

КВЕСТИ В ЗАКЛАДАХ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ МИКОЛАЇВЩИНИ



*Збірник
матеріалів
обласної
творчої групи*

Миколаїв
2019



Департамент освіти і науки
Миколаївської облдержадміністрації

Миколаївський обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти

Кафедра теорії й методики дошкільної
та початкової освіти

КВЕСТИ В ЗАКЛАДАХ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ МИКОЛАЇВЩИНИ

Збірник матеріалів обласної творчої групи

Миколаїв
2019

Укладач:

Міленіна Г. С., к.пед.н., доцент кафедри теорії й методики дошкільної та початкової освіти Миколаївського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти

Розробники та укладачі:

Давлічена О. П., завідувач Первомайського ДНЗ ясел-садка №16 «Калинонька» Первомайської міської ради;

Деньговська Л. М., завідувач Миколаївського ДНЗ № 94 «Марічка» Миколаївської міської ради ;

Дмитрук О. В., вихователь Миколаївського ДНЗ №123 «Синичка» Миколаївської міської ради;

Дронтьєв А. О., вихователь Новобузького ДНЗ № 10 «Пролісок» Новобузької міської ради;

Дудаш С. С., вихователь Новобузького ДНЗ № 10 «Пролісок» Новобузької міської ради;

Жуматій С. І., завідувач Первомайського ДНЗ ясел-садка № 13 «Гвоздичка» Первомайської міської ради;

Колганова І. І., вихователь-методист Южноукраїнського ДНЗ № 2 «Ромашка» Южноукраїнської міської ради;

Марку Г. Ю., вихователь Миколаївського ДНЗ № 123 «Синичка» Миколаївської міської ради;

Ніколіна Т. В., вихователь-методист Миколаївського ДНЗ № 74 «Якорьок» Миколаївської міської ради;

Павелко Л. І., вихователь Миколаївського ДНЗ № 141 «Зірочка» Миколаївської міської ради;

Ревуцька О. В., завідувач Миколаївського ДНЗ № 123 «Синичка» Миколаївської міської ради;

Розуменко Я. В., музичний керівник Миколаївського ДНЗ № 94 «Марійка» Миколаївської міської ради;

Руденко Л. В., вихователь Южноукраїнського ДНЗ № 2 «Ромашка» Южноукраїнської міської ради;

Цушко О. Б., завідувач Первомайського ДНЗ санаторного ДНЗ №11 «Зірочка» Первомайської міської ради;

Шепель Т. С., вихователь-методист Миколаївського ДНЗ № 94 «Марійка» Миколаївської міської ради;

Шпатель Л. В., вихователь Миколаївського ДНЗ № 74 «Якорьок» Миколаївської міської ради;

Рецензенти:

Коляда Н. М., д.пед.н., професор кафедри соціальної педагогіки та соціальної роботи Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини;

Олійник Л. М., к.пед.н., доцент, доцент кафедри теорії й методики дошкільної та початкової освіти Миколаївського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти

Рекомендовано до друку рішенням ученої ради Миколаївського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти, протокол від 12.09.2018 № 6.

У збірнику матеріалів обласної творчої групи зібрано напрацювання педагогів дошкільної Миколаївщини з використання інноваційної квест-технології в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

Матеріали збірника призначені для педагогів закладів дошкільної освіти, студентів педагогічних закладів вищої освіти Миколаївщини.

Квести в закладах дошкільної освіти Миколаївщини: збірник матеріалів обласної творчої групи / Укл. Г. С. Міленіна. – Миколаїв : ОІППО, 2019. – 148 с.

ЗМІСТ

Вступ	5
Ревуцька О. В. Методичний квест для педагогів ЗДО «Усі професії важливі»	11
Деньговська Л. М. Інтелектуальний квест для педагогів ЗДО «Незнайоме в знайомому»	17
Денговська Л. М. . Шепель Т. С., Розуменко Я. В. Інтелектуальний квест для музичних керівників «Театральна феєрія»	22
Шепель Т. С., Розуменко Я. В., Кравченко О. В. Спортивний квест для батьків «Казкова плутанина»	30
Ніколіна Т. В., Шпатель Л. В. Красознавчий квест для дітей старшого віку «Знайомство гостей з рідним містом»	39
Валеологічні квести для дітей старшого віку	54
Цушко О. Б. «У пошуках Мийдодіра»	54
Казкові квести для дітей середнього віку	63
Дмитрук О. В. «Подорож маленьких мрійників»	63
Марку Г. Ю. «У пошуках скрині»	71

Казкові квести для дітей старшого віку	77
Давлічена О. П. «Рятівники»	77
Жуматій С. І. «Подорож до Країни казок»	83
Дронтель А. О., Дудаш С. С. «Стежиною казок»	91
Руденко Л. В., Колганова І. І. «Мандрівка казковим лісом»	101
Дмитрук О. В. «Ми йдемо у магазин»	111
Марку Г. Ю. «Подорож до Африки»	120
Павелко Л. І. «Сюрприз від Фіксиків»	126
Теплюк Т., Змієвська Н. «Ми – волонтери планети Земля»	133
Використані джерела	144

ВСТУП

Останнім часом ключовою ідеєю освіти було і залишається впровадження інновацій у освітню практику.

Зарубіжні та вітчизняні педагоги активно використовують квест-технологію для вирішення багатьох освітніх питань: активізації пізнавальної діяльності дітей, розвитку мовленнєвих навичок, художньо-естетичного виховання тощо.

Упровадження інновацій у практику закладів дошкільної освіти є вимогою сьогодення. Дуже важливо спланувати роботу таким чином, щоб було чітко вказано, що і як робити. У Миколаївському обласному інституті післядипломної педагогічної освіти приділяють значну увагу квест-технології як інноваційній формі роботи у закладах дошкільної освіти. Загальновідомо, що однією з ефективних форм методичної роботи, що сприяє підвищенню рівня компетентності педагогів, є діяльність творчої групи. На базі кафедри теорії й методики дошкільної та початкової освіти створено обласну творчу групу, до роботи якої залучені найдосвідченіші і підготовлені до дослідницької діяльності педагоги дошкілля Миколаївської області, які виявили інтерес і бажання працювати над розробкою та апробацією квестів у закладах дошкільної освіти.

Робота обласної творчої групи «Логіко-математичний розвиток дітей дошкільного віку засобами квест-технології» зосереджувалася на глибокому і всебічному вивченні квест-технології і стала підґрунтям її впровадження у практику закладів дошкільної освіти.

Квести стають «модним дозвіллям» дітей і дорослих. Можна влаштувати дітям справжній інтелектуальний відпочинок – відвідати разом квест-кімнату. Щоб відпочити від буднів, звичайних гаджетів діти можуть зануритися в світ іншої реальності, де вони зможуть бути героями і, звичайно, перемогти.

Необхідно відмітити, що слово «квест» у перекладі з англійської мови «quest» означає пошук. У сучасному трактуванні цього поняття є декілька підходів.

Спочатку під квестом розуміли особливу комп'ютерну гру. У 70-х роках програміст Вільям Кроутер розробив програму «Colossal Cave Adventure», згідно з сюжетом якої, головний герой повинен виконувати завдання, переміщуючись у великій печері. Саме цю програму і вважають першою «матір'ю» квестів.

У 1980 році у сфері комп'ютерних ігор з'являються ігри-квести, за сюжетом яких головний герой має дійти до кінця, виконуючи різні завдання, розшукуючи різні предмети тощо. У 90-х роках ці ігри були дуже популярні в Україні, тоді за ними закріпився і став загальним термін «квест».

Із появою ери комп'ютерних ігор квестами почали називати цікаві пригодницькі ігри, тому синонімами до слова «квест» є слова «гра» та «завдання», іноді під квестом розуміють сюжет літературного твору, у якому головному герою необхідно дійти до мети, виконуючи різні завдання або долаючи різні перешкоди. Квест деякими вченими визначається як орієнтована на вирішення проблеми діяльність (Н. Гончарова, К. Дяченко, О. Шевцова та інші), також квест (веб-квест) – особлива новітня освітня технологія. Під квестом ми розуміємо проблемне (або проектне) завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовують інформаційні ресурси Інтернету.

Квест – це командна гра-пошук, рухлива та одночасно інтелектуальна. Це ідеальний варіант як цікаво і неординарно організувати дозвілля дітей і педагогів. А це, звісно, дуже важливо для закладів дошкільної освіти.

«Як без знання абетки людина не може читати, так без розумового розвитку, без гнучкої, живої думки, неможливе розумове виховання», – писав В. О. Сухомлинський. Слова видатного педагога актуальні сьогодні як ніколи, адже навчити кожну дитину управляти своїми думками, швидко орієнтуватися в будь-якій ситуації, брати на себе відповідальність, робити добро та організувати інших на добрі справи – головні завдання сучасного педагога. Сучасні діти використовують різноманітні способи здобуття інформації: вони отримують інформацію з телебачення, художньої літератури, Інтернету.

Задоволення цікавості, що притаманна дитині, потребує від педагога вміння використовувати ігрові прийоми, надавати перевагу активному засвоєнню знань дітьми, розвивати їхні творчі здібності, а також створювати підґрунтя для набуття дошкільниками вміння самостійно аналізувати отриману інформацію та здобувати нові знання, використовуючи ігрові прийоми.

Перетворити освоєння навчального матеріалу на заняттях у місію, а звичайну тему навчального заняття – в захоплюючу

історію, допоможе педагогу квест. Гра підіймає мотивацію і робить освітню діяльність цікавою, продуктивною, такою, що запам'ятається дитині надовго.

Під час квест-подорожі створюються ситуації, що стимулюють пізнавально-пошукову активність дітей, розвивають уміння з'ясовувати суперечності, висловлювати припущення та формувати рішення. На цих заняттях педагог створює такі умови, щоб діти мали змогу займати позицію активного суб'єкта діяльності. У квесті провідний вид діяльності – гра, яка дає великі можливості для пізнання різних предметів ужитку, для їх класифікації, створює умови для логічного розмірковування, організації мислення та висловлення своєї думки.

Залежно від мети діяльності квести передбачають різні форми об'єднання дітей: в групи, пари. Це дозволяє формувати у дошкільників навички колективної діяльності, спілкування, взаємодії з однолітками. Під час виконання завдань квесту дитина може безпосередньо сприймати предмети, практично діяти з ними, самостійно пояснювати свої дії, узагальнювати і, спираючись на них, обґрунтовувати свої твердження.

Під час квесту дорослі і діти діють разом в атмосфері співпраці. Вихованці відчують себе рівноправними партнерами педагога та відповідальними за свою частину спільної справи. Емоційна атмосфера радості від спільної, дружньої роботи – шлях до успіху в навчанні.

Першопрохідцями у розробці та апробації квестів про довкілля стали педагоги закладів дошкільної освіти – члени обласної творчої групи «Логіко-математичний розвиток дітей дошкільного віку засобами квест-технології» з міст Миколаєва, Первомайська, Южноукраїнська, Баштанки, Нового Бугу. Це найдосвідченіші, найкреативніші педагоги, які здатні мислити критично й далекоглядно. Протягом 2017 року проводилися три засідання обласної творчої групи, які пройшли на високому професійному рівні.

Під час роботи групи педагоги окреслили шляхи діяльності з орієнтацією на ключові компетентності, спрямовані на реалізацію творчого потенціалу кожної дитини. Також завданням цієї креативної групи педагогів було створення сприятливих психологічних умов для ефективної взаємодії учасників квесту в групі, для самопізнання дошкільнят.

На першому засіданні, яке відбулося 28 лютого 2017 року на базі дошкільного навчального закладу № 123 Миколаївської міської ради робота була спрямована на:



❖ Знайомство з теоретичними засадами використання інноваційної квест-технології в закладах дошкільної освіти;

❖ проведення майстер-класу «Знайомство»;



❖ обговорення і затвердження нових підходів до плану роботи на 2017 рік під час «круглого столу» «Модернізація логіко-математичного розвитку дітей дошкільного віку».

Друга зустріч пройшла у закладі дошкільної освіти № 16 «Калинонька» Первомайської міської ради.

Роботу обласної творчої групи було побудовано з урахуванням практико-орієнтованого підходу в освіті:

- ❖ розглянуто основи методики впровадження квестів у дошкільній освіті;



- ❖ переглянуто інтелектуально-динамічний квест «Рятівники» у старшій групі закладу дошкільної освіти. Цей квест, окрім формування логіко-математичних здібностей, викликав у дітей та дорослих позитивні емоції, а також навчив гідно приймати поразку і перемогу;

- ❖ учасники творчої групи взяли участь у яскравому святковому квесті «Вишиванка», цей квест було спрямовано на формування загальнокультурної компетентності з урахуванням особливостей національної культури;



- ❖ учасники творчої групи – педагоги закладів дошкільної освіти – представили свої творчі напрацювання.

28 листопада 2018 року Первомайський заклад дошкільної освіти № 13 «Гвоздичка» радо зустрічав учасників третього засідання обласної творчої групи «Логіко-математичний розвиток дітей дошкільного віку засобами квест-технології», під час якого був активізований практико-орієнтований підхід:



❖ квест «Подорож до країни Казок» у старшій групі закладу дошкільної освіти. Під час цього квесту діти орієнтувалися в інформаційному просторі, опрацьовували й узагальнювали інформацію за допомогою наочного матеріалу, навчалися формулювати мету власної діяльності та робити висновки за її результатами;

❖ педагоги творчої групи стали учасниками методичного квесту «Навчальна гра»;



❖ обмінялися досвідом зі створення квестів та презентували результати роботи обласної творчої групи за 2017 рік під час «круглого столу»

Учасники обласної творчої групи переконалися в ефективності інноваційної квест-технології для активізації пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку, висловилися, що із задоволенням використовують квести у методичній роботі з колегами та освітній діяльності з дітьми, адже саме квест дає можливість його учасникам проявити свої знання, уміння і творчі здібності як у стандартних, так і в нестандартних ситуаціях.

Так, від квесту до квесту й накопичувався наш досвід, яким ми поділимося в збірнику «Квести в закладах дошкільної освіти Миколаївщини».

Методичний квест для педагогів ЗДО «УСІ ПРОФЕСІЇ ВАЖЛИВІ»



*Ольга Ревуцька,
завідувач, ДНЗ №123 «Синичка»,
м. Миколаїв*

Мета: відпрацювати систему ознайомлення дітей дошкільного віку із світом професій, націлювати педагогів на сучасні регіональні потреби ринку праці, сприяти формуванню у дітей необхідних для включення у працю дорослих якостей, для вироблення початкових умінь та навичок.

Місце проведення: музична зала.

Тривалість: 45-50 хв.

Сюжет: Будівля нашого дитячого садочка будувалась дуже давно. У давні часи вона належала ад'ютанту губернатора Потьомкіна. І ось зараз, коли ми робили ремонт у одній з груп, під половицями робітники знайшли скриню, в якій були старі дитячі іграшки і лист. Папір від часу пожовк, чорнило в деяких словах вицвіло від часу. Не можливо прочитати листа. Але ми можемо відновити слова у цьому листі, якщо виконаємо цікаві завдання.

Благаємо про допомогу!

Нас можна врятувати, прочитавши цього листа.

Завдання: Учасники квесту повинні виконати завдання, щоб відновити послання.

Механіка гри: Гравці об'єднуються у дві команди й обирають капітанів, які робитимуть відмітки в маршрутному листі та відповідатимуть за організацію команди.

Кожна команда рухається за власним маршрутом і повинна відвідати п'ять пунктів. Роботою команд на пунктах керує модератор.

Завдання групи отримують у конвертах.

Коли всі завдання будуть виконані, капітан ставить “+” навпроти пройденого пункту, модератор робить запис “Пройдено!” у маршрутному листі команди і команда отримує листок зі словом, яке знадобиться для висвітлення кінцевого результату. Після проходження всіх пунктів кожна команда повинна зібрати п'ять слів, які допоможуть виконати умову гри.

Назви пунктів у маршрутному листі команди зашифровано. Тому, щоб вирушити до наступного пункту, їм потрібно спочатку розшифрувати його назву. (Модератор може допомагати розшифровувати назви пунктів).

МАРШРУТНИЙ ЛИСТ

№ пункту	Маршрут команди	Відмітка капітана	Відмітка модератора
Пункт 1.	Г Й		
Пункт 2.	У@П@О@Р@Я@Д@К@У@В@А@Н@Н@Я		
Пункт 3.	ВОДР КРОС		
Пункт 4.	ЦПРА ТИМЕПРЕД		
Пункт 5.	КК ЛЛ АА СС ИИ ФФ ПП КК АА ЦЦ ПП ЯЯ		

ЗАВДАННЯ

Пункт 1. Тематичний

Завдання: Скласти тематичний глосарій з теми: «Формування уявлень про багатоманітність професій як складової предметно-практичної компетенції дітей дошкільного віку».

Г Й

- 1) Тр...д...в... д... ..льн...сть. (Трудова діяльність)
- 2) Пр...ц... . (Праця)
- 3) С...м.....бсл...г...в...в...нн... . (Самообслуговування)
- 4) Пр...ц... в пр...р...д... . (Праця в природі)
- 5) Б...с...д... . (Бесіди)
- 6) Д...д...кт...чн... ..гр... . (Дидактичні ігри)
- 7) ...кск...рс... .. . (Експерсії)
- 8) Р...згл...д к...рт...н (Розгляд картин)
- 9) Р...чн... пр...ц... . (Ручна праця)
- 10) Р...зп...в...дь в...х...в...т...л... . (Розповідь вихователя)



Пункт 2.

