Команды собираются в музыкальном зале. Ведущий показывает детям на проекторе слайды карт России и Сибири. Спрашивает у них, что изображено на картах.

Проблема:

Воспитатель обращает внимание детей на нарисованную карту Томской области, говорит, что на территории нашей страны и на территории Томской области проживает очень много разных национальностей, людей с разным образом жизни, с разными родными языками. Ведущий говорит, что сейчас в Томской области живет больше всего Русских, но так было не всегда. Кто же населял нашу территории раньше, детям предстоит выяснить в ходе сегодняшнего приключения.

Задания для команд

Команды получают задание найти 6 кусочков пазла, собрать пазл и сообщить всем, какой коренной народ они нашли. Ведущий раздаёт командирам команд силуэты, найдя на них первую подсказку, команды отправляются в путь.

Станция гр. «Малинка» (знакомим с ремёслами коренных народов)

Дети играют в настольную игру лото «Ремёсла». Подбирают, что пригодится в работе рыбака, плотника, кузнеца и т.д. После завершения, воспитатель загадывает загадку:

Гвозди, топоры, пила,

Стружек целая гора.

Это трудится работник —

Делает нам стулья...

По ответу дети понимают, что речь идёт о плотнике. Находят на обороте этой карточки фото шкатулки, которая находится в группе. Дети ищут шкатулку, в ней кусочек пазла и картинка «земляничка».

Станция гр. «Земляничка» (знакомим с народными играми коренных народов)

1. математическая игра на доске. Дети, решая примеры, расшифровывают название народной игры: «ХЕЙРО» (Солнце).

В ходе решения им открывается подсказка, куда идти дальше (Колокольчик).

2. Дети разучивают правила и играют в народную игру «ХЕЙРО». Ребёнок, которой сидел на стуле с наклейкой «солнце», при выполнении первого задания, становится ведущим.

Правила игры: Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные взмахи вперед-назад и на каждый шаг

говорят хейро. Ведущий-солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда солнце встает и выпрямляется (вытягивает руки в стороны). Все игроки должны увертываться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три - в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.

Для групп с большим количеством народа игра проводится по подгруппам.

2. Где же часть пазла, которую ищут дети? Она спрятана на чём-то, связанным с нашей игрой. Дети должны догадаться, что искать надо под стулом с наклейкой «солнце».

Станция гр. «Колокольчик» (знакомим с едой коренных народов)

Дети играют в дидактическую игру «Рыбалка». По очереди вытаскивают удочкой из коробки рыбку или ягоду, которые ели коренные народы. Решают, в какую из корзинок её положить, для этого делят, прохлопывая название на слоги. Среди выловленного находится часть пазла и ягодка «рябинка».

Станция гр. «Рябинка» (знакомим с фольклором коренных народов)

1. Перед детьми лежат карточки с картинками и буквы. Работа по подгруппам. Задача: написать слово по первым буквам. Читаем «В сказках глаза народа» (пословица Хантов и Манси).

2. - Где же можно найти подсказку и часть пазла?

- В сказке!

Дети ищут сказку в группе (подоконник оформлен сказочными героями). Среди сказочных персонажей находят часть пазла и «одуванчик».

Станция гр. «Одуванчик» (знакомим с жилищем коренных народов)

Команда делится на две группы.

Задание для 1-ой группы: по образцу создать макет юрты из бумаги (объёмная аппликация). После выполнения задания на столе остаётся одна лишняя деталь, на которой картинка, указывающая, что на ней зашифрована подсказка (шифр свечой). Дети при помощи кисти и красок расшифровывают данную подсказку, цветок ромашка, который указывает дальнейший путь команды.

Задание для 2-ой группы: по образцу создать макет чума (поделка из бросового материала). После выполнения задания на столе остаётся одна лишняя деталь, на которой

картинка, указывающая, что на ней зашифрована подсказка (шифр свечой). Дети при помощи кисти и красок расшифровывают данную подсказку, кровать под номером 6, там и находится часть пазла.

Станция гр. «Ромашка» (знакомим с элементами национального костюма коренных народов).

Дети собирают разрезные картинки национальных костюмов. Среди картинок одежды находят нужную им часть пазла. На обратной стороне одной из собранных картинок находят рисунок «земляничка».

Собрав на итоговом сборе картинку коренной народности, дети читают её название. Идут в назначенное время в музыкальный зал. Командир команды клеивает картинку на отведенный ей силуэт на карте Томской области, получает приз за прохождение заданий – набор конструктора на группу.

Квест - игра сказка "Путь к добру" по мотивам сказок коренных народов Сибири.

Цель: формирование представлений детей об окружающем мире и культуре народов Сибири.

