**Сценарий квест – игры «Путешествие за кладом»**

**для детей старшего дошкольного возраста (5 – 6 лет)**

**Цель:**Обеспечение максимально оригинальной, интересной игровой ситуации для детей, направленной на развитие внимания, быстроты мышления и сообразительности.

**Задачи:**

* создавать условия для развития познавательного интереса и логического мышления к достижению поставленной цели посредством игровых заданий;
* формировать умение сравнивать, логически мыслить, правильно формулировать выводы;
* активизировать словарь;
* воспитывать гуманное, бережное, положительно-эмоциональное, заботливое отношение к миру природы;
* закреплять умение работать в команде.

**Предварительная работа:**

1. Составить и изобразить на листе для черчения (А3) карту.
2. Отпечатать в цветном варианте на формате А3 картинки с изображением (локации) лягушки, козы, лисички, кота, ключ.
3. Спортивный инвентарь: длинные палки – 2 шт., корзина с пластмассовыми мячами, кочка  (есть в музыкальном зале) на которой сидит игрушка-лягушка.
4. Обруч – 1 шт. (макет костра).
5. Конверты с заданиями (можно изобразить символикой – бросать мяч, собирать хворост…и т.д.).
6. Верёвка длиной 3 – 4 метра.
7. Картинки домашних и диких животных по количество игроков и столько же прищепок.
8. Два стола. На одном символ леса, на другом символ – дом.
9. Пустые киндер-сюрпризы по количеству игроков (10 штук – загадки, 10 штук – математические примеры).
10. Корзинка для сбора киндер-сюрпризов.
11. Объёмный ящик с чистым сухим песком, в котором спрятаны 3-5 видов ключей, один из которых, открывает клад. Ножницы, щипцы, молоточек, пилка, колокольчик, блестящие камушки, ракушки (чтобы было по количеству детей).
12. Красочная коробка с кладом (сладости, сок), перемотанная цепью и закрытая замком.

**Условия:** Приключение проводится на территории ДОУ. Обязательное условие — наличие деревьев, кустов, травы. Локации с заданиями не обязательно должны быть далеко друг от друга, пусть они даже будут все в поле зрения. Участники не знают, в каком порядке будут проходить этапы игры.

В группе объяснить детям правила игры, что необходимо правильно «прочитать» карту, т.е. визуально сравнить объекты на территории ДОУ с изображёнными на карте. Можно каждый объект обозначить цифрой.

Оформить  этапы игры (локации) на территории ДОУ картинками.

**ХОД:**

Ребята выходят на площадку у входа в ДОУ. Воспитатель держит конверт с заданиями и карту.

**Воспитатель: -** Сегодня сорока принесла мне на хвосте новость, что где-то на территории детского сада спрятан сундук с кладом. Я его искала - искала, но ничего не нашла. Может, мы с вами вместе справимся?  Согласны? **(да)**

**Воспитатель: -** Готовы отправиться на поиск клада? **(да)**

Но на поиск клада со мной пойдут не все! Ещё чего доброго на всех клада не хватит! Пойдут только самые сообразительные и внимательные ребята! Вы сообразительные? (**да)** И внимательные? **(да)**Сейчас проверим!

**Игра «Так – не так»**

**Воспитатель:** - Если я правильно скажу, то вы хлопайте, если нет, то топайте! А я буду вас запутывать *(воспитатель все делает наоборот, чтобы запутать детей)*

1. Караси в реке живут (ХЛОПАЮТ)
2. На сосне грибы растут (ТОПАЮТ)
3. Любит мишка сладкий мед (ХЛОПАЮТ)
4. В поле едет пароход (ТОПАЮТ)
5. Дождь прошел – остались лужи (ХЛОПАЮТ)
6. Заяц с волком крепко дружит (ТОПАЮТ)
7. Ночь пройдет – настанет день (ХЛОПАЮТ)
8. Маме помогать вам лень (ТОПАЮТ)
9. Праздник дружно проведете (ХЛОПАЮТ)
10. И домой вы не пойдете (ТОПАЮТ)
11. Нет рассеянных среди вас (ХЛОПАЮТ)
12. Все внимательны у нас! (ХЛОПАЮТ).

**Воспитатель: -** Какие молодцы. Придется всех брать с собой и на всех делить клад. Вы готовы отправиться в путешествие*! (дети отвечают).*Тогда вперед! Нас ждут невероятные приключения *(делает вид, что идёт).*

- Ой, кажется, я забыла показать карту, а на ней указан путь к остановкам, где находятся подсказки.  Хотите её посмотреть? *(дети рассматривают карту и называют обозначенные остановки.)*

- Прежде чем отправиться на поиски клада, вам нужно выполнить задания на ловкость. Только пройдя одно задание, можно приступать к выполнению другого (это обязательное условие игры).

 **ЗАДАНИЕ № 1 «Попади в лягушку»**

**Оформление:**Кочка, на которой стоит игрушка (лягушка) и пластмассовые шарики в корзине, для метания в обруч, обозначенные 2-мя длинными палками (расстояние от корзины с мячиками до лягушки) 1,5 - 2 метра.

Воспитатель берёт конверт с заданием «Попасть мячом в лягушку».