Конструктивний

Завдання: Упорядкувати методичні прийоми організації праці із самообслуговування та господарсько-побутової діяльності.



У@П@О@Р@Я@Д@К@У@В@А@Н@Н@Я

ІНСТРУКЦІЯ

1. Показ виконання кожної елементарної дії та послідовності дій, супроводжуваний детальним словесним поясненням.
2. Безпосередня допомога в процесі виконання трудових дій.
3. Особистий приклад.
4. Постійне нагадування про послідовність дій.
5. Використання дидактичних ігор та прийомів.
6. Створення ігрових ситуацій.
7. Заохочення з урахуванням індивідуальних особливостей і можливостей дітей.
8. Оцінка результатів виконаної роботи.
9. Аналіз конкретних суспільно значущих вчинків.

Пункт 3. Міркувальний

Завдання: Розгадати кросворд. По завершенню цієї роботи по вертикалі у виділених клітинках повинні прочитати слова.

ВОДР КРОС

КРОСВОРД І команди

1. Найсолодша професія – це (Пекар, кондитер).
2. Найзеленіша професія – це (Декоратор, садівник).
3. Найволохатіша професія – це (Ветеринар).
4. Грошова професія – це (Фабрикант).
5. Дитяча професія – це (Вихователь).
6. Людяна професія – це (Лікар, пожежний).

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Слово «портфоліо»

КРОСВОРД II команди

- | | |
|------------------------------------|---------------------------|
| 1. Чоловіча професія – це | (Міліціонер, тракторист). |
| 2. Балакуча професія - це | (Телеведучий). |
| 3. Найвища професія – це | (Космонавт, льотчик). |
| 4. Дитяча професія – це | (Вчитель). |
| 5. Найзеленіша професія – це | (Квіткар). |

	т	е	л	е	в
--	---	---	---	---	---

	к
--	---

Слово «майстер»

Пункт 4. Творчий

Завдання: На ватмані зобразити знаряддя, інструмент до професій.

ЦІПРА ТИМЕПРЕД

ПРЕДМЕТИ ПРАЦІ

I команда: людина – людина

Людина – художній образ

II команда: людина – техніка

Людина - природа



Пункт 5. Кінцевий

Завдання: Заповнити одну з класифікацій.

КК ЛЛ АА СС ИИ ФФ П КК АА ЦЦ П ЯЯ

КЛАСИФІКАЦІЯ

ПРАЦЯ

ВИДИ

ДІАФІЛЬМИ

САМООБСЛУ-
ГОВУВАННЯ

ПРАЦЯ В ПРИРОДІ

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ

ГОСПОДАРСЬКО-
ПОБУТОВА

РУЧНА ПРАЦЯ

МЕТОДИ

ЕКСКУРСІЇ

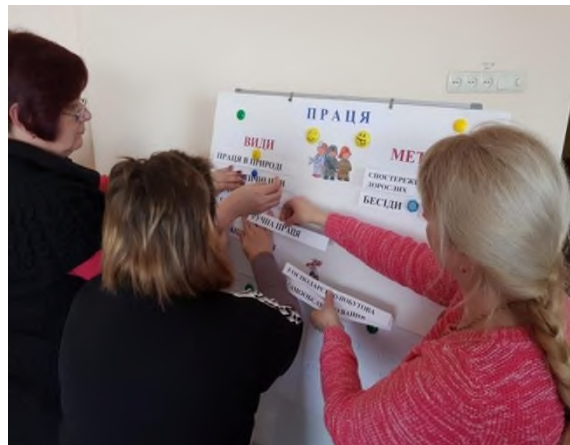
СПОСТЕРЕЖЕННЯ
ЗА ПРАЦЕЮ ДОРΟΣЛИХ

РОЗГЛЯД КАРТИН

БЕСІДИ

ЧИТАННЯ
ТВОРІВ

РОЗПОВІДЬ



Інтелектуальний квест для педагогів ЗДО

«НЕЗНАЙОМЕ В ЗНАЙОМОМУ»



*Людмила Деньговська,
завідувач ДНЗ № 94 «Марійка»,
м. Миколаїв*

Мета: узагальнити та систематизувати знання педагогів про інноваційну діяльність, розуміння теми неперервності дошкільної та початкової освіти розвивати логічне мислення, творчу уяву, навички співпраці в групі.

Місце проведення: приміщення ДНЗ.

Тривалість: 30-40 хв.

Сюжет. У казковій країні «Неперервність та Взаємодія» розпочався злий ураган. Нині там ясна сонячна погода, але мешканці шоковані та надзвичайно засмучені наслідками. Усі поняття, визначення, методи, прийоми за темою «Неперервність дошкільної та початкової освіти» переплутались. Педагоги не можуть працювати, розвивати дітей без педагогічного інструментарію. Жителі країни Інновації вирушили на допомогу мешканцям Неперервності та Взаємодії. Пропонуємо, також долучитись до рятувальної місії.

Завдання. Учасники квесту повинні виконати завдання, щоб відновити казкову країну «Неперервність та Взаємодія».

Механіка гри: Гравці об'єднуються у 2 команди й обирають капітанів, які робитимуть відмітки в маршрутному листі та відповідатимуть за організованість команди. Кожна команда рухається за власним маршрутом і повинна відвідати п'ять пунктів. Коли всі завдання будуть виконані, капітан ставить «+» навпроти пройденого пункту, тьютер робить запис «Пройдено» у маршрутному листі команди і дарує їй предмет – символ за змістом завдання. Після проходження всіх пунктів кожна команда повинна зібрати по 5 предметів – символів, які жителі казкової країни «Неперервності та Взаємодії» використовують у своїй професійній діяльності.

Допомагають 8 тьютерів.

Назви пунктів у маршрутному листі команди зашифровано. Тому, щоб вирушити до наступного пункту, їм потрібно спочатку розшифрувати його назву (тьютер може допомагати розшифрувати назву кожного пункту показуючи, як він називається, за допомогою жестів і міміки або загадати загадку). Розшифрувавши назву, команда на чолі з капітаном починає виконувати завдання.



Маршрутні листи команд

№ п/п	Маршрут І команди	Відмітка про виконання
1	Д В О К Р О С	
2	 	
3	ВІКІПЕДІЯ	
4	МЕТОД ПРИЙОМ К	
5	Б Л К У Е П	

№	Маршрут першої команди	Відмітка про виконання
Пункт 1.	Кросворд	
Пункт 2.	Дзвіночки настрою	
Пункт 3.	Історична довідка	
Пункт 4.	Кюар-код	
Пункт 5.	Лепбук	

№	Маршрут другої команди команди	Відмітка про виконання
Пункт 1.	Історична довідка	
Пункт 2.	Кросворд	
Пункт 3.	Дзвіночки настрою	
Пункт 4.	Кюар-код	
Пункт 5.	Лепбук	

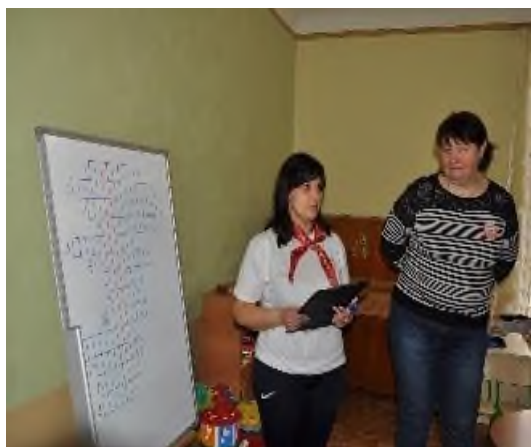
ЗАВДАННЯ

Пункт 1. Кросворд

Завдання. Тьютер розповідає про те, що після урагану було знайдено букви, які потрібно повернути на дошку оголошень.

Квестори розбирають букви, з яких складають слова в кросворд, записуючи його на дошці. Якщо слово було названо правильно, то команда повинна розшифрувати значення слова ІННОВАЦІЯ.

Завдання вважається виконаним, якщо команда розгадає



кросворд.

Після виконання завдання капітан отримує **Ключ Мудрості**, а також слова зі кросворду.

Пункт 2. Кюар-код

Вам казку, а мені методів та прийомів в'язку

Тьютер розповідає квесторам про те, що вітер зашифрував методи та прийоми педагогічного та психологічного супроводу в незнайому чорну павутину.



Необхідно з неї зняти відбиток та за допомогою сучасних гаджетів розгадати методи та прийоми. (Тьютер показує зразок роботи яку повинні зробити квестори).

Потім записати методи та прийоми на аркуші, розподілити які домінують в дошкільному закладі, а які в школі. Викласти їх

на ментальну карту (систематизація методів

Коли завдання виконано, квестори забирають визначені методи та прийоми, отримують Ключ Професіоналізму.



Пункт 3. Історична довідка нашої вулиці

Тютер повідомляє, що нічого не розпочинається без історії. Необхідно до об'єктів нашої вулиці знайти та розподілити історичну довідку.

На аркуші прописати:

- коли можна використовувати дану інформацію
- для чого вона потрібна
- які знання, компетентності формує даний матеріал
- в яких розділах БКДО та Державному стандарті початкової освіти можна зустріти рекомендації про об'єкти розташовані на вулиці.

Коли завдання виконано, квестори забирають листи з відповідями, та отримують Ключ Компетентності.

Пункт 4. Лепбук

Завдання. Тютер розповідає гравцям про те, що через ураган у країні *Неперервність та Взаємодія* дуже багато роботи. Мешканці не встигають, не розуміють яким чином виконувати те, що потрібно за змістом державних стандартів.

Потребують допомоги у систематизації форм, засобів роботи з дітьми. Будинки в яких жили форми навчання та засоби навчання зруйновано їх необхідно відновити.



Квестори «будують» будинки, заповнюючи сторінки Лепбуку.

Сторінка ЗДО. Сторінка ЗНЗ. На них необхідно розподілити форми та засоби навчання в закладах освіти.

Коли завдання виконано, квестори забирають Лепбук, отримують Ключ Майстерності.



Пункт 5. Дзвіночки настрою

Завдання. Тьютер повідомляє, що дитинство неможливо без казок. Однак у країні *Неперервність та Взаємодія* після урагану до країни не повернувся ні один герой казок.

Перед Квесторами завдання: за допомогою голосової аватарки впізнати та повернути героя казки до країни *Неперервність та Взаємодія*.

- Скласти ментальну карту «Казка живе в душі».
- Відповісти на запитання: Які компетентності дітей розвиває казка?

Після виконання завдання, квестори забирають ментальну карту, отримують Ключ *Творчість*

Закінчення Квесту

Після проходження всіх завдань команди повертаються до музичної зали.

Куратор квесту:

– Ваша допомога виявилася дуже корисною і вчасною. Спільними зусиллями Казкову країну *Неперервність та Взаємодія* відновлено.

– На кожній зупинці ви отримували ключі, викладіть їх, а також те що отримали на пунктах проходження квесту. Ми з'ясуємо які компетентності відкривають ключі, де могли побачити незнайоме в знайомому.

Захист робіт кожної команди.

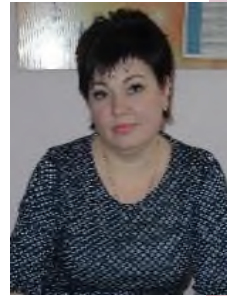
На знак подяки жителі країни *Неперервність та Взаємодія* дарують символ Мудрості та Розуміння.



Інтелектуальний квест для музичних керівників ЗДО

«ТЕАТРАЛЬНА ФЕЄРІЯ»

Людмила Деньговська,
завідувач ДНЗ № 94 «Марійка»;
Тетяна Шепель,
вихователь-методист, ДНЗ № 94
«Марійка»;
Яніна Розуменко,
музичний керівник, ДНЗ № 94 «Марійка»
м. Миколаїв



Мета: повторити народні й авторські казки; розвивати зорову пам'ять, увагу, кмітливість, творчу уяву, логічне мислення, спритність; розвивати вміння орієнтуватися в умовах заданої території; формувати вміння працювати з картою; створити умови для відпрацювання командної взаємодії, надати можливість відчувати успішність від спільного творчого процесу; виховувати толерантність, любов до театрального та музичного мистецтва.

Місце проведення : Музична зала, групові приміщення закладу, сходи.

Тривалість: 30 хв.

Сюжет: У дитячому театрі «Марійка» прем'єра! І маленькі, і великі артисти, щоб привітати гостей з приходом весни, підготували нові цікаві вистави. Всі квитки розпродано. Але ж трапилась неприємність. Вранці працівники дитячого театру виявили, що афіши вистав, які повинні були в цей день відбуватися, зникли за незрозумілих обставин. Без афіш, нажаль, вистави не відбудуться. Щоб афіши відновити, потрібен час, але артисти театру не можуть довго чекати. Тому Вам пропонується долучитися до рятувальної місії і вирушити на допомогу артистам «Марійки».

Завдання: Учасникам квесту пропонується виконати завдання, щоб відновити афіши весняних вистав.

Матеріали для проведення квесту: сценарії вистав

«Весняні дива з Алісою»; «Неслухняне мишеня» (джерело); 2 набори емблем зеленого та оранжевого кольору, маршрутні карти; маршрутні листи; 2 набори стрілок-вказівників (за кольорами емблем); оформлені афіши вистав; розділені на 4 частини, 2 магнітні дошки, 8 шт. магнітів; кросворд з пустими клітинами (2), театральна маска(2 шт.), 2 маркери; картинка із зображенням мишеня; скринька з «кодовим замком» (2), 2 набори карток «Touch тегоу» з музичними загадками; 2 набори карток А5 «Музичні ребуси», 2 набори літер для слів «театр» «рампа», 2 набори масок (по 5 шт.), 2 маркери; 2 лепбуки з фонами двох казок, 4 набори героїв казок (2+2).

Механіка гри: Гравці об'єднуються у 2 команди згідно кольору емблем, обирають назву командам, капітанів, які отримують карти маршруту, маршрутні листи та відповідатимуть за організованість команд.

Квест починається з промови девізу команд. Кожна команда рухається за власним маршрутом, опираючись на стрілки-вказівники, відвідує чотири пункти, за кожним з яких закріплений тьютор. Час виконання завдання: 8 хв.

Після виконання кожного завдання тьютор робить відмітку й записує бали у маршрутному листі команди, вручає капітану атрибут для виконання наступного завдання і частину афіши. Після проходження всіх пунктів кожна команда має отримати по 4 частини афіши двох різних вистав, повернутись у пункт призначення (музична зала) та відновити ці афіши. Модератор підраховує бали, визначає команду – переможця квесту. Нагородження переможців.

ЗАВДАННЯ

Модератор вітає гостей у музичній залі і повідомляє: «Шановні глядачі! Наші артисти театру «Марійка», щоб Вас привітати з приходом весни, підготували нові цікаві вистави.

Але ж трапилась неприємність. Вранці працівники дитячого театру виявили, що афіши вистав – зникли за незрозумілих обставин. Без афіш,



нажаль, вистави не відбудеться

Щоб їх відновити, потрібен час, та артисти театру не можуть довго чекати. Тому Вам пропонується долучитися до рятувальної місії і вирушити на допомогу артистам «Марійки».

Для цього Вам необхідно розділитися на команди згідно кольору емблем. Кожна команда обирає собі назву та капітана. Капітани отримують карту маршруту та маршрутні листи.

Командам необхідно пройти по визначеному маршруту і виконати завдання у вказаній послідовності. Відгадавши одне завдання, капітан отримуватиме підказку для виконання наступного. І так до закінчення маршруту. Зорієнтуватись за кулісами театру Вам допоможуть вказівники та тьютори.



Перемогу отримає команда, яка першою вчасно і правильно виконає всі завдання, повернеться до пункту призначення та відновить афішу. Сподіваюсь, ви допоможете артистам театру!

Команди вирушають згідно своїх маршрутів.

Маршрут першої команди

(за казкою «Весняні дива з Алісою»).

Пункт 1. Театральна маска

Завдання. На магнітній дошці розміщений кросворд з порожніми клітинами, в які капітан має вписати правильні відповіді.

Тьютор: Шановні гості! Для виконання першого завдання пропоную відповісти на запитання кросворду та вписати відповіді в порожні клітинки по горизонталі. За умови правильного виконання, по вертикалі з'явиться ключове слово.

Запитання для кросворду.

По горизонталі:

1. Працівник театру, який займається мейкапом артистів

(*гример*)

2. Оголошення про виставу (*афіша*)

3. Головне місце в театрі, на якому відбуваються дієства (*сцена*)

4. Перерва між діями вистави (*антракт*)

5. Будівля, в якій відбуваються сценічні вистави за участю артистів (*театр*)



По горизонталі з'являється ключове слово МАСКА.

Тьютор: За цим театральним атрибутом ховається підказка до наступного завдання (картка Touch memory з нотною загадкою), знайдіть, будь ласка, маску у нашому приміщенні. (Команда знаходить в груповому

приміщенні зображення театральної маски, за якою і ховається одна музична картка – підказка для проходження наступного завдання.)