Оборудование для квеста:

- экран и ноутбук,
- аудио записи обращений женщины, оленёнка и оленихи,
- презентация по сценарию,
- олень - из дерева и картона/ из деревянных чурочек,
- петли из каната, диаметром около 12 мм,
- лабаз из большой картонной коробки и вращающегося мольберта,
- 2е игрушки - детские луки со стрелами,
- 2е пары снегоступов из картона и резинки,
- 2е удочки из веток и верёвки с магнитами,
- олени рога,
- сундучок с ключиком,
- "нора"= картонная коробка с круглой прорезью сверху для руки по центру,
- несколько детских игрушек - резиновых земноводных,
- прямые полешки из напилы веток диаметром 2 - 4см и длиной 12-15см,
- текст с заклинанием на листе А4 с хантыйским орнаментом,

- 12 "рыб" стерляди и осётра со словами фразы - подсказки на обороте и металлическими скрепками на носу каждой рыбы -для ловли,
- картинка - подсказка, разрезанная на пазл,
- спортивный инвентарь: гимнастическая скамья и 2е широкие низкие скамьи для лазанья в обе стороны от неё (*имитация подъёма в гору, переход по горе и спуск с горы*); большой обруч с натянутой голубой тканью (*имитация проруби*); тоннель,
- приспособления: снегА и снежные камни=торосы - смотреть по ходу сценария.

Участники: Дети старшего, среднего дошкольного возраста, педагоги.

Условия игры: Дети выполняют задания, получают подсказку и передвигаются дальше, прогоняя Пургу, освобождая Весну.

Проблема: "Люди добрые, рассердила я, Ансев, Хозяйку Огня -грубым словом огонь назвала, водой на очаг плеснула, и потух огонь в каждом чуме нашего стойбища. Чтобы вину свою искупить, людей селения и ребёнка своего от холодной и голодной смерти спасти, отправилась я в другое стойбище, перед Хозяйкой Огня повиниться и огонь в наши чумы вернуть. Но злая Пурга, которой искорки от очага плащ прожгли, схватила меня и к себе в ледяной замок заточила. Хочет она всем отомстить, - холодом, голодом погубить. Помогите, друзья, мне - Ансев, от Пурги освободиться, огонь и тепло в поселение вернуть, дитячко моё спасти!"

Ход игры.

1. Проблема: Аудио (*кадр женщины за ледяной стеной на экране - мульт.*)

Педагог: Друзья, что случилось с Ансев? О какой помощи она нас просит?

Работа над смыслом выделенных слов (искупить вину = загладить вину, стойбище = поселение, где остановились кочующие охотники/ оленеводы, заточила в замок = заперла)

2. Педагог: Что же будем делать, ребята?

- А на чём в северных районах передвигаются?

- Чтобы соорудить оленью упряжку, оленя нужно сначала поймать при помощи ... ЧЕГО?... верёвки с петлёй на конце - лассО или по другому - аркАном, т.е. заарканить. У нас есть своеобразный аркан, - петля. Сможем ли мы поймать оленя для упряжки?

ИГРА: "Поймай оленя"(дети бросают петлю на рожки "молодого оленя")

3. Первым на Севере встречают Оленёнка (*кадр оленёнка на экране*).

Аудио обращение: "Ребята, помогите! Волки напали на нас с мамой. Я убежал, а мама отстала, защищая меня. Но у неё нет рогов, она не может больше драться. Мама потеряла рога на Чёрном Болоте, отбиваясь от вожака стаи. Помогите!"

Кадры на экране меняются: Волки догоняют безрогого оленя . Оскалившийся волк.

Педагог: Что делать? НА экране появляется ЛАБАЗ - таёжное строение для снаряжения и припасов на высоких сваях - брёвнах - подсказка.

Дети находят лабаз (*на большом вращающемся мольберте устанавливаем и закрепляем коробку, декорированную хвойными лапами, подписываем - "ЛАБАЗ"*).

В лабазе дети обнаружат луки со стрелами, снегоступы, магнитные удочки, карту - путь к Чёрному Болоту и сундучок (*закрит, ключа - нет*). *Всё берут с собой.*

А. Дети по очереди стреляют в волка (кадр/картинка) из лука.

Б. Дети идут по карте в поисках рогов мамы- ОлЕнихи: 1.снежные торосы = камни - 2.ледяное ущелье =тоннель - 3.подъём и скат со скалы - 4.болото - рога. Возвращаются тем же путём.

4. (Кадр олЕнихи с рогами на экране) ОлЕниха подсказывает детям: "Спасибо, друзья, что рога мои вернули, от волков нас спасли. Слышала я, Замок Пурги вы ищите. За снежные горы вам надо. Но мне по ним не пройти - провалюсь."

Дети по очереди на снегоступах проходят по снегам (большой белый пододеяльник, наполненный распушённой тюлью - много) к снежным торосам (большой белый пододеяльник, наполненный мягкими большими разной величины и формы строительными кубиками), на которых лежат "льдинки" - детали от ПАЗЛА, и приносят по одной детали, передавая снегоступы следующему участнику.

Все вместе собирают пазл- подсказку: картинку, на которой дети в мАлицах ловят рыбу из проруби, и понимают, что им тоже нужно **ВЫЛОВИТЬ РЫБУ**. Находят прорубь.