**Внимание:** После каждого выполненного задания, «читается»  карта и определяется следующий ход.

**ЗАДАНИЕ № 2 «Дикие и домашние животные»**

**Оформление:** На дереве картинка «КОЗА».

Распечатанные и вырезанные карточки с изображением диких и домашних животных, прищепки на которые карточки крепятся на верёвке, натянутой между деревьями.

Рядом разбросан хворост, чуть дальше лежит обруч - «место для костра».

На двух столах стоят картинки - символы: дикие животные – символ ЛЕС, домашние животные - символ ДОМ.

Воспитатель берёт конверт с заданием «Дикие и домашние животные».

**Задание:** 1. Собрать хворост для  костра «обруч».

2. Текст задания *«Дорогие ребятишки! Когда я паслась в лесу, я заблудилась. Потом заметила, что на кустике появились необычные карточки с картинками. Видимо, их здесь оставили лесные звери. Карточки нужно собрать и распределить где домашние животные, а где дикие. Тогда я смогу найти верный путь и попасть домой».*

Разложи картинки по значение: дикие и домашние. Дикие животные - символ ЛЕС, домашние животные - символ ДОМ.

**ЗАДАНИЕ № 3 «Киндер-сюрприз»**

**Оформление:** На подставке картинка с изображением лисицы, конверт с заданием, разбросанные по траве  киндер-сюрпризы с загадками и математическими примерами.

**Задание:** Воспитатель достает конверт и читает задание:

*«Здравствуйте ребятки, я лисичка-сестричка. Помогите мне в моей беде! Были у меня загадки и отгадки, но я бежала, хвостиком махнула -  всё рассыпалось. Помогите мне все собрать!»*

Дети ищут в траве коробочки с загадками и отгадками. Затем отрывают каждый из них и отгадывают загадки.

Воспитатель загадывает:

Мне тепла для вас не жалко,

С юга я пришло с жарой.

Принесло цветы, рыбалку,

Комаров, звенящий рой,

Землянику в кузовке

И купание в реке. *(Лето)*

После дождика, в жару,

Мы их ищем у тропинок,

На опушке и в бору,

Посреди лесных травинок.

Эти шляпки, эти ножки

Так и просятся в лукошки. *(Грибы)*

Я уверен, что ребята

Слышали мои раскаты.

Ведь они всегда бывают,

Если молния сверкает.

Для нее я лучший друг -

Очень грозный гулкий звук. *(Гром)*

Летний дождь прошел с утра,

Выглянуло солнце.

Удивилась детвора,

Посмотрев в оконце, -

Семицветная дуга

Заслонила облака! *(Радуга)*

Приходите летом в лес!

Там мы созреваем,

Из-под листиков в траве

Головой киваем,

Объеденье - шарики,

Красные фонарики. *(Ягоды)*

Я сверкаю тут и там

В небе грозовом.

А за мною по пятам

Поспевает гром. (Молния)

Летом много я тружусь,

Над цветочками кружусь.

Наберу нектар - и пулей

Полечу в свой домик - улей. *(Пчела)*

Маленький рост, длинный хвост.

Серенькая шубка,

Остренькие зубки. (Мышь)

Хоть имеет много ножек,

Все равно бежать не может.

Вдоль по листику ползет,

Бедный листик весь сгрызет. *(Гусеница)*

Этот зверь живёт лишь дома,

С этим зверем все знакомы.

У него усищи-спицы,

Он мурлычет, он поёт,

Только мыться он боится.

Угадали? Это ... *(Кот)*

Каждый игрок берёт один киндер-сюрприз, открывает, отдаёт задание педагогу. Воспитатель загадывает, дети отгадывают. Затем дети собирают  киндеры в пустую корзинку.

**ЗАДАНИЕ № 4 «Кот и мыши»**

**Оформление:** На дереве картинка с изображением кота, конверт с заданием, несколько одинаковых веревок, 10 фигурок мышек, вырезанных из картона. Файл с изображением кота и с заданием крепим к дереву. Фигурки мышек в произвольном порядке нанизываем на веревки — по 2-3 штуки на каждую веревку.

Веревки наматываем вокруг дерева так, чтобы их можно было развязать и размотать (бантик).

**Текст задания:** «*Здравствуйте детишки! Я заблудился в лесу и растерял по дороге всех своих мышек. Помогите мне их отыскать. Я точно знаю, что мышки должны вам подсказать что-то очень важное, но я не знаю что именно»*

**ЗАДАНИЕ № 5 «Найди нужный ключ»**

**Оформление:** На дереве картинка с изображением «Мышек».

На столике стоит объёмный ящик с песком, в котором спрятаны разные  предметы (по количеству игроков), в том числе и ключ от клада

**Текст задания**: *«Здравствуйте детишки, мы - подружки-мышки! В нашей норке был спрятан ключ от сокровища, но норка засыпалась и теперь ключ под песком. Помогите отыскать ключик, а в награду получите сокровища из тайного сундука».*

Участники дружно ищут ключик в песке.

**Условие:** Каждый игрок находит в песке лишь один предмет.

**Воспитатель:** - Если есть ключи, то надо найти замок!

Дети ищут и находят сундук, привязанный цепью к дереву с замком, пытаются открыть.

Сундук снимается с дерева воспитателем, ставится на стол. Ребята, которые нашли ключи, пытаются открыть замок.

 В сундуке приятный сюрприз – сок в коробочках. Дети с удовольствием

 угощаются.