Тьютор робить відмітку та записує бали у маршрутному листі, вручає капітану підказку (музичну картку-зразок Touch memory) для проходження наступного завдання та частину афіши.

Команда квесторів вирушає, згідно маршруту та опираючись на вказівники, до 2 пункту.

Примітка: Наступне завдання має стати доступним квестерам для виконання тільки при наявності здобутої підказки на попередньому пункті.

Пункт 2. LOCK-код

Завдання. (Кодовий замок). Скринька, на кришці якої «LOCK-код» (картка з нотною загадкою), на столі розкладені картки з різними нотними загадками, з яких тільки одна співпадає з тим, що зображений на кришці скриньки. В скринці знаходиться набір карток з музичними ребусами.



Тьютор: Шановні гості! Для виконання наступного завдання необхідно відчинити сейф, на якому стоїть Lock-код

(кодовий замок) і отримати атрибут для виконання наступного завдання. Розблокувати замок можна за допомогою карти Touch memoгу. Для цього потрібно ідентифікувати (порівняти) Lock-код сейфа з кодом на картці.

Команда знаходить одну картку з правильним Lock-кодом, відчиняє сейф-скриньку.

Тьютор робить відмітку та записує бали у маршрутному листі, вручає капітану підказку (*набір музичних карток-ребусів*) для проходження наступного завдання та частину афіши.

Команда квесторів вирушає, згідно маршруту та опираючись на вказівники, до 3 пункту.



Пункт 3. Театральні сходи

Завдання. Вдодж перил натягнутий паперовий планшет, на якому вгорі за театральними масками приховані літери

зашифрованого слова «ТЕАТР», літера «А» з яких являється літерою-підказкою для проходження наступного завдання.

Тьютор: Шановні гості! Відгадайте закодоване слово, літери якого ховаються за театральними масками. Виконати завдання Вам допоможуть картки – ребуси. За кожен правильно відгаданий ребус відкривається одна літера.

Команда по черзі розгадує кожний музичний ребус, записує відповіді на планшеті під кожною маскою, відгадує слово.

Тьютор робить відмітку та записує бали у маршрутному листі, вручає капітану підказку (літеру «А») для проходження наступного завдання та частину афіши.

Команда квесторів вирушає, згідно маршруту та опираючись на вказівники, до 4 пункту.



Пункт 4. Казкова 3D-книга

Завдання. Квестерам представлений лепбук, сторінки якого розкриваються, та два набори героїв казок, які між собою переплутані.

Тьютор: Шановні гості! Перед вами книга казок зі сторінок якої зникли головні герої. Серед запропонованих персонажів оберіть тих, які на Вашу думку підходять до цієї казки, та поверніть їх на свої сторінки.

Команда розкриває сторінки леп-буку, співвідносить фони сторінок з запропонованими героями, розміщає їх на сторінках, відтворює сюжет казки, називає казку.

Тьютор робить відмітку та записує бали у маршрутному листі, вручає капітану останню частину афіши. Команда квесторів вирушає, згідно маршруту та опираючись на вказівники, до кінцевого пункту (музичної зали).

Маршрут другої команди (за казкою «Неслухняне мишенятко»)

Пункт 1. LOCK-код

Завдання. Скринька, на кришці якої LOCK-код (картка з нотною загадкою), на столі розкладені картки з різними нотними загадками, з яких тільки одна співпадає з тим, що зображений на кришці скриньки. В скринці знаходиться набір карток з музичними ребусами.



Тьютор: Шановні гості! Для виконання наступного завдання необхідно відчинити сейф, на якому стоїть Lock-код (кодовий замок) і отримати атрибут для виконання наступного завдання. Розблокувати замок можна за допомогою карти Touch memory. Для цього потрібно ідентифікувати (порівняти) Lock – код сейфа з кодом на картці.

Команда знаходить одну картку з правильним Lock-кодом, відчиняє сейф-скриньку.

Тьютор робить відмітку та записує бали у маршрутному листі, вручає капітану підказку (*набір музичних карток-ребусів*) для проходження наступного завдання та частину афіши.

Команда квесторів вирушає, згідно маршруту та опираючись на вказівники, до 2 пункту.

Примітка: Наступне завдання має стати доступним квестерам для виконання тільки при наявності здобутої підказки на попередньому пункті.



Пункт 2. Театральні сходи

Завдання. Вздовж перил натягнутий паперовий планшет ,на якому вгорі за театральними масками приховані літери зашифрованого слова «РАМПА», літера «М» з яких являється літерою-підказкою для проходження наступного завдання.

Тьютор: Шановні гості!

Відгадайте закодоване слово, літери якого ховаються за театральними масками. Виконати завдання Вам допоможуть картки – ребуси. За кожен правильно відгаданий ребус відкривається одна літера.

Команда по черзі розгадує кожний музичний ребус, прописує відповіді на планшеті під кожною маскою , відгадує слово .

Тьютор робить відмітку та записує бали у маршрутному листі , вручає капітану підказку (літеру «М») для проходження наступного завдання та частину афіши.

Команда квесторів вирушає, згідно маршруту та опираючись на вказівники, до 3 пункту.

Пункт 3. Театральна маска

Завдання. На магнітній дошці розміщений кросворд з порожніми клітинами, в які капітан має вписати правильні відповіді.

Тьютор: Шановні гості! Для виконання першого завдання пропоную відповісти на запитання кросворду та вписати відповіді в порожні клітинки по горизонталі. За умови правильного виконання, по вертикалі з'явиться ключове слово.

Запитання для кросворду.

По горизонталі:

6. Працівник театру, який займається мейкапом артистів (*гример*)

7. Оголошення про виставу (*афіша*)

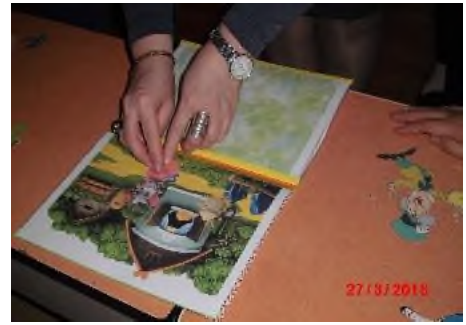
8. Головне місце в театрі, на якому відбуваються дієства (*сцена*)

9. Перерва між діями вистави (*антракт*)

10. Будівля, в якій відбуваються сценічні вистави за участю артистів (*театр*)

По горизонталі з'являється ключове слово МАСКА.

Тьютор: За цим театральним атрибутом ховається підказка до наступного завдання (ілюстрація із зображенням головного героя однієї з вистав «маленьке мишенятко»), знайдіть, будь ласка, маску у нашому приміщенні. (Команда знаходить в груповому приміщенні зображення театральної маски, за якою і ховається ілюстрація–підказка для проходження наступного завдання.)



Тьютор робить відмітку та записує бали у маршрутному листі, вручає капітану підказку (ілюстрацію «мишенятко») для проходження наступного завдання та частину афіши.



Команда квесторів вирушає, згідно маршруту та опираючись на вказівники, до 4 пункту.

Пункт 4. Казкова 3D книга

Завдання. Тьютор: Шановні гості! Перед вами книга казок зі сторінок якої зникли головні герої. Серед запропонованих персонажів оберіть тих, які на Вашу думку підходять до цієї казки, та поверніть їх на свої сторінки.

Команда відтворює сюжети казки, називає її та отримує останній фрагмент афіши.

Тьютор робить відмітку та записує бали у маршрутному листі, вручає капітану останню частину афіши. Команда квесторів вирушає, згідно маршруту та опираючись на вказівники, до кінцевого пункту (музичної зали).



Після проходження 4-х пунктів, команди, з отриманими частинами афіш двох вистав, повертаються до кінцевого пункту /музичної зали/.

Модератор зустрічає команди, дякує за допомогу, яка виявилась дуже корисною та вчасною. Пропонує зібрати частини-пазли в одне ціле та відновити афіши весняних вистав.

Капітани команд з'єднують частини-пазли афіш.

Модератор підраховує бали, визначає команду переможця

квесту.

Нагородження переможців.

Гостям пропонується переглянути дві вистави у виконанні артистів театру «Марійка». Всі гості отримують театральні маски-сюрпризи для приємного перегляду вистав.



Спортивний квест для батьків «КАЗКОВА ПЛУТАНИНА»

Тетяна Шепель,

вихователь–методист, ДНЗ №94 «Марійка»;

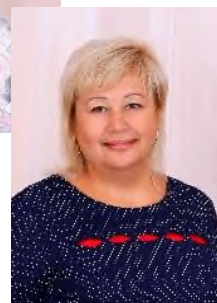
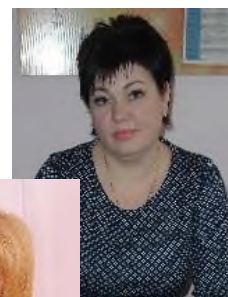
Яніна Розуменко,

музичний керівник, ДНЗ № 94 «Марійка»;

Ольга Кравченко,

практичний психолог, ДНЗ № 94

«Марійка» м. Миколаїв



Мета: повторити народні й авторські казки; розвивати пам'ять, увагу, кмітливість, творчу уяву, логічне мислення, спритність; розвивати вміння орієнтуватися в умовах заданої території; формувати вміння працювати з картою; створити умови для відпрацювання командної взаємодії; надати можливість відчувати успішність від спільного творчого процесу; виховувати толерантність, любов до книги, розвивати бажання читати.

Місце проведення: територія закладу (групові майданчики,

подвір'я).

Тривалість: 60 хв.

Сюжет: Сьогодні на нашу електронну скриньку надійшло екстрене повідомлення від країни Казок з проханням про допомогу. На казкову комп'ютерну систему була здійснена кіберг атака.

Найбільше пошкоджений сайт Казкової країни. Вредоносні віруси знищили майже всі розділи головного меню сайту, видалили більшість інформації про казки, заблокували паролі та переплутали дані у каталогах казок. Нам необхідно відновити сайт Казкової країни, поповнити інформацією всі розділи сторінки, відновити паролі, скласти нові каталоги казок. Які у Вас є пропозиції щодо відновлення сторінки та всієї інформації?

Щоб вам було легше справитися з цим нелегким завданням, ми пропонуємо такий алгоритм дій.

Завдання: Учасники квесту повинні виконати завдання, щоб відновити сайт Казкової країни та зібрати каталоги казок.

Механіка гри: Гравці об'єднуються у команди (3–4) згідно емблем (або самостійно виготовлюють свою емблему), обирають назву, капітанів, які отримують карти маршруту (*Квітка-семиквітка*), маршрутні листи та відповідатимуть за організованість команд.

Квест починається з промови девізу команд та розминки /Гра «Змій»/. Кожна команда промовляє «чарівні слова», рухається за власним маршрутом, відвідує сім пунктів, за кожним з яких закріплений тьютор. До виконання кожного наступного завдання команді потрібно здолати перешкоди.

Час виконання завдання: 8 хв.

Після виконання кожного завдання тьютор робить відмітку й записує бали у маршрутному листі команди, вручає капітану сторінку казки та атрибут для виконання наступного завдання.



Після проходження всіх пунктів кожна команда має отримати сторінки з різних казок, повернутись у пункт призначення та відновити Книги казок.

Модератор підраховує бали, визначає команду переможця квесту.

Нагородження грамотами.

Примітка: Команда квестерів не має права рухатись від

попереднього пункту до наступного, поки не проговорить «чарівні слова», не відірве пелюстку Квітки-семиквітки (маршрутного листа) та не здолає перешкоду /ребус, загадка, вправа тощо/.

Модератор зустрічає та вітає квестерів, знайомить з сюжетом, пропонує розділитися на команди, обрати або розробити свої емблеми, вибрати назву своїй команді, капітана, придумати девіз, хором його проговорити. Оголошується розминка гра «Змій». Після розминки модератор вручає маршрутні карти, пояснює правила користування та маршрутні листи. Команди промовляють «чарівні слова», відривають пелюстку 1 від квітки-семиквітки та рухаються до пункту № 1 згідно маршруту.



ЗАВДАННЯ

Пункт 1. Бюро знахідок

Тьютор зустрічає членів команди і повідомляє: «Шановні квестери! Для того, щоб дізнатися завдання, яке на вас чекає, та приступити до його виконання, необхідно здолати таку *перешкоду*:



Перед вами повітряні кульки, кожна з них не порожня, тільки лопнувши всі кульки ви зможете дізнатися про місце знаходження вашого завдання. Зробити це потрібно таким чином: обрати *три пари*, гравці вибирають собі кульку та прив'язує до ноги. Завдання: лопни кульку сусіда ногою і знайди відповідь. */читають на листку місце знаходження торбинки, шукають/*.

Після того, як команда здолала перешкоду, знаходить торбинку з предметами, тьютор розповідає: «Після кіборг атаки було знайдено багато різних предметів і покладено у казкову торбинку. *Ваше завдання:* кожен з цих предметів потрібно дістати по черзі та відгадати назву казки.

(Всі предмети з казок складено до непрозорої торбинки. Квестер (або капітан) витягує з торбинки по одному предмету, називає його. Команда повинна відгадати правильно назву казки, до якої цей предмет відноситься).

Завдання вважається виконаним, якщо команда витягне всі предмети та правильно відгадає назви казок. Тьютор робить відмітку та записує бали у маршрутному листі, вручає капітану атрибут (вітрячок) для проходження наступного завдання та сторінку книги Казок.

Тьютор повідомляє квестерам про перешкоду, яку їм необхідно подолати для переходу до наступного пункту. *На асфальті крейдою намальовані перешкоди (сліди, лабіринти, тощо). Команда перешиковується один за одним та долає перешкоди).*

Команда проговорює «чарівні слова», відриває пелюстку 2, рухається по перешкодам до пункту № 2.



Пункт 2. Гравець-вітерець

Тьютор зустрічає членів команди і повідомляє: «Шановні квестери! Щоб дізнатися завдання, яке на вас чекає, вам треба уважно роздивитися свій вітрячок. Шукайте місце знаходження наступного завдання» *(роздивляються, знаходять вказівку, шукають).*

Тьютор продовжує: «Вредоносні віруси знищили текстові файли казок, тепер діти не в змозі їх прочитати. Але ж деякі з них збереглися частково. *Ваше завдання:* допомогти з'єднати сторінки казок та відгадати назву казки, прочитавши текст».

(Три сторінки різних казок розділені на пазли /2 сторінки на 4 пазли, 1 сторінка на 9 /. Квестери (або капітан) намагаються скласти пазли таким чином, щоб тексти співпали та їх можливо було прочитати. Прочитавши тексти сторінок, квестерам необхідно назвати правильно назви казок).

Завдання вважається виконаним, якщо команда складе пазли трьох сторінок, та прочитавши їх, правильно відгадає назви казок.

Тьютор робить відмітку та записує бали у маршрутному листі, вручає капітану атрибут (Журнал «Кроссворди») для проходження наступного завдання та сторінки книги Казок(які були складені). Тьютор повідомляє квестерам про перешкоду, яку їм необхідно подолати для проходження наступного завдання:

! Команда проговорює «чарівні слова», відриває пелюстку 3, долаючи перешкоду, рухається до пункту № 3.

Пункт 3. На гостинах у казки

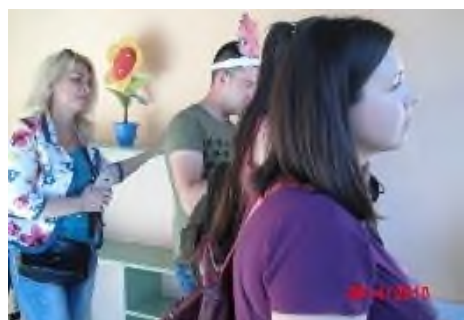
Тьютор зустрічає членів команди і повідомляє: «Шановні квестери! Ви тримаєте журнал «Кроссворди», відкрийте сторінку, визначить місце знаходження Вашого завдання». *(Кросворд заховано в дитячому будиночку, гравці знаходять, прикріплюють до магнітної дошки).*



Тьютор: «Для виконання наступного завдання пропоную відповісти на запитання казкового кросворду та вписати відповіді в порожні клітинки. За умови правильного виконання вам стануть зрозумілими назви казок кросворду». *(На магнітних дошках розміщені кросворди з пустими клітинами. Квестери відповідають на запитання ,вписують маркером відповіді у порожні клітини, відгадують назви казок).*

Завдання вважається виконаним, якщо команда правильно та швидко відповість на всі запитання кросворду і відгадає назви казок.

Тьютор робить відмітку та записує бали у маршрутному листі, вручає капітану атрибут (дитячий мобільний телефон) для проходження наступного завдання та сторінку книги Казок.



Тьютор повідомляє квестерам про перешкоду, яку їм необхідно подолати для проходження наступного

завдання.

Команда проговорює «чарівні слова», відриває пелюстку 4, долає перешкоду, рухається до пункту № 4.

Пункт 4. Казкові QR-коди

Тьютор зустрічає членів команди і повідомляє: «Шановні квестери! Для того, щоб дізнатися про наступне завдання, вам потрібно з'ясувати, що ж таке QR-код, а саме намалювати його.