5. Большой обруч - прорубь. Дети удочками с магнитами ловят рыбу (по одной, по очереди). На рыбе слова. Собирают фразу из 12слов: "1Чтоб Пургу одолеть - 4нужно страх преодолеть.7Костёр 8разожги - 9плащ Пурги 11теплом сожги!" (некоторые слова - с числами - подсказками порядкового номера слОва в фразе)

6. Педагог: Думаю, чтобы вы могли преодолеть свой страх, сначала вам нужно найти что-то неизвестное и/или, возможно, неприятное на вид.

Нора животных. В ящике (*на нём - резиновая жаба и ящерица*) - с прорезью для руки - меховушки, резиновые лягушки и ящерики на полешках - хворосте для костра. Дети вытаскивают по одному полешку и составляют костёр. С одним полешком вытаскивают **КЛЮЧ** от сундучка (*привязан к полешку*).

7. В сундучке находят слова - заклинание. Слова произносят вокруг костра:

Разгорайся огонь,

Разгорайся сильней!

Плащ загорись!

Пурга растворись!

8. Педагог обращает внимание детей на экран. На экране Злая Пурга (мульт.) сменяется восхождением Солнца на упряжке (мульт.) и картинкой с поселением, где в каждом чуме горит очаг.

Педагог: Как думаете, ребята, вы смогли помочь АнсеВ? А ЧЕМ вы помогли?

- Поняли, кого ещё вы из плены Пурги освободили? (слайд: "АнсеВ" чтение наоборот)

- Ребята, злая Пурга повержена! Солнце всходит всё выше, Весна вступает в свои права.

Огонь ярко пылает в каждом стойбище, каждом селении!

Слайд: "спасибо" на фоне картинки с детьми в национальных костюмах у чума.

Педагог: Сложно ли было преодолевать препятствия?

Квест-игра для старших дошкольников
«Путешествие по культурным местам Томска»

Цель: Формирование понятия у детей о деятельности различных культурных мест города Томска.

Оборудование для проведения квеста: - распечатанные на фоне культурных мест Томска приглашения. Разные для всех групп. (Одной группе в планетарий, другой в Ботанический сад и т.д.);

- разрезанные на 6 частей подсказки местонахождения приглашения. 6 шт. (по количеству команд). Разные для всех групп;

- картинки обозначения групп (подсказки, куда идти дальше)

- картинки – головоломки лекарственных растений;

- раскрашенные трафареты для цветочной полянки;

- 2 таза с водой;

- 2 пустые коробки;

- картинки, относящиеся и не относящиеся к пожарной безопасности. 2 набора;

- мешочки с песком + цель для попадания;

- карточки схемы для лепки чугунка и ягодки малинки и арбуза;

- пластилин;

- макет русской избы;

- макет русской печи;

- д/и «Что сначала, что потом?»;

- иллюстрации с изображением персонажей славянской мифологии;

- кукла баба-Яга, куклы – обереги;

- карточка задание с изображением пяти сказочных героев: Кощей, Усыни, Кикиморы, Лады, Алёши Поповича;

- карточки с буквами;

- планеты и звезды для украшения группы под потолком;

- картинка слона;

- карточки с цифрами 1- 10 (кроме 7);

- карточка с цифрой «7» на обратной стороне, которой ребус (ответ «слон»);

- загадки про космос;

Участники: Дети старшего дошкольного возраста. 6 команд (3 старшие, 3 подготовительные группы)

Условия игры: 5 станций-музеев располагаются в группах, 1 станция – «Музей пожарной безопасности» располагается в спортивном зале; за работу на каждой станции отвечает закрепленный за ней педагог; время нахождения на станциях ограничено - 10 минут; команды начинают движение одновременно, каждая со своей группы (музея); детей сопровождают младшие воспитатели; место, где спрятано приглашение для каждой группы своё, например, музыкальный зал, спальня, шкаф в приёмной, окно в соседней группе и т.д.

По завершению квеста, педагоги группы организуют экскурсию выходного дня в музей, в который дети получили приглашение, делают совместные фото. Фотографиями оформляется вестибюль детского сада.

Ход игры.

Проблема: Воспитатель сообщает своей группе, что вчера в сад приходили сотрудники различных музеев, они оставили для них приглашение на посещение музея, для каждой группы своё. Но, у сотрудников было одно условие, посетить их, смогут только дружные и сообразительные ребята, поэтому они пригласительное спрятали где-то в саду, оставив детям только подсказки и задания от разных музеев и других культурных мест Томска. Далее воспитатель предлагает отправиться в путь на поиски приглашения и начать с подсказки - задания в их группе.

Задания для команд

Станция «Ботанический сад» (гр. «Земляничка»)

На экране дети видят фотографию Ботанического сада. Воспитатель сообщает им, что здесь их ждёт задание от его сотрудников.

Задание: Чтоб найти подарок от одного из музеев, вам надо собрать на полянке цветы одного вида. Какие цветы вам надо собирать подскажут головоломки, которые вы видите на столе.

1. Дети собирают разрезные картинку. (работа в парах). Фото цветов разрезаны в виде головоломки (рис.1):

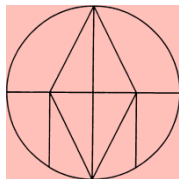


Рис.1

Цветы: календула, зверобой, крапива, одуванчик, тысячелистник, мать-и-мачеха, мята, подорожник.

Дети собирают разрезные картинки. (работа в парах). В это время воспитатель рассказывает детям о направлениях деятельности ботанического сада.

После того как картинки собраны, выясняем, что общего в этих растениях: Это лекарственные растения.

- Какой цветок на полянке лекарственный? – Ромашка. Цветы на полянке (ковре в группе). Несколько бутонов раскрытых, несколько закрытых. Один/два ребёнка из команды собирают на полянке все ромашки. Что нужно чтобы бутончики раскрылись? – Солнце, воздух, вода.

Где в группе можно найти воду? Дети находят тазики с водой. На одном из них прикреплена часть подсказки местонахождения приглашения!!!

Далее дети кладут в таз с водой нераспустившиеся бутончики ромашки. Цветы раскрываются. В сердцевинки одного из них нарисованы олимпийские кольца.

- Куду дальше путь держать?- В спортивный зал.

Станция «Музей пожарной безопасности» (гр. «Ромашка» в спортивном зале)

Воспитатель: - Рада приветствовать вас в музее пожарной безопасности. Ребята, пожарная

часть приготовила для вас задания. Готовы их выполнить и найти подсказки?..

Воспитатель: - И так первое задание. Вам нужно разделиться на 2 команды, рядом с каждой

командой стоит пустая коробка, а в конце зала стол на котором находятся картинки.

Ваша

задача выбрать только те картинки, которые относятся к пожарной безопасности. И так

поехали. (Дети выполняют задания и находят часть подсказки местонахождения приглашения!!!)

Воспитатель: - Молодцы, ребята. Осталось последнее задание. Оно очень сложное, нужно

проявить ловкость и меткость, чтобы найти подсказку и узнать, куда вам двигаться дальше. Ваша задача потушить пожар. Для этого вам нужно взять мешочки с песком и попадать четко в цель. (Дети выполняют задание и на мешочке находят подсказку - одуванчик.)

Воспитатель: - Молодцы ребята, справились со всеми заданиями. Я вас поздравляю и желаю

вам дойти до своей цели и найти приглашение.

Станция «Музей Истории Томска» (гр. Одуванчик)

Дети делятся на 2 команды. Задания для команды №1: изготовить из пластилина, опираясь на схему посуду (чугунок), в которой в старину готовили лечебный напиток и для усиления его лечебного свойства томили его в русской печи. Задание для команды №2: выбрать и слепить по схеме ягоду из представленных вариантов (арбуз, малина) с лечебными свойствами, из которой в старину готовили напиток, помогающий лечить хворь (простуду).

Вопрос для всех:

- Куда в русской печи хозяйки ставили такой напиток для того, чтобы он приготовился?

После выполнения задания дети наполняют водой чугунок, складывают в него ягоду и открывают заслонку у печи, для того, чтобы поставить напиток для приготовления. Там они находят часть подсказки местонахождения приглашения!!!

- Куду дальше путь держать?- Напиток из малины, значит в группу «Малинка».

Станция «Краеведческий музей» (гр. «Малинка»)

Воспитатель приветствует детей от лица Краеведческого музея. Рассказывает детям об постоянных экспозициях музея. Говорит, что одна из выставок рассказывает о животных Томской области. Предлагает детям выполнить задание, связанное с животными.

Д/и «Что сначала, что потом?» (рис. Дети, работая по группам, собирают картинки в правильном порядке.



Рис.2

Среди разрезанных картинок находят часть подсказки местонахождения приглашения!!!

На обратной стороне составленных рассказов, читают слово «Рябинка»

Станция «Музей славянской мифологии» (гр. «Рябинка»)

Воспитатель встречает детей, рассказывает о музее, в который они попали, загадывает загадку о бабе-Яге. Дети ищут бабу-Ягу. На ней дети находят свиток с карточкой – заданием и с частью подсказки местонахождения приглашения!!!

Дети разгадывают карточку задание, в верхней части которой изображены персонажи славянской мифологии, а внизу пустые столбцы по каждой картинкой. Их задача вписать первую букву от имени героя изображенного на картинке выше. В помощь детям по группе

развешаны картинки с нарисованными на них героями славянской мифологии, в том числе и с теми, которые персонажа изображены на карточке задании. На каждой картинке напечатано имя. Дети складывают слово из первых букв имен персонажей. Подходящие буквы дети находят среди заранее подготовленных карточек с буквами. Получается слово «КУКЛА», что является подсказкой для дальнейшего действия.

Дети находят кукол, они лежат на столике. Каждая кукла представляет собой определенный оберег. Воспитатель рассказывает о куклах – оберегах, для чего их делали наши предки, что они обозначали, от чего оберегали. Далее детям предлагается найти в группе таких куколок. На одной из них подсказка – колокольчик.

Станция «Томский планетарий» (гр. «Колокольчик») Отгадывая загадки, дети получают цифры. По одной за каждую загадку.

Самый первый в Космосе

Летел с огромной скоростью

Отважный русский парень

Наш космонавт ...