(А3 листи, маркери, фломастери, мольберт або столик, гравці малюють QR-код так, як вони собі уявляють).



Тьютор продовжує: Вам вже відомо, що Сайт Казкової країни майже знищили комп'ютерні віруси. Багато казок залишились без зв'язку, тому зв'язатися з ними допоможуть спеціальні коди.

Ваше завдання: розкодувати QR-коди та назвати правильно казку. Для цього вам потрібні мобільні телефони та програми – сканери QR-кодів. Наведіть сканер на QR-код, та назвіть казку, яка закодована» (скринька з кодами)/ (Квестери за допомогою мобільних телефонів та програм-сканерів QR-кодів заходять на сайти запропонованих казок та називають їх).

Завдання вважається виконаним, якщо команда розкодує запропоновані QR-коди та правильно відгадає назви казок.

Тьютор робить відмітку та записує бали у маршрутному листі, вручає капітану атрибут (карта казок) для проходження наступного завдання та сторінки книги Казок.

Тьютор повідомляє квестерам про перешкоду, яку їм необхідно подолати для проходження наступного завдання:

Команда проговорює «чарівні слова», відриває пелюстку 5, долає перешкоду, рухається до пункту № 5.

Пункт 5. Сторінками казок

Тьютор зустрічає членів команди і повідомляє: «Шановні квестери! Отримати атрибут від наступного завдання, вам



допоможе карта казок, яку ви тримаєте. Будьте уважні! Тільки один малюнок повинен залишитись, всі інші треба знайти та викреслити». *(читає запитання, гравці викреслюють відгадані малюнки, доки не залишиться останній малюнок – це КЛЮЧ, тьютор вручає ключ від сундука, який повинні знайти, гравці шукають сундук).*

Тьютор продовжує: «Казки, як і раніше, потребують допомоги, вірус заточив деякі з них у малюнках, інші – у ребусах, та багатьох з них – у літерах та фразах. *Ваше завдання: правильно відгадати запропоновані ребуси та загадки, назвати зашифровані казки, назву написати на планшеті.* (Тьютор пропонує команді ребуси «З якої казки цитата?», «Відгадай назву казки?», «Впізнай за малюнками». Квестери відгадують назви казок, знаходять малюнок казки, вписують на планшеті назву під малюнком). Завдання вважається виконаним, якщо команда правильно відгадає ребуси та назви казок.



Тьютор робить відмітку та записує бали у маршрутному листі, вручає капітану атрибут (дитячий мікрофон) для проходження наступного завдання та сторінку книги Казок.

Тьютор повідомляє квестерам про перешкоду, яку їм необхідно подолати для проходження наступного завдання:

Команда проговорює «чарівні слова», відриває пелюстку 6, долаючи перешкоду, рухається до пункту № 6.

Пункт 6. Голосові аватарки

Тьютор зустрічає членів команди і повідомляє: «Шановні квестери! Отримати наступне завдання вам допоможе ваш чарівний мікрофон. Програма Караоке вже запущена, наш комп'ютер обрав для вас трек. Пропоную разом хором заспівати караоке. Бажаю успіхів!» *(роздає гравцям текст знайомої пісні, гравці співають хором).*



Тьютор продовжує: «Ви справилися і тепер саме завдання! Комп'ю-терний вірус роз'єднав аудіофайли з їх героями та казками. Тепер треки переплуталися, бо мають неправильні назви. Допо-можіть відновити розділ сайту «Моя Музика».

Ваше завдання: почувши голоси ,пісні чи фрази знайомих героїв, назвати цих героїв, відгадати, з якої вони казки, та викласти ілюстрації цієї казки на магнітному полі». (Тьютор включає аудіозапис з голосами знайомих героїв, квестери відгадують,з якої казки голос чи уривок пісні, називають казку та викладають ілюстрації на магнітній дошці).

Завдання вважається виконаним, якщо команда відгадає героя, чий голос або пісню вони почули, правильно надали назву казки та виклали її ілюстрацію.

Тьютор робить відмітку та записує бали у маршрутному листі, вручає капітану атрибут (ілюстрацію Леопольда) для проходження наступного завдання та сторінку книги Казок.

Тьютор повідомляє квестерам про перешкоду, яку їм необхідно подолати для проходження наступного завдання:

Команда проговорює «чарівні слова», відриває пелюстку 7, долає перешкоду, рухається до пункту № 7.

Пункт 7. Казковий спортивний майданчик

Тьютор зустрічає членів команди і повідомляє: «Шановні квестери! Герої казок дуже спортивні групу «Спорт та здоров'я». *Ваше завдання:* виконавши спортивні завдання, відгадайте пароль для входу казкових спортсменів до своєї улюбленої групи».

(Тьютор проговорює спортивні завдання, після виконання яких відкриваються частини паролю. Квестери виконують стільки завдань, поки не відкриють текст цілком і не прочитають його вголос хором).



Завдання вважається виконаним, якщо команда виконає правильно і швидко всі спортивні завдання та відкриє спортивний пароль казкових героїв.

Тьютор робить відмітку та записує бали у маршрутному

листі. Тьютор після виконання завдання вручає капітану Книгу-заготовку для розміщення отриманих сторінок казок.

Після проходження 7-ми пунктів, команди з отриманими сторінками казок, повертаються до пункту призначення.

Модератор зустрічає команди, дякує за допомогу, яка виявилась дуже корисною та вчасною. Спільними зусиллями сайт Казкової країни відновлено, всі розділи поповнені інформацією. Пропонує кожній команді зібрати загублені сторінки до Книг казок.

Модератор підраховує бали, визначає команду – переможця квесту.

Нагородження грамотами.

Флешмоб.



Красзнавчий квест для дітей старшого віку

«ЗНАЙОМИМО ГОСТЕЙ З РІДНИМ МІСТОМ»



*Тетяна Ніколіна,
вихователь–методист, ДНЗ
№ 74 «Якорьок»;*

*Людмила Штанько,
вихователь, ДНЗ № 74
«Якорьок»,
м. Миколаїв*

Мета квесту:

1. Розширювати та поглиблювати знання про історію рідного міста, його сьогодення, про улюблені куточки Миколаєва та їх розташування.
2. Розвивати мовленнєву культуру, вміння аналізувати, розмірковувати; підтримувати цікавість до виконання завдань пошукового характеру; сприяти розвитку творчих здібностей дітей та їх рухової активності. Чітко виконувати інструкцію, висловлювати свою думку, припущення, знаходити вирішення проблемної ситуації.
3. Викликати почуття любові до свого міста, захоплення його красою і неповторністю, бажання берегти та примножувати його красу; гордості за людей праці рідного міста.
4. Виховувати почуття відповідальності, доброзичливе ставлення до своїх товаришів, удосконалювати навички співпраці в команді, забезпечувати позитивний емоційний стан дітей.

Місце проведення: групова кімната, музична, спортивна зали, кабінет логіки та ігровий майданчик.

Сюжет. В дитсадок «Якорьок» завітали гості, які вперше опинилися в нашому місті. Дошкільнятам дитсадка необхідно познайомити їх з відомими історичними та культурними місцями Миколаєва. Діти об'єднуються в дві команди, вибирають капітана. Капітани отримують маршрутні листки із завданнями. Команди вирушають виконувати завдання, щоб зібрати фотоілюстрації відомих та улюблених куточків міста і познайомити гостей з цими місцями рідного Миколаєва.



Механіка гри. Капітани разом з командою рухаючись за картою, вноситимуть у маршрутні листи позначки, на якій зазначено усі пункти, де мають зупинятися учасники. Після кожного етапу, діти отримують фотоілюстрацію з відомим історичним чи культурним місцем Миколаєва. На зворотній стороні фотографії є підказка, де слід шукати іншу станцію – зупинку. На карті-маршруті наклеюють позначку, що завдання виконано.. Під час проходження квесту дітям необхідно серед багатьох фотоілюстрацій відшукати лише ті, про які говориться в завданнях. В кінці квест – подорожі всі зібрані фотоілюстрації про рідне місто діти презентують гостям.

Правила гри:

1. Грають 2 команди по 5 дітей.
2. Гра проходить у приміщенні та на подвір'ї дитсадка за певним маршрутом для кожної команди.
3. Гра триває 35 - 40 хв.
4. Завдання командам видаються в конвертах у пунктах зупинки маршруту.
5. Кожна команда має маршрутний лист і на черговій зупинці маршруту робить відмітки про виконання завдання.
6. Гра проводиться з підказками.
7. Перемогу отримує та команда, яка найшвидше досягне фінішу

Маршрутні листи

<i>Команда №1</i>	<i>Команда №2</i>
Зупинка 1 «Спортивна»	Зупинка 1 «Медична»
Зупинка 2 «Логічна»	Зупинка 2 «Зображувальна»
Зупинка 3 «Казкова»	Зупинка 3 «Логічна»
Зупинка 4 «Кораблебудівна»	Зупинка 4 «Ігрова»
Зупинка 5 «Музична»	Зупинка 5 «Музична»

ЗМІСТ ГРИ ТА ЗАГАЛЬНІ ПІДХОДИ ДО ЇЇ ПРОВЕДЕННЯ

Вихователь: Сьогодні у нас незвичне заняття. До нас з різних міст нашої області завітали гості. Я пропоную вам познайомити наших гостей з відомими і улюбленими куточками нашого міста. Наше заняття пройде в формі квест-гри. Квест - це гра-мандрівка. Вирішивши одне завдання, ви отримує підказку, де шукати наступне завдання. Рухаючись по маршруту виконаєте 5 завдань. Ви будете працювати спільно і індивідуально, постарайтеся бути уважними з першої хвилини, щоб не витрачався час на повторення інструкцій. Завдання нескладні, але їх багато. Всі ці завдання потрібно виконати швидко, пояснюючи, чому саме так їх виконуєте. А в кінці заняття ви отримаєте сюрприз.

Кмітливість і старанність
Ми будемо розвивати.
Адже, щоб помилок уникати,
Треба розум розвивати,
Гостре око, слух, терпіння,
І тоді прийде уміння.
І про вас уже в кінці
Усі скажуть – МОЛОДЦІ!

Вихователь: Щоб швидше пройти квест необхідно поділитися на дві команди. Для цього підійдіть до столу і виберіть ту геометричну фігуру, яка вам сподобалась.

На столі лежать різні геометричні фігури одного кольору з одної сторони (за кількістю дітей). З другої сторони - двох кольорів (по 5 од.) і з фотоілюстраціями куточків міста Миколаєва.

Вихователь: Відповідно до кольорів поділіться на команди.
*Діти діляться на команди, вибирають капітанів,
в кожній команді ведучі – вихователі.*

Для І команди маршрут і завдання:

1. Конверт із завданням №1 одержите там, де:

Фізкультура там у вас.
Ігри і змагання весь час.
Там стрибали,
Весело з м'ячем всі грали.
Там під кубом в лівому кутку
Завдання для вас лежить.
Конверт відкривайте,
на запитання відповідайте.

*Діти йдуть до фізкультурної зали і знаходять
конверт з завданням.*

В конверті 2 завдання:

1. Дидактична гра «Віднови приказки»

Вихователь: В першому завданні вам необхідно згадати за допомогою ілюстрацій тварин відомі приказки.

Ілюстрації тварин: заєць, лисиця, індик, сорока, ведмідь, соловей, віслюк

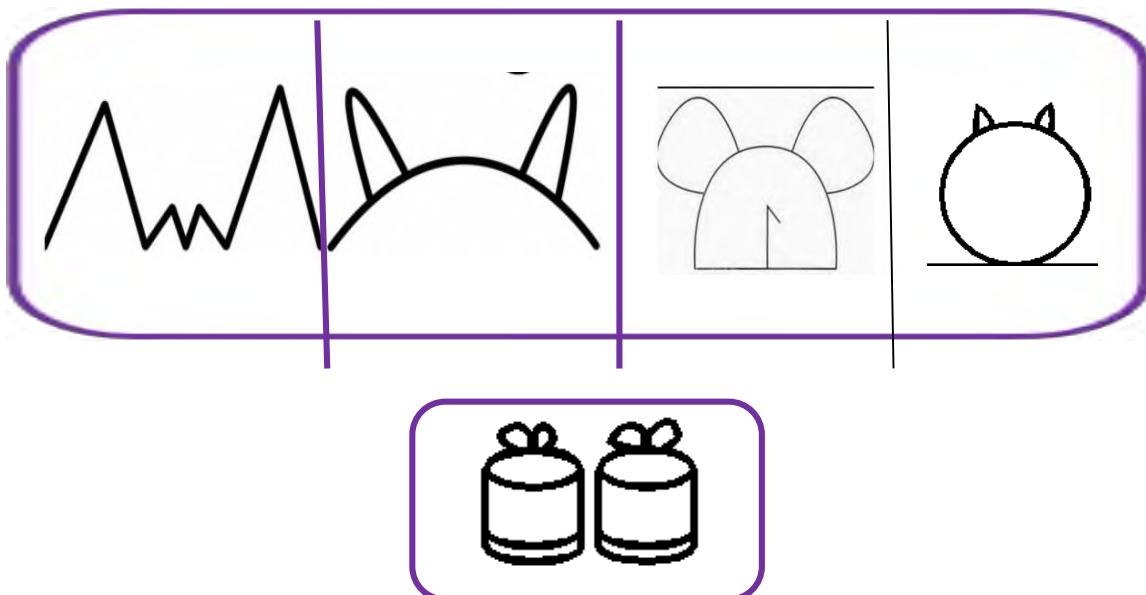
Діти повинні відшукати тварину відповідно до приказки.

- Співає як...
- Хитра як...
- Надувся як...
- Балакуча як...
- Вайлуватий як ...
- Боягузливий як...
- Упертий як...



2. «Друдли»

Вихователь: В конверті для вас є ще друдли. Ви знаєте, що друдли — це схематичні малюнки, розглядаючи їх, не можна точно сказати, що саме зображено на них, але можна пофантазувати. Уважно розгляньте малюнок. Пофантазуйте і скажіть, що ви бачите на ньому? *(на схематичних малюнках зображення, що нагадують тварин).*



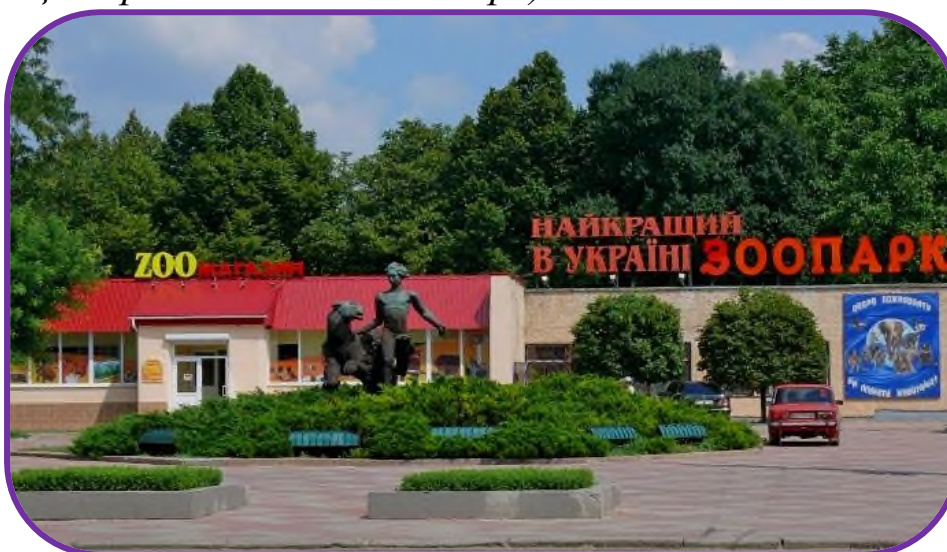
Діти: Лисиця, вовк, слон, кіт, зайчики, які заховались за пеньочками.

Вихователь: Де можна побачити тварин? *(в лісі)*

Вихователь: А в нашому місті? *(в зоопарку)*

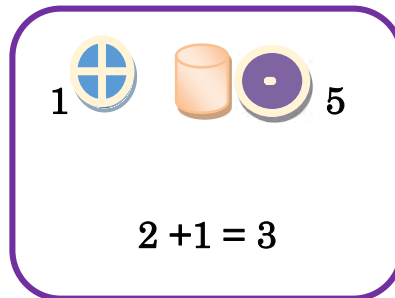
Вихователь: Так, в зоопарку. Фото зоопарку знайдіть із собою візьміть.

(фото - центральний вхід в зоопарк)



Вихователь На маршруті позначте першу зупинку. Зворотна сторона фотографії підкаже вам, де відбудеться наступна зупинка.

На фото намальовано:



Діти відгадують, що їм необхідно йти в кабінет логіки.

Зупинка №2.

Вихователь: Конверт синій знайдіть і завдання з нього розв'яжіть.

В конверті розрізана ілюстрації відомої картини В.Верещагіна «Мавзолей Тадж-Махал» картина і рамки для картини. Діти складають з частин цілу картину і підбирають до неї раму. Пояснюють, чому саме вибрали цю раму.



Вихователь: Як називається в нашому місті музей, де зібрані картини відомих художників?

Діти: Це Миколаївський художній музей імені В.В.Верещагіна.

Вихователь: Відшукайте фотоілюстрацію музею ім. Верещагіна, а на маршрутній мапі позначте зупинку №2.

Зупинка №3.

Вихователь: Щоб наступну зупинку №3 знайти, потрібно за вказівною стрілкою йти. (*вказівна стрілка веде дітей на подвір'я дитячого закладу*). Відгадка на загадку це підказка, де вам потрібно зупинитись:

Ні вівса їм, а ні сіна,
Дайте випити бензину.
Всіх коней я обжену.
Куди хочеш побіжу. (**автомобіль**)

*Діти зупиняються біля автостоянки,
де стоять 4 машини (в них немає завдання) та автобус (з
завданням).*

Завдання для дітей – відшукати в машинах ілюстрації казкової автоколекції В.Воскобовича (Буратінті, ДюеМВе, Карлс-Ройс, Муррседес, Шевролікар)



Вихователь: Розгляньте ілюстрації і скажіть, як одним словом можна назвати ці автомобілі? (*казкові*)

Вихователь: Які казкові герої можуть їздити на цих автомобілях?

Діти: Буратіно, Кіт у чоботях, Дюймовочка, Карлсон, лікар Айболить.

Вихователь: Господар, якого автомобіля завжди буде знати, котра тепер година? (*Буратіно*)

Вихователь: Що ще вам підказало, що саме Буратіно їздить на цьому авто?

Вихователь: Які машини можуть приймати участь в показі мод головних уборів?

Діти: Машина Буратіно, Кота в чоботях та лікаря Айболитя.

Вихователь: Як здогадались?

Відповіді дітей.

Вихователь: На якій машині можна відправитися в кругосвітню подорож, не думаючи про сніданок, обід чи вечерю?

Діти: На машині Карлсона.

Вихователь: Де в нашому місті можна зустріти всіх цих казкових героїв разом?

Діти: В кінотеатрі, в театрі ляльок.

Вихователь: Так, казкові герої живуть в Миколаївському театрі ляльок.

Зовні дивишся — дім, як дім,
Немає звичайних мешканців у нім.
В ньому казкові герої проживають,
Малят добру і розуму навчають.



Вихователь: Фото театру ляльок знайдіть і з собою візьміть. Не забудьте позначити зупинку на мапі.

*На зворотній стороні фотоілюстрації лялькового театру
намальовані стрілки і написано*

«За вказівними стрілками йдіть і четверту зупинку знайдіть»

Зупинка №4.

Від автостоянки стрілки ведуть до невеличкого озера, на якому плавають кораблики з намальованими схеми побудови корабликів із паличок.

Вихователь: Кораблики руками не беріть,
Ви повітря побільше вдихніть
Та кораблики до берега підженіть.

Діти забирають кораблики з води і виконують завдання - викладають за схемою кораблики на асфальті.

Вихователь: Діти, згадайте, де в Миколаєві можна познайомитися з історією суднобудування та флоту. Як називається цей музей?

Діти: Музей суднобудування та флоту, що знаходиться на вулиці Адміральській.

Вихователь: Правильно, фото музею візьміть, на мапі позначку зробіть.

Вихователь: Іду я Адміральською,
А місто моє спить.
Прохолодою тягне з Південного Бугу.
І під мостом Інгул наш шумить.



Вихователь: Конверт із завданням № 5 знайдете там, де:
Клавіатури чорно-білий ряд,
Педалі жовтим золотом горять...
Його з собою не внесеш у футлярі.
З могутнім форте, ласкавим піано,
І тому, є той буде правий,
Хто проведе нас туди,

де фортепіано стоїть
і конверт завданням № 5 лежить.

*Діти відгадують, що треба повертатися
до музичної зали і на фортепіано беруть
конверт з № 5.*

В конверті строки з вірша:

Вихователь: Багато на нашій землі обелісків,
Вкарбовані в них золоті імена.
Ми Віті і Шурі, вклоняємось, низько
- Це пам'ять, яку залишила війна.



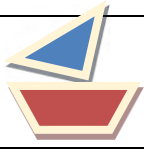
*Діти серед фотографій необхідно вибрати фотографію
пам'ятника В.Хоменко і Ш.Кобера,
розповісти про героїв.
Назвати місце, де пам'ятник знаходиться.*

Для II команди маршрут і завдання:

Вихователь: Конверт з першим завданням знайдете в кабінеті медсестри на полиці. Конверт білий там примостився і чекати на вас втомився.

Зупинка №1. Завдання: Незвичні приклади.

На кожну дитину картка з незвичними прикладами.

	+		=	?	
	-		=	?	
	+		=	?	

*Діти розв'язують їх і визначають,
який предмет зустрічається на всіх картка (яхта)*

Вихователь: Роздивіться свої розв'язані приклади і знайдіть предмет, який повторюється на всіх картках.

Діти: Яхта, човник, вітрильник.

Вихователь: Так, яхта це вам підказка, яке фото необхідно вибрати з конверта. Фото з собою беріть, а на мапі слід від зупинки лишіть.

На зворотній стороні фотографії намальовано:



Діти здогадуються, що необхідно йти в кімнату зображувальної діяльності.

Зупинка №2.

Вихователь: Уважно репродукції картин на стіні роздивіться і скажіть, що на одній із них не так. (на картині І.Левітана «Золота осінь» один великий кленовий листок, за яким захований конверт). На цій картині завдання для вас.

Діти знаходять конверт з завданням.

В конверті фото, 5 білих аркушів паперу, пазли (5 шт.), незакінчена картина «Корабель з червоними вітрилами», а на столах фарби та квачики.

Завдання 1: «Зачаровані малюнки» (на білих аркушах паперу намальовані предмети білою восковою крейдою).

Вихователь: На цих аркушах зачаровані малюнки. Хто здогадався, як їх можна розчарувати?

Діти: Зафарбувати квачиком весь аркуш паперу.



Діти тонують аркуші, на яких проявляються малюнки предметів: корабель, потяг, жар – птиця, башта, рицар.

Вихователь: Де в нашому місті одночасно можна побачити всі ці предмети?

Діти: В містечку «Казка».

Вихователь: Правильно, в нашому містечку «Казка». Що найбільше вам подобається в містечку?

Діти розповідають про своє улюблене місце в містечку «Казка»

Завдання 2: «Найди місце своєму пазлу» - діти доповнюють пазли і закінчують викладати їх на картині.

Вихователь: Вітрильник з червоними вітрилами - це головний символ містечка. Але в конверті його зображення, яке викладено з пазлів незакінчене. Відсутні деякі пазли на картині. Пазли візьміть та на свої місця на картині їх розкладіть.

Діти виконують завдання.

Вихователь: Зібрана вами із пазлів картина корабля з червоними вітрилами це і буде ще одна ілюстрація про наше місто. Не забудьте відмітити на маршрутній мапі зупинку містечко «Казка».

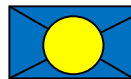
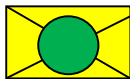
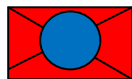
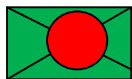
На зворотній стороні корабля з червоними вітрилами написано «Тепер будете мандрувати туди, де можна навчитися рахувати, задачі і приклади розв'язати».



Діти відгадують, що наступна зупинка в кабінеті логіки.

Зупинка №3.

Вихователь: В кабінет логіки зайдіть та на полицях 4 конверти знайдіть. Завдання для вас знаходиться не синьому, і не в жовтому конвертах, і не в тому, на якому є сине коло.



Діти вибирають зелений конверт з червоним кругом.

В конверті загадка, схеми побудови мосту та лічильні палички.

Вихователь: Відповідь на мою загадку – це ваше завдання.

Загадка: Ногами в річці він зав'яз,
Вода до пояса як раз.
Він простягнувся над водою,
Два береги з'єднав собою.

(міст)

Вихователь: Як називається найближчий міст, який знаходиться біля нашого дитячого садка?

Діти: Варварівський міст.

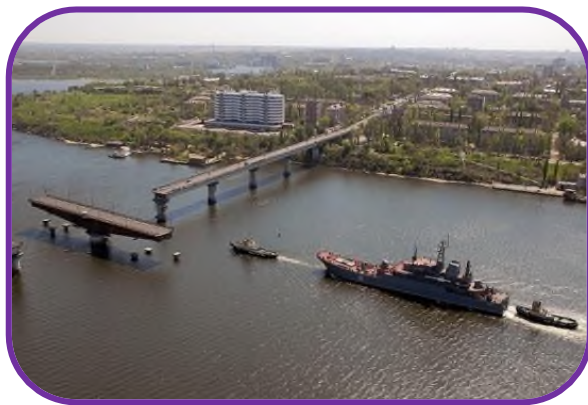
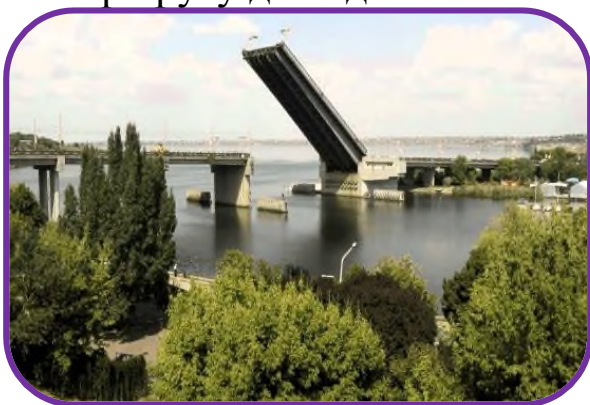
Вихователь: Щоб через річку
Ми могли переїжджати,
Міст потрібно збудувати.
Не забудьте!
Перед тим, як будувати,
необхідно палички
на схемі порахувати.

Вихователь: Скільки потрібно взяти паличок, щоб побудувати міст?(10 паличок)

Діти рахують палички на схемі і відраховують потрібну кількість паличок для будівництва. Будують за схемою міст.

Відмічають зупинку №3 на маршрутній мапі.

Вихователь: На фотоілюстраціях Варварівський міст знайдіть і по маршруту далі ідіть.

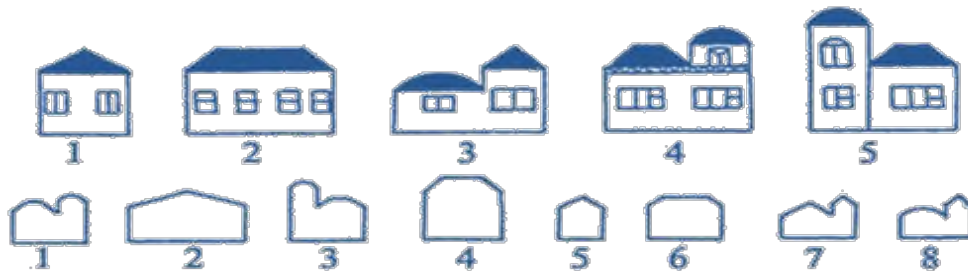


*Вказівні стрілки ведуть до ігрового майданчику,
де діти в пісочниці за допомогою лопаток шукають контейнери
(5 од. і тільки один з завданням).*

*В контейнері завдання: Схематичні будинки і силуети на кожну
дитину. Дітям необхідно з'єднати малюнок будинку
з його силуетом.*

Завдання: 4 «З'єднайте будинок зі своїм силуетом»

Вихователь: Знайдіть силует будинку і з'єднайте його з відповідним номером будинку.



❖ Допоможіть дівчинці-листоношці зібрати всі листи і дійти до казкового замку. Але пам'ятайте: не можна проходити по одному і тому ж маршруту двічі і перетинати свій шлях.



Вихователь: Молодці, без перешкод ви дісталися до казкового замку. Розгляньте його уважно та скажіть, на якій головній пішохідній вулиці в нашому місті знаходиться цей замок?

Діти: На вулиці Соборної.

Вихователь: Так, на перетині вулиці Соборної та проспекту Центрального.



Вихователь: Фотографію вулиці Соборної з собою візьміть і за маршрутом далі йдіть. Не забудьте позначити зупинку на мапі.

Завдання №5

Вихователь: Конверт із завданням №5 одержите там, де:

В тій залі ви артисти

Й чудово виступали.

В ній часто казки

Для вас оживали.

- Що це за зала в нашому дитячому садку?

Діти відповідають, що це музична зала.

Вихователь В музичну залу ви рушайте, конверт з завданням на піаніно заберіть .

Завдання №5: В конверті лежать фотоілюстрації - вулиці міста. Дітям необхідно вибрати фото з ілюстрацією з пам'ятником Святого Миколаєва.

Вихователь: На фото подивіться, пам'ятник покровителю міста знайдіть та нашим гостям покажіть.

Діти знаходять фотоілюстрацію і розповідають про святого Миколая.



Вихователь: Пам'ятник відшукали і відмітку на мапі не забули залишити. А тепер обидві команди виставіть свої мапи і зібрані фото на дошку, щоб гості побачили, яке гарне і чудове наше місто.

Це місто твоє, дошколярику мій,
І ріки його голубі.
Нехай всі міста на планеті усій
Позаздрять йому і тобі!
Проспекти і вулиці, парки й мости,
І добрий Святий Миколай!
Будь вірний йому,

Миколаїв – це ти!
Не зраджуй його й не лишай!

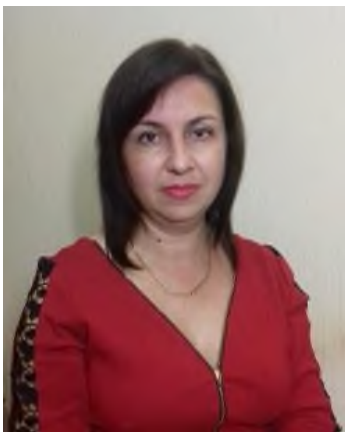
Аркадій Суров

Вихователь: Усі ви сьогодні були активними, кмітливими, спритними. Ви добрі маєте знання про наше місто. На згадку про наш квест – подорож отримуєте значок –з зображенням пам’ятних місць міста Миколаєва.

Моє місто красиве, моє місто щасливе,
Із білим цвітом завжди навесні,
Влітку квітуче, вологе в ранковій росі,
Восени щедро заплетене в багряній косі.

Валеологічні квести для дітей старшого віку

«У ПОШУКАХ МИЙДОДІРА»



Оксана Цушко,
завідувач санаторного
ДНЗ №11 «Зірочка»,
м. Первомайськ

Мета квесту: вчити дітей усвідомлювати фактори, що впливають на здоров’я, закріпити знання дошкільників про здоровий спосіб життя, продовжувати формувати валеологічний світогляд, сприяти реалізації їх потенційних можливостей, розвитку пізнавального інтересу, моральних якостей, уяви, кмітливості, самоконтролю, виховувати почуття відповідальності, вміння працювати в команді, повагу одне до одного, забезпечити позитивні емоції дітей.



Місце проведення: групова кімната, музична та спортивна зали.

Сюжет. Увага! Зник житель країни Здоров'я – Мийдодір. Його захопили у полон злі та шкідливі Віруси і Мікроби. Треба допомогти визволити Мийдодіра та зібрати його розгублені речі - предмети гігієни! Стежинками здоров'я необхідно пройти усі випробування. Утворимо 2 екіпажі, які отримають маршрутні листки із завданнями та вирушимо до чарівної країни Здоров'я.

Механіка гри. Гравці – рятувальники об'єднуються у 2 команди, обирають капітанів, які вноситимуть у маршрутні листи позначки, рухаються за картою Країни Здоров'я, на якій зазначено усі пункти, де мають зупинятися учасники. Після кожного етапу, діти отримують зображення предмету гігієни і наклеюють його поряд із позначкою зупинки на карті. На кінець квесту група створює ігрове поле, яким можна скористатися як настільною грою.



Коли всі завдання будуть виконані, модератор робить у маршрутному листі позначку +

Маршрутні листи екіпажів

№1	№2
Станція 1 «Гігієнічна»	Станція 1 «Активна»
Станція 2 «Активна»	Станція 2 «Гігієнічна»
Станція 3 «Їстівна»	Станція 3 «Спортивна»
Станція 4 «Спортивна»	Станція 4 «Їстівна»
Станція 5 «Радісна»	Станція 5 «Радісна»

Станція 1 «Гігієнічна»

Дітей зустрічає **Королева Чистоти.**

- Любі хлопчики та дівчатка! Я Королева Чистоти, люблю в усьому порядок. Ось, дізналася, що ви виконуєте добру справу, і дуже зраділа, бо ви можете стати моїми вірними помічниками. Але таємниці свого Королівства я відкрию лише тим, хто виконає всі мої завдання.



1. Пропоную **загадки** про друзів Мийдодіра. Якщо ми їх відгадаємо, то одна з відгадок залишаться у вас.