(Гагарин)

Сверкая огромным хвостом в темноте

Несется среди ярких звезд в пустоте,

Она не звезда, не планета,

Загадка Вселенной – ...

(Комета)

Посчитать совсем не просто

Ночью в темном небе звезды.

Знает все наперечет

Звезды в небе ...

(Звездочет)

Планета голубая,

Любимая, родная,

Она твоя, она моя,

И называется ...

(Земля)

Освещает ночью путь,

Звездам не дает заснуть,
Пусть все спят, ей не до сна,
В небе не заснет ...

(Луна)

Почти что со скоростью света
Осколок летит от планеты,
К Земле направляясь, летит и летит
Небесный космический ...

(Метеорит)

Освещает ночью путь,
Звездам не дает заснуть.
Пусть все спят, ей не до сна,
В небе светит нам...

(Луна)

На корабле воздушном,
Космическом, послушном,
Мы, обгоняя ветер,
Несемся на ...

(Ракете)

Специальный космический есть аппарат,
Сигналы на Землю он шлет всем подряд,
И как одинокий путник
Летит по орбите ...

(Спутник)

Затем детям дается задание разложить цифры по порядку по возрастанию.

- Какой цифры не хватает? – Цифры «7». После ответа, детям дается карточка с цифрой «7» и ребусом на ней (рис.3).



Рис. 3

Ответ «слон». Дети ищут картинку слона в группе. К этой картинке прикреплены две подсказки: часть подсказки местонахождения приглашения и картинка «земляничка».

Команды, собрав все 6 частей подсказки, возвращаются в свою группу. Там собирают фразу из частей и ищут своё приглашение.

Квест-игра для старших дошкольников

«Русская ярмарка»

Цель: приобщение детей к народной культуре и традициям.

Оборудование для проведения квеста:

- Общая копилка для народной мудрости (нарисована на ватмане)
- Разрезанные на 6 частей 6 пословиц (см. приложение)
- Загадки, которые указывают куда детям двигаться дальше (см. приложение)
- Иллюстрации сладостей
- Атрибуты для эксперимента «Сладкая радуга»
- Музыка для игры «Золотые ворота»
- Числовые домики со значением 10
- Дидактическая игра «Народные промыслы»
- Дидактическая игра «Русская национальная одежда»

Участники: Дети старшего дошкольного возраста. 6 команд (3 старшие, 3 подготовительные группы), воспитатели, младшие воспитатели.

Условия игры: квест начинается с общего сбора команд в музыкальном зале; команды двигаются одновременно, каждая по своему маршруту, причём маршруты рассчитаны таким образом, чтобы дети нашли 6-ой последний кусочек фразы в своей группе; станции располагаются в группах; за работу на каждой станции отвечает закрепленный за ней педагог; время нахождения на станциях ограничено - 10 минут; детей сопровождают младшие воспитатели; команды собирают из найденных слов народную мудрость - пословицу в своей группе вместе со своим воспитателем на итоговом сборе, затем возвращаются в назначенное время в музыкальный зал, вклеивают свою пословицу в общую копилку.

Ход игры

Организационный момент.

1 Вед. Здравствуйте, дорогие друзья! Нам очень приятно видеть вас в этом зале. Сегодня мы хотим пригласить вас на один из самых ярких и любимых праздников нашего народа – Ярмарку.

2 Вед. - Что же такое русская ярмарка? (Ответы детей)

1 Вед. – Молодцы! Много вы знаете! Ярмарка и гулянье были ярким событием, шумным всеобщим праздником, а народная мудрость гласит: любая душа празднику рада!

2 Вед. - Обычно во время гуляний и ярмарок возводились целые увеселительные городки с балаганами, каруселями, качелями.

1 Вед. - Продавцы выкладывали на прилавки яркие ткани, платки, сарафаны, бусы, нитки, гребёнки, белила и румяна, обувь и перчатки, посуду и другую домашнюю утварь.

2 Вед - Торговцы предлагали баранки и бублики, колбасы, сыры, мёд, недорогие лакомства, семечки и орехи. На ярмарки можно было купить практически всё!

1 Вед. – Но, там не только торговали и покупали, но и обязательно веселились, как могли: песни пели, плясали, силой мерялись, ремеслом хвалились, подарки дарили!

2 Вед. - Музыка, смех, выкрики торговцев, шутки балаганных дедов – всё завораживало и веселило.

1 Вед. - Публику веселили скоморохи-поводыри с дрессированным, “учёным” медведем, неунывающий, остроумный русский весельчак Петрушка .

2 Вед. - Ребята, кто готов побывать на старинной ярмарке? (*Зрители отвечают: “Я!”*)

Проблема:

1 Вед. – Но, отправитесь туда вы не просто так, а с заданием. Вам нужно будет приобрести на ярмарке народную мудрость. У каждой группы она будет своя. Где же её искать, подскажут подсказки. Через час мы с вами вновь встретимся, и вы покажите, удалось ли вам справиться с заданием. Желаю удачи!

Задания для команд

«Лавка сладостей» (гр. Земляничка)

Ведущий предлагает детям создать в стакане сладкую радугу.