- Зуби є, а рота немає (Гребінець)
- Висить, теліпається, всі за нього хапаються і втираються (Рушник)
- Мию, мию, без жалю, мию там де брудно,
А купатись не люблю, бо від цього худну (Мило)
- Будуть зубки здоровенькі –
Я почищу їх гарненько (Зубна щітка)

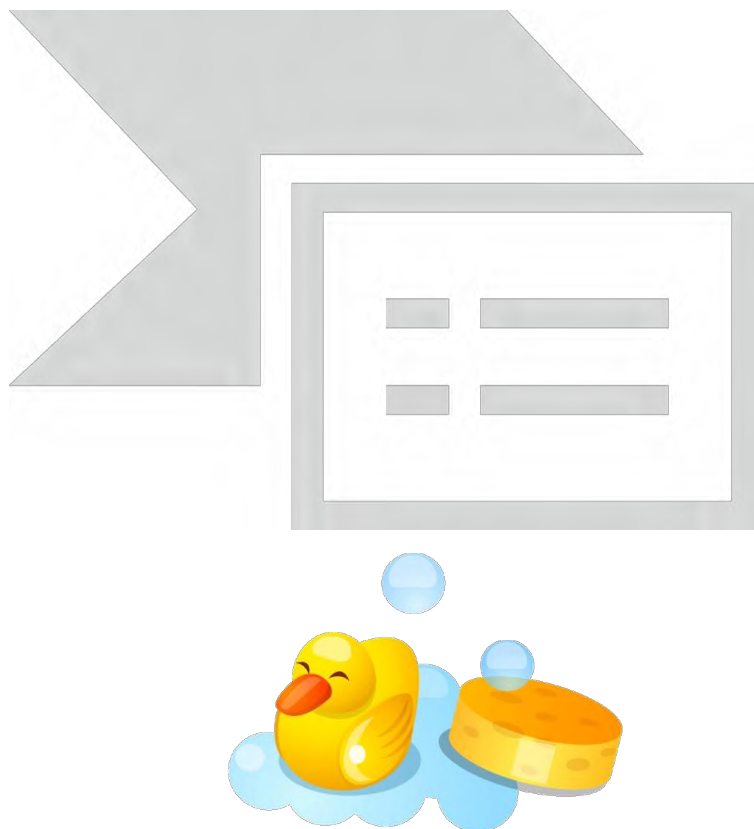
- Візьму в руки зубну щітку,
Густу і пухнасту.
Що крім цього треба дітки?
Ще й і зубну...(пасту)
- Поки вона гуляла, спинка рожевою стала (губка)
- Який є, таким покаже,
І без слів про все розкаже (дзеркало)

2. Вправа «Закінчи прислів'я»

(Королева Чистоти починає речення, а діти його закінчують)

1. Чистота — запорука... (здоров'я)
2. У здоровому тілі здоровий... (дух)
3. Сонце, повітря, вода — наші найкращі... (друзі)
4. Чистота дорожча за ... (багатство)
5. Щоб не йти до Айболита, треба руки добре ... (мити)

Отже, найбільше багатство, яке є в людини – це здоров'я. Я вам бажаю завжди бути здоровими, дбати про себе і ніколи не забувати,
що здоров'я - це неоціненний подарунок природи.



Після виконаних завдань діти отримують зображення мила.

Станція 2. «Активна»

Вихователь звертає увагу дітей на ляльку **Вередуля**, яка загубилася, через свої капризи. Щодня Вередуля знаходила привід посперечатися, покричати та поплакати. Через свої примхи вона не послухалася порад Мийдодір і вчасно не виконала правил гігієни. Давайте допоможемо їй виправитися, і вона нам покаже дорогу до Країни Здоров'я. Для того, щоб бути завжди охайними, встигати зробити заплановане, не спізнюватися на заняття, слід дотримуватися режиму дня.

Гра «Добавлянки»

Лиш проснувся – уставай,
Ліні волі не... (давай)
Пелюстки роса омила,
Отже, й ти берись до...(діла).
Щоб було усе в порядку,
Швидше ти роби ...(зарядку).
Чисти зуби, мий усе,
Це здоров'я...(принесе).
Будеш зі спортом ти дружити –
Будеш довго, добре...(жити)

Гра «Режимний ланцюжок»

Мета: сприяти розумінню необхідності дотримання режиму сну, ігор, харчування.

Гравцям пропонується розкласти по порядку ілюстративний матеріал із зображенням дітей, зайнятих різними видами діяльності протягом дня, пояснюючи важливість того чи іншого процесу.

Складемо **правила** для **Вередулі**, яких необхідно дотримуватись у Країні здоров'я. Це звичайна зброя проти мікробів. (Діти один за одним беруть малюнки і висловлюють свої міркування про зображене)

Правила гігієни:

- щоранку вмивайся;
- чисть зуби вранці та ввечері;
- мий руки з милом перед вживанням їжі, після будь-якого забруднення;
- коротко обстригай нігті;
- носи завжди гребінець і носову хустинку;
- ретельно мий взуття;

- роби гарну зачіску;
- завжди будь охайною;
- купайся щотижня

Після виконаного завдання діти отримують зображення рушника



Станція 3 «Їстивна»

Лікар Айболить. Добрий день, малята! Ви мене впізнали? Так, я - Лікар Айболить – лікую не лише звірят, а й малят. Допомагають мені лікувати сонце, чисте повітря і вода, а також фізкультура і спорт. Діти, щоб бути здоровими треба не тільки займатися спортом, а й правильно харчуватись. Їжа – джерело росту та здоров'я. Але найкращі мої помічники – вітаміни. Чи куштували ви їх? А чи знаєте, де є вітаміни? Правильно, в городині та садовині. Яку ж городину та садовину ви знаєте? А щоб у овочах і фруктах було багато вітамінів, про них треба піклуватися. Як саме?

Щоб мати здоров'я, слід правильно їсти,
Вживати поживне і тільки корисне.
Не їсти надміру, не шкодити тілу
І пам'ятати про вітаміни.

Отже, правильне харчування має велике значення в житті людини. Отримані організмом з їжі поживні речовини дають можливість людині рости, жити, гратися, вчитися і працювати.

Гра «Корисна і шкідлива їжа»

Мета гри: Закріплювати уявлення дітей про те, яка їжа корисна, а яка шкідлива для організму, підвести їх до розуміння протиріччя: мені подобається ця їжа, а моєму організму ні.

Граючим пропонується набір картинок із зображенням корисних (овочі, молочні продукти, фрукти і тощо) і шкідливих продуктів харчування (солодощі, жуйка, газовані напої тощо).

Завдання: правильно розкласти предметні картинки із зображенням продуктів в залежності від їх користі - шкоди.

1 варіант

Корисні продукти харчування викладаються в обруч, а продукти шкідливі розкладаються поза обруч (у центрі обруча картинка із зображенням дитини).

2 варіант

В обруч червоного кольору розкласти картинки шкідливих продуктів, а в обруч зеленого кольору картинки із зображенням корисних для здоров'я продуктів харчування

Після виконаного завдання діти отримують зображення зубної щітки.



Станція 4 «Спортивна»

Здоровійко. Діти, ми потрапили у спортивне місто. Його мешканці люблять займатися фізкультурою і спортом, тому мають міцне здоров'я. А ви дружите зі спортом?

Фізкультура, вправи, спорт –

Всім болячкам засторога.

Глибше дихай! Рівно стій!

Дай усім хворобам бій!

Конкурс – естафета.

«Хто швидше принесе води до умивальника».

(Діти пролізають через тунель, пробігають навколо куба, повертаються назад стрибають з обруча в обруч, передають естафету наступному).

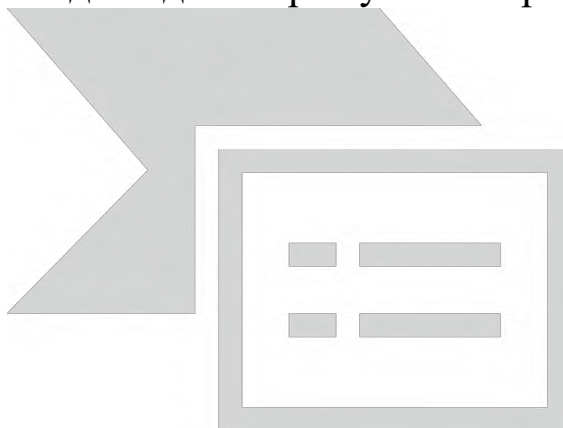
Конкурс – естафета.

«Хто швидше наведе порядок в кімнаті»

(Діти проповзають по гімнастичній лавці, проходять по кубах, зістрибують беруть іграшку і повертаються кладуть в кошик, передають естафету).

Оцінювання: Помічник фіксує в маршрутному листі час проходження естафет.

Після виконаних завдань діти отримують зображення гребінця



Станція 5. «Радісна»

Гра «Азбука настрою»

Мета: закріпити уміння дітей розрізняти та називати емоційний стан однолітків, його вплив на здоров'я; виховувати бажання мати завжди гарний настрій.

Матеріал: ілюстровані картинки із зображенням дітей у різному настрої (невдоволення, радість, здивування, страх, сум, глузування).

Ігрова дія: діти роздивляються картинки, характеризуючи певний настрій героїв із точки зору його впливу на здоров'я людини, аргументуючи свою думку.

Після виконаного завдання діти отримують зображення дзеркальця



Мийдодір.

Я – великий Умивальник,
Знаменитий Мийдодір.
Умивальників начальник
І всім губкам командир.
Хто зі мною дружити вміє,
Своє тіло чисто миє,
Тому завжди добре жити,
Нема часу, щоб хворіти.
Ви усі про мене чули,
Сподіваюсь, не забули.
Не люблю я всіх бруднень,
Неохайних замазур.

Ведучий. Усі команди успішно пройшли випробування на станціях? Ви молодці, перевірили свої сили, вправність, кмітливість. Ваша допомога виявилася вчасною та корисною. Спільними зусиллями визволено Мийдодіра та знайдено його помічників, які будуть нам у пригоді щодня.



Казкові квести для дітей середнього віку

«ПОДОРОЖ МАЛЕНЬКИХ МРІЙНИКІВ»



*Оксана Дмитрук,
вихователь ДНЗ № 123 «Синичка»,
м. Миколаїв*



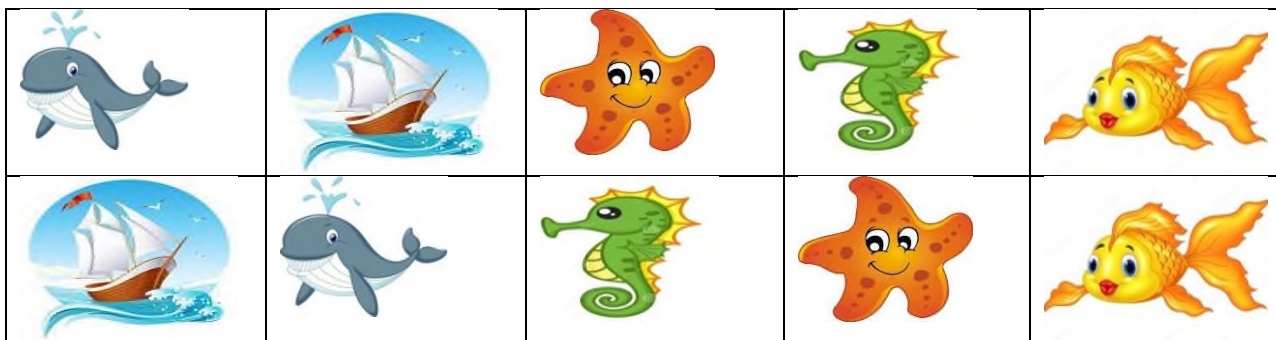
Мета квесту: продовжити формувати вміння дітей рахувати в межах 5, у прямому і зворотному порядку, розрізняти кількісну і порядкову лічбу; закріплювати знання про цифри від 1 до 5, співвідносити цифру з числом та кількістю предметів; упорядковувати числа у цифровому ряді від 1 до 5; порівнювати предмети за величиною (великий - маленький, високий – низький); закріплювати знання геометричних фігур: круг, квадрат, трикутник, прямокутник; проводити серіацію та класифікацію за певною ознакою; вчити орієнтуватись у просторі, вживаючи слова «під», «над», «за», «перед», «у», «на», «між», «біля». Розвивати логічне мислення, зорове сприймання, увагу та оперативну пам'ять, креативність, творчість, бажання доводити справу до кінця.

Виховувати позитивне ставлення до математики, почуття відповідальності, вміння працювати в команді.

Місце проведення: ігровий майданчик.

Сюжет: У кожного з нас є своя мрія. І всі ми хочемо, щоб кожна мрія обов'язково здійснилася. Так? Запрошую вас, малята, у подорож на корабликах мрійників, які приведуть нас до того, кому ми зможемо загадати свої мрії і бажання, і хто може їх здійснити. Безмежними морськими просторами треба пройти всі випробування. Утворимо 2 екіпажі, які отримають маршрутні листи із завданнями і вирушимо назустріч пригодам!

Механіка гри. Гравці об'єднуються у 2 команди, обирають капітанів, які вноситимуть у маршрутні листи позначки, рухаються за картою, на якій позначено всі порти, де мають зупинятися учасники. Після кожного етапу, діти отримують зображення морських мешканців і наклеюють їх поряд із позначкою зупинки на карті. На кінець квесту група створює ігрове поле, яким можна скористатися як настільною грою.



Коли всі завдання будуть виконані, модератор робить у маршрутному листі позначку +

Маршрутні листи екіпажів

<i>№1</i>	<i>№2</i>
Порт 1 «Кмітливий»	Порт 1 «Корабельний»
Порт 2 «Корабельний»	Порт 2 «Кмітливий»
Порт 3 «Логічний»	Порт 3 «Фігурний»

Порт 4 «Фігурний»	Порт 4 «Логічний»
Порт 5 «Рибний»	Порт 5 «Рибний»

1, 2, 3,4 - матроси стати в ряд зуміли,
 Стали у великий круг,
 Кожен в нім наш добрий друг.
 Можемо інакше стати,
 Рівним і прямим квадратом.
 Ті, хто стали у куточки,
 Хай ногами потупочуть!
 5, 6, 7 - разом добре нам усім!
 8, 9 - зупинились,
 Вправо - вліво подивились.
 10 - я, і він, і ти - попливем на кораблі!

1-й порт «Кмітливий»

В цьому порту постійно відбуваються змагання: хто найкмітливіший?

Розвивальна гра «Дай відповідь на запитання»

- Де бувають ріки без води, а міста без будинків? (На карті.)
- Що станеться з білою хустинкою, якщо її опустити в Чорне море? (Стане мокрою.)
- З якого крану не беруть води? (Із закритого.)
- Яка голка не тоне в морі? (Риба-голка.)
- Чого немає у воді, а є в морі, річці, озері? (Букви Р.)
- Хто вміє найкраще плавати: лебідь, ластівка чи соловей? (Лебідь.)
- Хто більше важить: кит, дельфін чи сом? (Кит.)
- Хто плаває у морській воді на великій глибині: щука, акула чи карась? (Акула.)
- У морі пливли 5 акул. Вони побачили косяк риби і пірнули в глибину. Скільки акул плавали в морі? (П'ять.)
- Яка риба має вуса: карась, судак чи сом? (Сом.)

- Якого камінця немає в морі? (Сухого.)
- Сухий пісок можна сіяти, місити чи сипати? (Сипати.)
- Який корабель перевозить вантаж: катер, баржа чи човен? (Баржа.)

2-й порт «Корабельний»

Вихователь: Діти, ви вже сказали, що баржа перевозить вантаж. На шляху кораблів трапляються мости, пропоную теж збудувати міст. Для маленької баржі який потрібен міст? Низький. (Збудували, подули на кораблики, кораблі пройшли під мостом.)



А для великої баржі який міст потрібно збудувати? Правильно, високий. (Збудували, подули на кораблики, кораблі пройшли під мостом.)

Отже, для великої баржі потрібен високий міст, а для маленької низький.

А як називаються кораблі, які перевозять пасажирів? (Лайнери.) Вирушаймо в подорож далі! Перед плаванням треба всіх порахувати, щоб нікому не загубитись. (Вихователь звертається до дітей із завданнями.)

- Порахуй усіх.
- Порахуй у зворотному порядку.
- Порахуй по порядку.
- Порахуй дівчаток.

- Порахуй хлопчиків.
- Кого більше?
- На скільки?

Вихователь: За капітаном шикуйсь! Щоб потрапити на пароплав, пропоную побудувати трап.

Гра «Виклади пазли по порядку»

Діти викладають цифрову стежку із великих пазлів від 1 до 5, заходять по ній на кораблик і сідають за столи.

Вихователь: Капітану необхідно подивитися, чи вільний шлях (хлопчик- капітан дивиться у підзорну трубу чи бінокль).

Попереду чисто!

Зліва по борту - вільно!

Справа по борту - острів!

3-й порт «Логічний»

Вихователь: Наступний порт, у який ми потрапили приготував завдання для уважних дітей.

Дидактична гра «Де чия тінь?»

Мета: розвивати логічне мислення, зорове сприймання, увагу та оперативну пам'ять.



Математична гра «Кого не вистачає?»

Мета: розвивати логічне мислення, увагу, швидкість.

Діти отримають картки, в яких потрібно продовжити логічний ряд.



4-й порт «Фігурний»

Вихователь: На березі моря багато камінців різної форми, потрібно викласти камінці такої ж форми, як на шаблоні.

Дидактична гра «Знайди камінці такої ж форми»

Мета: закріплювати знання геометричних фігур: круг, квадрат, трикутник, прямокутник; проводити серіацію та класифікацію за певною ознакою.



Розвивальна гра «Що де знаходиться?»

Мета: вчити орієнтуватись у просторі, вживаючи слова «під», «над», «за», «перед», «у», «на», «між», «біля».