Ход эксперимента:

1. Расположим стаканы в ряд. В каждый из них добавляем разное количество сахара: в 1-й – 1 ст. л. сахара, во 2-й – 2 ст. л., в 3-й – 3 ст. л., в 4-й – 4 ст. л. (рис.1)

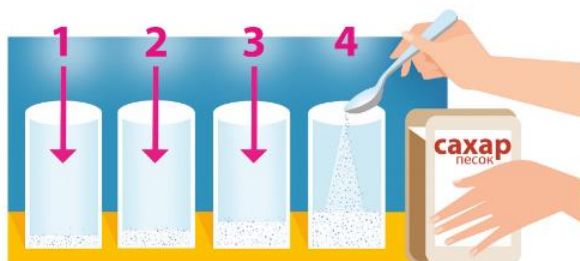


Рис.1

2. В четыре стакана, выставленные в ряд, наливаем по 3 ст. ложки воды, лучше теплой, и перемешиваем. Пятый стакан остается пустым. Кстати, сахар растает в первых двух стаканах, а в остальных – нет. (рис.2)



Рис.2

3. Затем при помощи чайной ложки в каждый стакан добавляем несколько капель пищевой краски и перемешиваем. В 1-й – красной, во 2-й – желтой, в 3-й – зеленой, в 4-й – синей



Рис.3

4. Теперь самое интересное. В чистый стакан при помощи шприца без иглы начинаем добавлять содержимое стаканов, начиная с 4-го, где сахара больше всего, и по порядку – в обратном отсчете. Стараемся лить по краю стенки стакана.

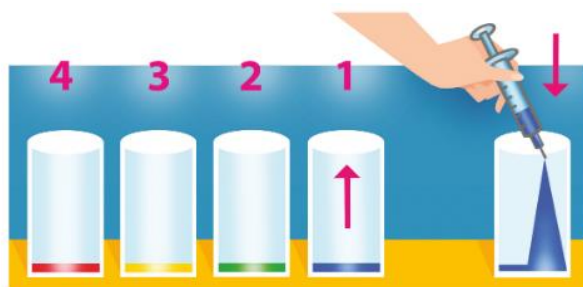


Рис.4

5. В стакане образуется 4 разноцветных слоя – самый нижний синий, затем зеленый, желтый и красный. Они не перемешиваются. И получилось такое полосатое «желе», яркое и красивое.



Рис.5

Объяснение опыта для детей

В чем же секрет этого опыта для детей? Концентрация сахара в каждой окрашенной жидкости была разной. Чем больше сахара, тем выше плотность воды, тем она «тяжелее» и тем ниже этот слой будет в стакане. Жидкость красного цвета с наименьшим содержанием сахара, а соответственно с наименьшей плотностью, окажется на самом верху, а с наибольшим – синяя – внизу.

За успешное выполнение задание детям выдается подсказка куда идти дальше и часть народной мудрости.

«Лавка Русско-народной игры» (гр. «Малинки»)

Дети играют в русскую-народную игру «Ворота». Правила игры очень просты. Выбирают двух игроков по считалочке:

Катилася торба

С высокого горба.

В этой торбе

Хлеб, соль, пшеница.

С кем будешь делиться?

На кого падает слово «делиться», тот указывает на кого-нибудь из игроков и говорит: «С ним! (или с ней)».

Они отходят немного в сторону и договариваются, кто из них кем будет. Выбравшие себе роли становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные берутся за руки и хоровод начинает двигаться, проходя под «воротами». Хоровод нельзя разрывать! Все хором произносят такие слова (сначала, пока ребята не разучили присказку, взрослый может говорить ее один):

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй - запрещается.

А на третий раз

Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто оказался в них. Игра становится более подвижной и веселой. Игра продолжается до тех пор, пока не останется двое не пойманных играющих, они и станут следующими «воротами».

Дети должны назвать еще несколько видов русско-народных игр и получают следующую подсказку и часть народной мудрости.

«Театр» (гр. «Одуванчик»)

Дети отвечают на вопросы ведущего и выполняют задания. Одно, из которых они должны соединить 2 части слова ТЕАТР, в группе на одной из театральных ширм приклеена точно такая же надпись ТЕАТР, там внутри лежит конверт с народной мудростью и подсказка.

«Лавка «Ягоды, грибы» (гр. Колокольчик)

Дети попадают на ярмарку, где продаются грибы и ягоды. Задача детей состоит в том, чтобы помочь продавцу сосчитать и разложить товар по ящикам (числовой домик со значением 10). После выполненного задания дети получают конверт с мудростью и подсказкой.

Лавка «Народные промыслы» (гр. Ромашка)

Детям представлены разные виды росписи. Мастер рассказывает о них. Потом дети должны собрать виды росписи и назвать их. После чего они получают часть народной мудрости и подсказку.

Лавка «Народная одежда» (гр. Рябинка)

Здравствуйте, ребята! Вы гуляете на ярмарке. Как вы заметили, все здесь нарядно одеты, в национальных костюмах.