Діти розглядають великий малюнок, вибирають собі по одній картці, на якій зображений один предмет із великого малюнка, і розказують, де знаходиться предмет відносно інших на малюнку.



Вихователь: Абсолютно точно! Ви гарно справилися із завданням. А тепер пограємо з мешканцями моря.

5-й порт «Рибний»

Гра-медитація «Ми приїхали до моря»

Вихователь: Щоб виконати наступне завдання пропоную кожній команді вибрати собі схеми-моделі, за допомогою яких потрібно виконати завдання.

Завдання для першої групи: з кінетичного піску виліпити стільки мешканців моря, скільки показує схема-модель.



Завдання для другої групи: спіймати у воді стільки рибок, скільки і як показано на схемі-моделі.

Вихователь здійснює індивідуально-диференційований підхід до кожної дитини. По закінченню роботи перевіряє якість виконання завдання.

Вихователь: А тепер підійдемо до маленького острова. Тут хтось був, якщо ви з'єднаєте всі цифри по порядку, то дізнаєтесь, хто це.

Гра «З'єднай лінії»

Завершивши роботу, стає видно силует «золотої рибки». З'являється «золота рибка».



Вихователь. - Недаремно ми сьогодні відправлялись у плавання на нашому кораблі «Мрія». Ось ми і зустріли того, кому можна загадати свої мрії і бажання.

Кожна дитина бере в руки «золоту рибку» і розповідає їй свої мрії.

Вихователь: Малята, що справило на вас найбільше враження? Що запам'яталося?

За всі ваші старання рибка приготувала для вас сюрприз.

Вихователь дістає із мушлі цукерки «Морські камінці», пропонує помити руки, після чого всім разом пригоститися.

«У ПОШУКАХ СКРИНІ»

*Ганна Марку,
вихователь ДНЗ №123 «Синичка»,
м. Миколаїв*



Мета квесту: розвивати інтерес дітей до математики через знайомство з новим видом діяльності – квест; закріпити навички порядкового рахунку в межах 6, знання дітей про геометричні фігури, вміння класифікувати їх за кольором, формою і товщиною; порядковий рахунок, удосконалювати вміння визначати наступне та попереднє число відносно заданого («сусідів числа»); розвивати просторову уяву, вміння орієнтуватися у просторі; фонематичний слух; формувати навички самостійної роботи; логічне мислення, кмітливість, увагу.



Виховувати інтерес до математичних занять; виховувати дружні стосунки між дітьми, звичку займатися спільно. Виховувати інтерес до квест – гри.

Місце проведення: групова кімната, музична зала.

Сюжет: Увага! Зникла посилка. Її викрав найнебезпечніший лиходій математичної країни – Цифроїд. Треба знайти скриню. Цифроїд, випадково, загубив предмети-

підказки,коли заплутував сліди. Діти утворюють дві пошукові групи, отримують маршрутні листи.

Механіка гри: Гравці - об'єднуються у дві команди, обирають капітанів, які вноситимуть у маршрутні листи позначки, рухаються за знайденими предметами-підказками. На прикінці квесту команди об'єднуються і знаходять скриню з подарунком.

Маршрутні листи шукачів

№1	№2
Зупинка 1 «Логічна»	Зупинка 1 «Музична»
Зупинка 2 «Музична»	Зупинка 2 «Логічна»
Зупинка 3 «Цифрова»	Зупинка 3 «Орієнтувальна»
Зупинка 4 «Орієнтувальна»	Зупинка 4 «Цифрова»
Зупинка 5 «Шифрувальна»	Зупинка 5 «Шифрувальна»

Вихователь: Діти, сьогодні вранці я отримала лист. Цікаво, хто його прислав? Давайте прочитаємо.

Читає: «Дорогі діти, пише вам професор Іван Цифриков. Я живу у чудовому місті Цифрограді і займаюся різними математичними науками. Я чув, що ви дуже любите займатися математикою і тому вирішив відправити вам чудову скриньку з грою. Грайте, займайтеся, розвивайтеся! І згадуйте мене! Скриньку вам повинні доставити в четверг, 11 травня. Чекайте».

Вихователь: Малята, як же нам пощастило! Такий чудовий лист отримали, а ще й посилка очікується. Так, зачекайте....(звертає увагу дітей на календар, на якому написано сьогоднішнє число і місяць). Який у нас сьогодні день тижня? Яке сьогодні число?

Діти: Четверг. 11 травня.

Вихователь: Сьогодні четверг, 11 травня! Посилка повинна була прийти сьогодні. Але листоноша приніс мені тільки один лист і більше нічого. Дивно. Може він заніс посилку в групу, а мені просто забув про це сказати? Давайте пошукаємо її.

Вихователь з дітьми йдуть шукати посилку по групі. В цей час включається відеозапис. На екрані лиходій Цифроїд. Вихователь звертає увагу дітей на екран телевізора.

Цифроїд: «Гей, ви! Можете нічого не шукати! Тому що те, що ви шукаєте вже у мене! (показує скриню) Я найнебезпечніший лиходій математичної країни: Я - Цифроїд. І я ненавиджу математику. Тому, я сховав математичну скриню в надійному місці, і тепер вам ніколи її не знайти, але вам може пощастити, якщо знайдете предмети-підказки, які я випадково загубив, коли заплутував сліди.

Вихователь: Діти, ви чули, що сказав лиходій?

Діти: Так! Що він залишив предмети-підказки.

Вихователь: Нам з вами потрібно знайти ці предмети-підказки і повернути собі математичну скриньку. Завдання не з легких! Ви готові до їх подолань?

Діти: Так!

Вихователь: Тоді, потрібно відшукати той самий предмет, який допоможе нам почати пошуки. Цей предмет може бути звичайним, але незвично має бути те, що цей предмет не повинен тут знаходитися.

Діти йдуть шукати предмет. Знаходять половник.

Вихователь: Здається ми знайшли першу підказку. Що це?

Діти: половник.

Вихователь: Самий звичайний половник, але він повинен знаходитися в групі?

Діти: Ні!

Вихователь: А де він повинен бути? Де його місце?

Діти: В їдальні. Їм Наталя Валеріївна наливає нам суп....

Вихователь: Тоді давайте пройдемо в їдальню і спробуємо відшукати там наступну підказку.

Зупинка 1 Логічна»

Потрібно приготувати три страви: суп з геометричних фігур тільки жовтого кольору, компот з геометричних фігур тільки

чотирикутної форми і пиріг з найбільш товстих геометричних фігур

Дітям пропонуються три каструлі: на одній приклеєна пляма жовтого кольору, на другій - квадрат, на третій – силует товстого чоловічка. Діти розкладають геометричні фігури у відповідності до завдань за кольором, формою і товщиною.



Ведучий: Які ви молодці, малята! Діти, погляньте, що я знайшла?

Діти: Музичний трикутник.

Ведучий: Може це наступний предмет-підказка? І він допоможе нам знайти шлях далі. Куди ж нам тепер іти?



Діти: До музичної зали.

Ведучий: Так. Вирушаємо!

Зупинка 2 «Музична»

Діти разом з вихователем йдуть до музичної зали, підходять до столу, на якому лежать музичні інструменти та один камінець.

Рахункок на слух. Вихователь плескає, а діти стільки ж раз вдаряють у музичний інструмент.

Ведучий: Малята, дивіться, що це залишилося на столі?

Діти: Камінчик.

Ведучий: Це наступна підказка. Подивіться навкруги, можедесь ще є камінці?



Зупинка 3 «Цифрова»

Діти знаходять доріжку з камінців. На камінцях намальовані цифри від 1 до 6.

Ведучий: Це доріжка до наступного завдання. Треба розкласти камінці по порядку від 1 до 6 і пройти по ним до наступної підказки.

Зупинка 4 «Орієнтувальна»

Камінці ведуть до червоної мітки на килимі, на ній конверт зі схемою (2 кроки вперед, 3 кроки праворуч і т.д.), діти рухаються за схемою і знаходять скриню.



Ведучий:Ось ми і знайшли нашу скриню. Але вона закрита. Для того щоб її відчинити розгляньте картки і визначте сусідів.



Зупинка 5 «Шифрувальна»

Д/гра «Цифри сусіди».

Скриня відчиняється!

В цей час включається відеозапис. На екрані лиходій Цифроїд (посміхається). Вихователь звертає увагу дітей на екран телевізора.

Цифроїд: Розумні, ви впоралися з завданнями!

Ви заслужили цю скриню!

Ведучий: Дітки, я пропоную вам пройти в групу і там пограти у нову гру.



Казкові квести для дітей старшого віку «РЯТІВНИКИ»

Олена Давлічена,
завідувач ЗДО № 13 «Калинонька»
м. Первомайськ



Мета квесту: вправляти дітей в рахунку в межах 10; вирішенні нескладних задач; у визначенні геометричних фігур; закріпити вміння користуватися планом, орієнтуватися у просторі; вправляти у вмінні користуватися комп'ютером, знання народних казок; розвивати пам'ять, увагу, кмітливість, бажання читати книги; виховувати у дітей любов до книг.

Обладнання: комп'ютер, 5 мишок, карта квесту, маршрутні листи, книга, іграшкові тваринки, площинні зображення казкових героїв, торбинка, геометричні фігури, скляна банка, кулька, іграшкове відерце, картки для задач.



Перелік зупинок:

1. Казка «Колосок» (криничка)
2. Казка «Рукавичка» (озеро)
3. Казка «Пан Коцький» (кіт)
4. Казка «Солом'яний бичок» (Бабуся)
5. Казка «Колобок» (Лисичка)

Початок гри:

Діти сидять півколом, вихователь тримає в руках велику книгу з казками

Вихователь: Малята, пам'ятаєте, ми нещодавно були в бібліотеці? Ось, нам на згадку про цю зустріч прислали таку гарну книжку, зараз ми її прочитаємо.

Вихователь відкриває книгу, в якій на сторінках вказано назви казок, однак немає жодної ілюстрації.

Вихователь: Що нам тепер робити? (припущення дітей) Я пропоную зателефонувати до бібліотеки, і запитати що за книгу нам прислали, може там щось переплутали.

Дитина набирає номер бібліотеки на мобільному телефоні

Дитина: Алло, це бібліотека? Що у вас трапилось? Ви нам прислали книгу, але з неї зникли всі картинки.

Бібліотекарка: (голос у запису) До бібліотеки залетів ураган і всі казки переплутались, нам потрібна допомога, повернути казкових героїв до казок, адже діти не можуть довго чекати і жити без казок. Жителі Мультляндії та герої мультфільмів вже вирушили на допомогу жителям Казкової країни).

Вихователь: Ось, яка біда трапилась, пропоную щоб наша група теж долучилась до рятувальної місії. Щоб швидше впоратись із завданням нам треба поділитись на команди і вибрати капітанів. (діти діляться на команди, пропонують кандидатури та обирають капітанів). І що робити далі? Куди йти? Може когось запитаємо? Наприклад нашу завідувачу Олену Петрівну.

Діти: Олено, Петрівно, підкажіть, будь ласка, що нам робити далі?

Завідувач: Добре, допоможу . Кожна команда отримає карту схему та маршрутний лист, на якому будете відмічати виконані завдання смайликом, та отримувати казкового героя для своєї книги, завдань буде по 5 кожній команді (дає капітанам команд папки із картою, маршрутним листом та смайликами)

Команди розглядають карти та маршрутні листи



Маршрутний лист

№ пункту	Маршрут команди	Відмітка капітана
Пункт 1	Криничка	
Пункт 2	Озеро	
Пункт 3	Пан Коцький	
Пункт 4	Бабуся	
Пункт 5	Лисичка	

Пункт № 1. Казка «Колосок» (Криничка)

Вихователь: малята, нам півник лишив свій мішечок, запрошує нас пограти у гру «Чарівна



торбинка», і ось які завдання: витягуючи іграшку-тваринку з торбинки треба назвати казку, в якій є цей герой, з цифровим значенням. Якщо виконаємо завдання – отримаємо казкового героя

Діти витягують з мішечка предмет та називають казки. Після виконання завдання 1 команда отримує зображення півника, друга – двох мишенят, капітани роблять позначки у маршрутних листах

Пункт № 2. Казка «Рукавичка» (Озеро)

Діти йдуть до озера, там сидить Жабка –дитина.

Жабка (плаче): допоможіть, малята, дістати мені кіндер з банки без допомоги рук

Вихователь: нам необхідно дістати предмет з банки не засовуючи туди руки (залити водою). Але необхідно порахувати



скільки умовних мірок води заллємо в банку щоб дістати кульку, діти, подивіться в кульці щось є, так це ж завдання.

Запитання математичного змісту:

- Як називається грошова одиниця нашої країни?
- Яка пора року іде після зими?
- Як називається частина доби, коли сходить сонце?
- Скажи навпаки (одна рука ліва, а друга?)

Діти дають відповіді на запитання, 1 команда отримує силует жабки, 2 – рукавичку з собачкою, капітани роблять позначки у маршрутних листах

Пункт № 3. Казка «Солом'яний бичок» (Бабуся)

Бабуся: я на вас чекала. Знаю, знаю. Чому ви прийшли, ось виконаєте завдання тоді дам вам казкових героїв для вашої книжки.

Завдання: 1- встав пропущену цифру

2- пазли з цифрами

Бабуся: Ось тримайте винагороду.



Діти виконують завдання. 1 команда отримує зображення Солом'яного бичка, 2 – силует Бабиці, капітани роблять позначки у маршрутних листах

Пункт № 4. Пан Коцький

Вихователь: Нас чекає Пан Коцький (діти підходять до кота), а Пан Коцький лишив нам ось яке завдання – це задачі, якщо правильно вирішимо їх то, мабуть, отримаємо винагороду



Діти вирішують задачі, 1 команда отримує силует кота, 2 – кабана, капітани роблять позначки в маршрутних листах

Пункт № 5. Казка «Колобок» (Лисичка)

Вихователь: Це завдання від Лисички, вона дуже любить гратися в комп'ютерні ігри з геометричними фігурами, ось і вам пропонує погратись.

Дидактичні ігри (із використанням технології: «багато мишей»)

1. Знайди прямокутник.
2. Знайди предмет не схожий на трикутник
3. Якої фігури не стало
4. Знайди предмет: не квадратний, не великий, не червоний)



Діти грають в комп'ютерні ігри, 1 команда отримує силует Лисички, 2 – Колобка. Капітани роблять позначки в маршрутних листах

Вихователь: Ось, зібрали ми казкових героїв, час повертатися назад і приклеїти казкових героїв в книгу.

Діти наклеюють казкових героїв на сторінки книги

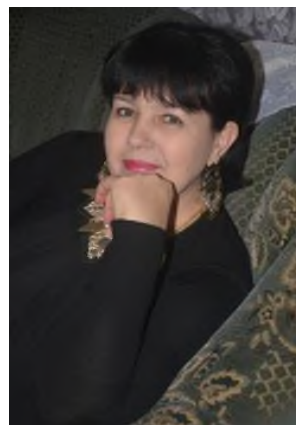
Дитина телефонує до бібліотеки, повідомляє новину про порятунок казкових героїв. Бібліотекарка у відповідь дякує за допомогу дарує винагороду

Вихователь: Малята, як видумаєте, яку справу ми сьогодні зробили? Кому допомогли? Що було важко?



«ПОДОРОЖ ПО КРАЇНІ КАЗОК»

*Світлана Жуматій,
завідувач ДНЗ ясла-садок №13 «Гвоздичка»
м. Первомайськ*



Мета: продовжувати формувати елементарні математичні уявлення; удосконалювати вміння дітей встановлювати відповідність між числами та цифрами; орієнтуватися у просторі (за методикою «Блоки Дьенеша»); закріпити знання про геометричні фігури. Розвивати мисленнєві процеси, увагу, пам'ять, логічне та критичне мислення, кмітливість. Вдосконалювати навички спілкування, сприяти згуртуванню дітей та дати можливість відчувати успішність від спільного творчого процесу. Виховувати любов до рідного слова, народних казок.

Матеріали: 3 будиночка, рукавичка, замок, карта, конверти із завданням, різні картинки, фломастери, картинки із зображенням цифр та предметів, об'ємні геометричні фігури, ключі.

Місце проведення: музична та спортивна зала, групова кімната усі приміщення прикрашені в стилі осіннього лісу.

Тривалість: 30 хв.

Сюжет. В музичному залі ведучій вітається з дітьми, під час привітання вихованці раптово чують плач. Діти знаходять звідки він доноситься. Це плакала дівчинка Оленка з казки «Кривенька Качечка». Оленка розповідає, про те що злий чаклун викрав її названих батьків Діда та Бабу.

Ведуча пропонує дітям допомогти Оленці у її біді. В свою чергу Кривенька Качечка пропонує покликати на допомогу її друга Котигорошка.

Завдання. Необхідно виконати усі завдання та зібрати ключі, з їх допомогою вони відчинять двері зачаклованого замку та врятують Діда та Бабу.

Механіка гри. Гравці об'єднуються у дві команди. В кожній команді вибирають капітана. Команда Оленки із рожевими стрічками, а команда Котигорошка із зеленими. Обидві команди отримують схеми- карти маршрутів.