Вот посмотрите на картинки. Здесь представлены люди разной национальности и в своих национальных костюмах. Ваша задача найти людей в русских национальных костюмах и воссоздать этот образ. Только после этого вы получите дальнейшую подсказку и часть пословицы.

Дети собирают народную мудрость (пословицу) из собранных частей, перемещаются в муз. зал, клеят ее на плакат и называют ее. Ведущий спрашивает их о значении этой народной мудрости, как они ее понимают.

После настает момент прощанья.

Вед1: Вот настал момент прощанья,

Будет краткой наша речь

Говорим вам: «До свиданья,

До счастливых новых встреч!»

Народные мудрости по маршрутам:

«Земляничка» (Вся) (семья) (вместе,) (так и) (душа) (на месте.)

«Малинка» (Был) (бы) (обед,) (а) (ложка) (сыщется.)

«Одуванчик» (Любишь) (кататься -) (люби) (и) (саночки) (возить.)

«Ромашка» (Не откладывай) (на завтра то,) (что) (можно) (сделать) (сегодня.)

«Рябинка» (Деньги) (пропали —) (наживешь,) (время) (пропало —) (не вернешь.)

«Колокольчик» (Не зная) (броду,) (не суйся) (в) (воду.)

Загадки

«Земляничка»

Ягода приятная,

Очень ароматная.

Ты под кустик загляни-ка,

Там краснеет...

«Малинка»

Сладких ягод соберите,

Для варенья припасите,

От простуды, от ангины

С чем поможет чай? - ...

«Одуванчик»

Молодой и золотой

За неделю стал седой,

А денечка через два

Облысела голова,

Спрячу я в карманчик

Бывший...

«Ромашки»

Вот цветочек на поляне,

Серединка солнцем взглянет,

Сам же в беленькой рубашке.

Хороши в траве...

«Рябинка»

Дрозд, снегирь, другая птица,

Могут ею угоститься,

Как усилится мороз,

Возрастёт на пищу спрос.

«Колокольчик»

Колокол колыхнется,

А звона не слышится.

Квест-игра для детей средней группы «Томская земля – Родина моя».

Цель: формирование представлений детей дошкольного возраста о малой родине.

Участники: Дети среднего дошкольного возраста.

Оборудование для проведения квеста: ноутбук, колонки, запись видеобращения, предметы: мяч, кочки, машинка, галоши, канат, палка, веревку, влажные маски, ведро, таблички с надписями указателями, телефон; фотографии достопримечательностей города Томска, шаблоны деревянных домов, сундук с замком.

Условия игры: Квест проходит в группе или спортивном зале, команда перемещается в одном помещении. Выполняет задания, получает подсказки. В результате находят фотографии и отправляют их Даше.

Ход игры.

Проблема: Путешественница Даша Была в Томске и собрала фотографии для личной коллекции. Но они пропали. Необходимо их найти.

Ход деятельности:

(воспитатель звоном колокольчика приглашает детей встать в круг)

Воспитатель:

Утром солнышко встает,

Всех на улицу зовет.

Выхожу из дома я:

-Здравствуй улица моя!

Я пою и в вышине

подпевают птицы мне.

Травы шепчут мне в пути:

Ты скорей, дружок расти.

Отвечаю травам я

Отвечаю ветрам я,

Отвечаю солнцу я:

Здравствуй родина моя!

- Дети, а что такое Родина? (варианты ответов)

Воспитатель: А какие слова похожи или их называют родственные слова к слову Родина? (варианты ответов детей)

А как называется человек, который находится не на своей Родине, а приехал в другую страну, другой город? (варианты ответов)

Я знаю одну девочку – путешественницу, ее зовут Даша. Она прислала нам видео письмо. (Просмотр видеобращения)

Постановка проблемы через видеобращение: пропали части фотографий для личной коллекции. Нужно найти.

Воспитатель: Поможем Даше? Обезьянка Башмачок нам передала первое задание: Назвать: Что изображено на фотографии? (детский сад)

Как называется детский сад? (Маленькая страна)

На какой улице расположен детский сад? (на улице Белинского)

Как называется наш город? (город Томск)

Как называется начальник города? (предположения детей, если дети не называют, помощь воспитателя)

Как зовут мэра Томска? (предположения детей, если дети не называют, помощь воспитателя)

Воспитатель: мы на все вопросы ответили, думаю, что где то здесь спрятана часть фотографии. Посмотрите ребята внимательно.

(Дети находят часть фотографии)

Воспитатель: Ребята, здесь на обратной стороне фотографии есть послание:

Все покрытое трясинной

На пути болото есть.

Вам туда прошу учесть.

Чтоб в болоте не пропасть

Вам необходимо взять.....

Воспитатель: здесь послание обрывается. Давайте посмотрим, что здесь есть и выберем. Что нам понадобится, чтобы пройти болото: мяч, кочки, машинка? Предположение детей. (Подвести к тому, что понадобятся кочки)

Упражнение «Пройди по кочкам» Дети проходят через болото по кочкам к следующему месту с заданиями.

Воспитатель: обезьянка Башмачок оставила нам здесь подсказку. Слушайте внимательно: Жулик разрезал фотографии. Сложите их и назовите что изображено. Ребята, заданий четыре, а вас восемь. Как будем выполнять задания, чтобы ни кому обидно не было? Предположения детей.

Упражнение «Разрезные картинки» с изображением достопримечательностей города Томска. (Предположения детей, что изображено на фотографии)

Воспитатель: С заданием справились. Часть фотографии давайте поищем. Нашли. На обратной стороне послание:

Впереди большая яма

И опасна и страшна

Следует идти вам прямо

С расстановкой, не спеша.

Давайте посмотрим что же нам понадобится для того чтобы пройти через эту глубокую яму. Здесь есть: галоши, канат, палка. (Предположения детей)

Упражнение «Пройти по канату» Дети проходят по канату через яму к следующему месту с заданиями.

Воспитатель: И здесь подсказка от обезьянки: «Соберите из шаблонов то, что считается гордостью вашего города» (варианты ответов детей, если дети затрудняются с помощью вопросов подвести к ответу)

Воспитатель: Избы строили из дерева - бревен. Такие избы называли срубам, от слова рубили. Деревянные дома-избы были уютные и добротные.

Резьбой украшали мастера окна, крышу.

Упражнение «Собери картинку без образца» (дети находят 3 часть фотографии)

Воспитатель: что опасно для домов из дерева? (варианты детей)

Здесь на обратной стороне послание: 89138423265 похоже на номер телефона. (Дети или воспитатель набирают номер) включаем на громкую связь телефонный разговор:

Чтобы дальше вам идти

Дыма много на пути.

Вы себя поберегите

И с собою вы возьмите.... (связь прервалась)

Воспитатель: Итак, что с собой возьмем: веревку, влажные маски, ведро? (предположение детей) Дети одевают маски.

Упражнение «Проходим сквозь дым» к следующему заданию.

Воспитатель: и здесь нам обезьянка оставила подсказку: « Чтобы открыть кодовый замок вам помогут фотографии достопримечательностей с Воскресенской горы. (Дети рассматривают фотографии)

Воспитатель: для замка нужны цифры. Вы видите на фотографии цифры? (ответы) Совершенно верно, на камне есть цифры 1,6, 0, 4. Кто -нибудь, знает, что обозначают эти цифры? (предположения детей)

На камне надпись: на этом месте в 1604 году был основан город Томск.

(Дети набирают цифры на замке и замок открывается)

Воспитатель: Давайте посмотрим, что в сундуке.

(дети достают из сундука часть фотографии и соединяют все части)

Воспитатель: Фотографию мы собрали, а как нам ее передать Даше?

(Предположения детей; подвести: можно сфотографировать с помощью телефона и отправить Даше)

Давайте позвоним Даше. Включается видеозапись: Здравствуйте, ребята. Спасибо вам большое за помощь. Ваш город очень красивый. Моя фотография будет напоминать мне и обезьянке Башмачку о вашем городе. До свидания, ребята.

Рефлексия. Воспитатель: Ребята, что вам больше всего запомнилось во время нашего путешествия? Если бы вы были мэром в городе, что бы вы сделали для нашего сада?

Спасибо, ребята, мне очень приятно, что вы так много знаете о нашей Родине - городе Томске. И еще много интересного предстоит узнать.

Список использованной литературы и других источников

1. Бойчук И.В., Попушина Т.П. Ознакомление детей младшего и среднего дошкольного возраста с русским народным творчеством.- М.: изд. «Росмэн», 2009.
2. Громыко М.М. Мир русской деревни.-М., «Линка-пресс»,1991.
3. Князева О.Л. Приобщение детей к истокам русской народной культуры.- М., «Линка-пресс»,1999
4. Кондратьева Н.Н. Мы. Программа экологического образования детей.- Санкт-Петербург : изд.: «Детство-Пресс»,2006.
5. Логинова В.И. Детство: Программа развития и воспитания детей в детском саду.- Санкт-Петербург.,изд.: «Детство-Пресс»,2006.
6. Мамонова Ю.Н. Туристско – краеведческая деятельность в детском саду.-Томск.: изд.: «ТГПУ»,2000.
7. Модонова Л.П. Беседа с детьми о нравственности и экологии.- М.: изд. «Росмэн», 2009.
8. Маневцева М.Г. Мир природы и ребенок: Методика экологического воспитания дошкольников.- М.: изд. «Росмэн», 2009.
9. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.;
10. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В., Петров А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 272 с.
11. Топоров И.К. Основы безопасности жизнедеятельности.- М.: изд. «Росмэн», 2001.
12. Юрков П.И. Родной край. Краеведческая пособие из. «Просвещение»- .М.,1980 .
13. Федеральный закон РФ "Об образовании в Российской Федерации", N 273-ФЗ от 29.12.2012
14. По страницам красной книги, справочник.- изд. «Томск»,1987.

Интернет ресурсы

Использование технологии квест для активизации учебной деятельности
<http://planeta.tspu.ru/?ur=810&ur1=1481&ur2=2349>;

http://vio.uchim.info/Vio_124/cd_site/articles/art_3_6.htm