Маршрут. У кожної команди – свій маршрут і система завдань, які діти знаходять за допомогою підказок – стрілок, слідів. Усі завдання виконуються послідовно, за кожне завдання команда отримує ключ.

Під час останнього завдання капітани команд складають ключове слово з ключів та випускають Діда та Бабу.



До залу заходять діти із ведучою. Звучить тривожна музика.

Ведуча: Ой, малята, що це за звуки (відповідь дітей).

Чути звуки плачу

Ведуча: Прислухайтесь, здається хтось плаче. Хто це може бути?

(припущення дітей)

За куциками знаходиться гніздечко, в гніздечку сидить дівчина-качечка.

Ведуча: Дітки, як ви гадаєте, з якої казки ця дівчина? (Кривенька качечка).

- Погляньте, яка вона засмучена. Оленко, чому ти така сумна?

Оленка: Ой, дітки, живу я у казковому містечку разом із дідусем і бабусею. Але дізнався про наше містечко злий чаклун. Не сподобалось йому, що ми живемо у злагоді та мирі і викрав моїх дідуса і бабусю та зачинив у своєму замку. Я хочу їх визволити, але мені самій не по силі.

Дитина: не сумуй, Оленко, ми допоможемо тобі і твоїм рідним.

Ведуча: Малята, перед нами стоять нелегкі завдання, а для того, щоб їх виконати, нам потрібно об'єднатись у дві команди, вибрати капітанів команди і покликати на допомогу Котигорошка.

Оленка: Давайте покличемо на допомогу Котигорошка.



В кожній команді по 5 дітей. Команди отримують від ведучої карту із зазначеним маршрутом. З однією командою іде Оленка, з іншою Котигорошко. Їм потрібно якнайшвидше зібрати ключі в даних пунктах. А щоб дістатись до ключів дітям потрібно буде

виконувати завдання чаклуна. Кожна команда рухається за власним маршрутом.

Діти поділяються на 2 команди і вирушають у подорож.

Ведуча: Ну що, малята, щасливої вам дороги та бажаю вам пройти успішно всі випробування.



Кожна команда рухається за власним маршрутом.

№ п/п	Пункти	Маршрути першої команди
1.	Перший	« Лисичка та Журавель»
2.	Другий	« Котик і півник»
3.	Третій	« Рукавичка»
4.	Четвертий	« Колосок»
5.	П'ятий	Замок

№ п/п	Пункти	Маршрути першої команди
1.	Перший	Рукавичка
2.	Другий	Колосок
3.	Третій	Лисичка та журавель
4.	Четвертий	« Котик і півник»
5.	П'ятий	Замок

(Старт)

Перед кожною зупинкою головні герої звертають увагу дітей на орієнтовні стрілочки, які підказують ,до якої казки вони прямують.

1 Зупинка: Будинок Лисички та журавля.



Тема: «Склади пазли»

Мета: Формувати цілісний образ предмета, складаючи ціле з частин. Закріпити знання дітей про види традиційного українського посуду.

Обладнання: предметні картинки, розрізані на 6 частин.

Завдання: скласти картинки з зображенням українського національного посуду з частин

2 Зупинка: Будинок Котика і Півника.



Тема: «Розумнички»

Мета: Удосконалювати вміння дітей встановлювати відповідність між числами та цифрами; закріпити знання про геометричні фігури. Розвивати увагу, логічне мислення та кмітливість.

Обладнання: відео сюжет

Завдання: за допомогою вихователя вирішити логічні завдання (робота з комп'ютером)

З Зупинка: Рукавичка.



Тема: «Хитрі задачки».

Мета: Продовжувати вчити дітей розв'язувати нестандартні задачі. Розвивати логічне мислення, увагу, уяву.

Завдання:

1. Стоїть клен. На клені дві гілки, на кожній гілці по дві вишні. Скільки всього вишень?
2. Сашко їв яблуко велике і кисле. Коля — велике і солодке. Що в яблуках однакове, що різне?
3. На березі дозріло 5 лимонів, 4 з них впало. Скільки лимонів залишилося на дереві?
4. Толя і Ігор малювали. Один — будинок, інший — гілку з листям. Що малював Толя, якщо Ігор не малював будинок?
5. Коля виліпив 4 солдатів, а Слава — 1. Скільки всього солдатів виліпили хлопці?
6. В кошику лежало 6 грибів, 1 гриб виявився неїстівним і його викинули. Скільки грибів залишилося?

7. Толя вище Ігоря, Ігор вище Колі. Хто вище всіх?
8. Хлопчик і дівчинка бавилися на брудному темному горищі. Коли вони вийшли на вулицю, то у дівчинки все обличчя було сірим від пилу, а в хлопчика — залишилося чистим. Та саме хлопчик пішов умиватися. Чому?

4. Зупинка: Колосок.



Тема: «Будь уважним»

Мета: Вправляти в умінні аналізувати та знаходити за ознаками геометричні фігури та орієнтуватися у просторі (за методикою «Блоки Дьєнеша»). Розвивати мислення, пам'ять, уяву.

Обладнання: об'ємні геометричні фігури.

Завдання: за сигналом вихователя обрати та зупинитись біля відповідної об'ємної геометричної фігури

Доброго дня діти!

Ви перейшли до наступного завдання. Я буду описувати фігуру, а вам потрібно буде її знайти та вказати на неї. Будьте уважними та спостережливими.

Отже починаємо:

- Не жовте, не синє, не має кутів, великого розміру, котиться лише в одному напрямку? Знайдіть потрібну фігуру. *(Великий червоний циліндр)*
- Не трикутник, не синє, не червоне, великого розміру. Знайдіть потрібну фігуру. *(Великий жовтий прямокутник)*

- Не жовте, не червоне, маленького розміру, має три кути. Про яку фігуру я говорю? (*Маленький синій трикутник*)
- Не синє, не червоне, не має кутів, маленького розміру, котиться лише одному напрямку? Знайдіть потрібну фігуру. (*Жовтий маленький циліндр*)

Якщо ви вгадаєте останню фігуру, на вас буде чекати винагорода, яку ви шукаєте!

- Не жовте, не червоне, не трикутник, має шість сторін, великого розміру, поміркуйте будь ласка та знайдіть потрібну фігуру. (*Великий синій куб*).

Під останньою фігурою діти знаходять наступний ключ.

5 Зупинка: Замок: (фініш)

Тема: « Склади і прочитай»

Гра капітанів

Мета: Закріпити вміння викладати предмети в певній послідовності. Розвивати творчу уяву. Формувати бажання доводити розпочату справу до кінця.

Завдання: викласти отримані ключі від найбільшого до найменшого, внаслідок чого повинно утворитись ключове слово «ПЕРЕМОГА»

Оленка: Прочитайте дітки, яке слово в нас вийшло. Повторіть його всі разом.

(Діти повторюють слово і із замку виходять дід та баба. Вони дякують за допомогу і дарують подарунки учасникам команд.)

Ведуча: Ось так, дітки, ми перемогли злі чари.

Оленка: Тепер ми можемо відсвяткувати перемогу.

Запрошую вас,
Прийти в добрий час,
До нас на гостину,
Чекають на вас цукерки
І пироги з малини



**Світлана Дудаш,
Антоніна Дрондель**
*вихователі ДНЗ №10
«Пролісок»
м. Новий Буг*

«СТЕЖИНОЮ КАЗОК»

Мета квесту: вчити дітей грати за правилами в командній грі. Викликати зацікавленість, стимулювати прагнення виконувати завдання та отримувати результат-сюрприз; розвивати увагу, мислення, кмітливість; розширити пам'ять, логічне мислення; закріпити вміння дітей знаходити сусідів числа, розв'язувати задачі на додавання, вправляти дітей у визначені розташування предметів у просторі; виховувати повагу до однолітків, почуття відповідальності під час гри та бажання грати в квест.

Місце проведення: групова кімната, спортивний та музичний зали.

Сюжет: Увага! Увага! Королева квітів оголосила, що сьогодні день здійснення бажань. Вона запрошує всіх на свою квіткову галявину.

Та потрапити на неї буде не так просто. Щоб дістатися на квіткову галявину, треба виконати завдання які вона вам приготувала і тоді королева допоможе знайти шлях.

Ви дві команди утворіть,
Та капітанів оберіть,

А часу хай вони не гають
Команді назву підбирають.
Листи «підказки» ви візьміть,
До скриньки швидко підійдіть.

Механіка гри:

1. У кожної з команд на шляху до квіткової галявини вісім поштових скриньок у яких сховані казкові герої та конверти із завданням позначені цифрами.

Кожне із завдань виконується лише тоді, коли виконане попереднє, кожною командою, та після вказівки вихователя.

2. Відповідь має право давати лише капітан команди, або гравець визначений і оголошений капітаном.

3. Команда, яка виконала завдання і може дати відповідь, повідомляє про це звуковим сигналом.

4. Команда, яка повідомила про виконання завдання, але відповідь дала не правильну карається штрафним балом. (віддає червоний бантик команді суперників і право дати правильну відповідь)

5. За кожне виконане завдання команда, яка дала правильну відповідь першою, отримує червоний бантик, а команда яка дала відповідь другою, зелений бантик.

6. Після виконання кожного завдання будуть з'являтися квіти, які покажуть шлях до квіткової галявини Королеви квітів.



Зупинки за маршрутом

№1	№2
«Івасик Телесик»	«Івасик Телесик»
«Червона шапочка»	«Червона шапочка»
«Кіт у чоботях»	«Кіт у чоботях»
«Незнайка»	«Незнайка»
«Білосніжка»	«Білосніжка»
«Солом'яний бичок»	«Солом'яний бичок»
«Дюймовочка»	«Дюймовочка»
«Колобок»	«Колобок»

Дітей зустрічає **Королева квітів**.

Добрий день любі діти! Я Королева Квітів і ви потрапили у моє королівство. Сьогодні день здійснення бажань. Я приготувала для вас сюрприз. Знайти його можна на моїй квітковій галявині, та для того щоб на неї потрапити пропоную вам виконати завдання які приготували вам герої із відомих вам казок. Відкриваючи поштові скриньки ви знайдете героя казки завдання якого будете виконувати. На листі «підказки» знайдете цифру яка буде номером конверта із завданням.



Зупинка 1 «Івасик Телесик»

Відкрийте поштову скриньку і знайдіть там героя казки, який допоможе нам виконати перше завдання.

Героя якої казки ви там знайшли? (Відповіді)



На карті підказок знайдіть вид транспорту який змайстрував дідусь Івасику Телесику і посадіть його туди. Виконавши це завдання



ви знайдете цифру якою позначений конверт із завданням яке треба виконати.

Відкрийте скриньку і візьміть там конверт позначений цифрою 1.

Завдання: Івасик Телесик наловив риби і розложив її у два відерця. В одному відерці 5 карасів і 1 рак, а в другому відерці 2 окуні і 1 карась. Що треба зробити щоб в обох відрах риби стало порівну.



Команда, яка перша дасть відповідь отримає червоний бантик, не забувайте, що відповідь приймається лише після звукового сигналу.

(Відповіді) Оцінювання.

З'являється квітка кожній команді.

Зупинка: «Червона Шапочка».

Героїня якої казки сховалась у скриньці?

Знайдіть на листі підказок те, що Червона шапочка несла бабусі у кошику. Яка цифра сховалась за пиріжками?

Знайдіть конверт позначений цифрою 2 у другій скриньці.

Завдання:

Знайдіть цифру, яка сховалась на квітці, що схожа на сонечко.

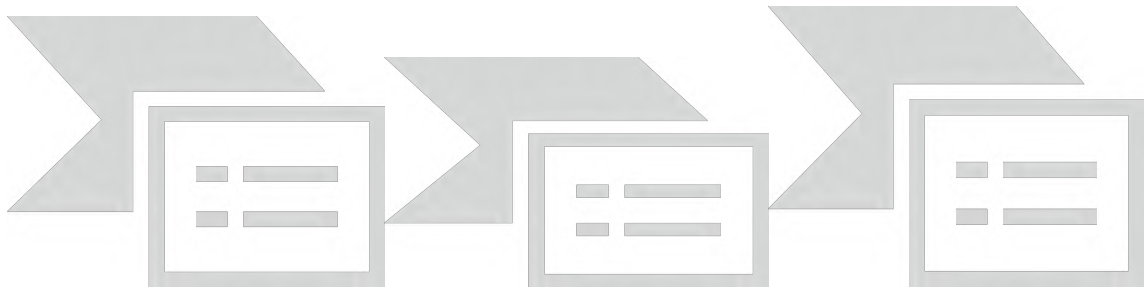
Мета: закріплювати вміння дітей складати із частин ціле, розвивати логічне мислення.

Матеріал: (В конверті зображення трьох квітів поділених на чотири частини кожна. Склавши картинки діти знайдуть квітку кульбабу і на ній зображення цифри).

(Відповіді), оцінювання.

З'являється квітка кожній команді.





Зупинка «Кіт у чоботях»

Відкрийте скриньку знайдіть героя казки.

Назвіть героя казки.

На листі підказок знайдіть взуття цього героя і взуйте його. Яка цифра сховалась в чобітках?

У скринці знайдіть конверт позначений цифрою 3.

Пропоную вам відгадати загадки.

«Що йде не рухаючись з місця» (Час)

«Що за штука, що день і ніч стука?» (годинник)

Кожна відповідь оцінюється.

З'являється квітка кожній команді.



Зупинка: «Незнайка»

Відкрийте скриньку знайдіть героя оповідання.

Назвіть героя оповідання і знайдіть йому шапку на листі підказок.

Яка цифра сховалась у шапці Незнайки?

Знайдіть у скринці конверт із цифрою 4.

Мета зупинки: закріплювати вміння дітей називати суміжні числа, розвивати логічне мислення.

У конверті знаходяться цифри. Діти вам треба назвати суміжні числа числа, яке на два більше за три, але на один менше за шість.

Виконання завдання. Оцінювання.

З'являється квітка кожній команді.



Зупинка: «Білосніжка»

Відкрийте скриньку, знайдіть героя казки.

Назвіть героя казки та на листі підказок знайдіть фрукт, який з'їла Білосніжка і заснула.

Яка цифра сховалась за яблуком?

Знайдіть у скриньці конверт із цифрою 5.

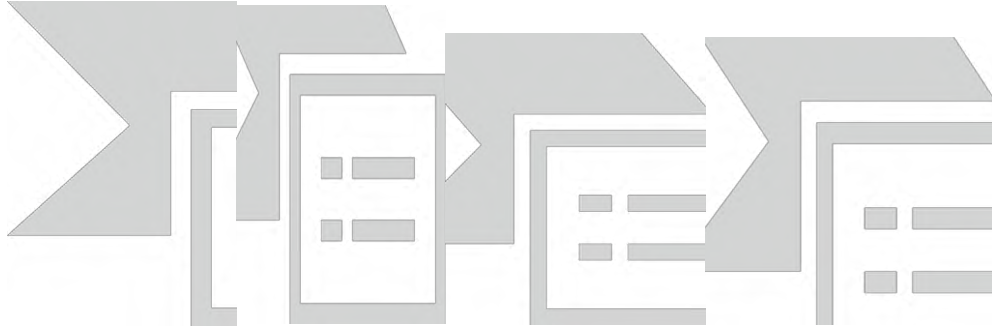
У конверті різнокольорові геометричні фігури та килимок трафарет цих фігур.

Мета зупинки: закріпити вміння дітей називати геометричні фігури, розрізняти їх за кольором; розвивати моторику рук та мислення.

За допомогою геометричних фігур залатати килимок так, щоб на ньому було жовтих кружечків не більше ніж зелених трикутників, а зелених трикутників не менше ніж червоних квадратів.

Виконання завдання, оцінювання.

З'являється квітка кожній команді.



Зупинка: «Солом'яний бичок»

Відкрийте скриньку, знайдіть героя казки.

Назвіть героя казки, на листі підказок знайдіть те, що приніс ведмідь дідові.

Яка цифра сховалась в бочці з медом?

Знайдіть конверт з цифрою 6.

1. У кого найкоротший хвіст та найдовші вуха?

2. У кого найдовший хвіст та найкоротші вуха?

Оцінюється кожне завдання.

З'являється квітка кожній команді.



Зупинка: «Дюймовочка»

Відкрийте скриньку, знайдіть героя казки.

На листі підказок знайдіть пташку, яку врятувала Дюймовочка.

Яку цифру у дзюбику тримає ластівка?

У скринці знайдіть конверт позначений цифрою 7.



Мета: продовжувати вчити дітей розв'язувати задачі на додавання і віднімання; розвивати логічне мислення.

Пропоную вам розв'язати задачі

1.Ось дідусь розв'язав свій мішок широкий,

І зайчата поскакали у всі боки.

Троє зникли у бузку,

Двоє у калині.

Скільки зайчиків приніс нам дідусь в торбині?

(5)

2.П'ять ялинок і три клена.

Змалювала вмить Олена.

І спитала : скільки в мене

Тут усіх дерев зелених?

Та сказати ніяк не може.

Хто ж Оленці допоможе?

Оцінюється кожне завдання.

З'являється квітка кожній команді.



Зупинка: «Колобок»

Відкрийте скриньку, знайдіть героя казки.

Назвіть героя казки та знайдіть доріжку по якій котився Колобок до лісу.

Яка цифра лежала на доріжці?

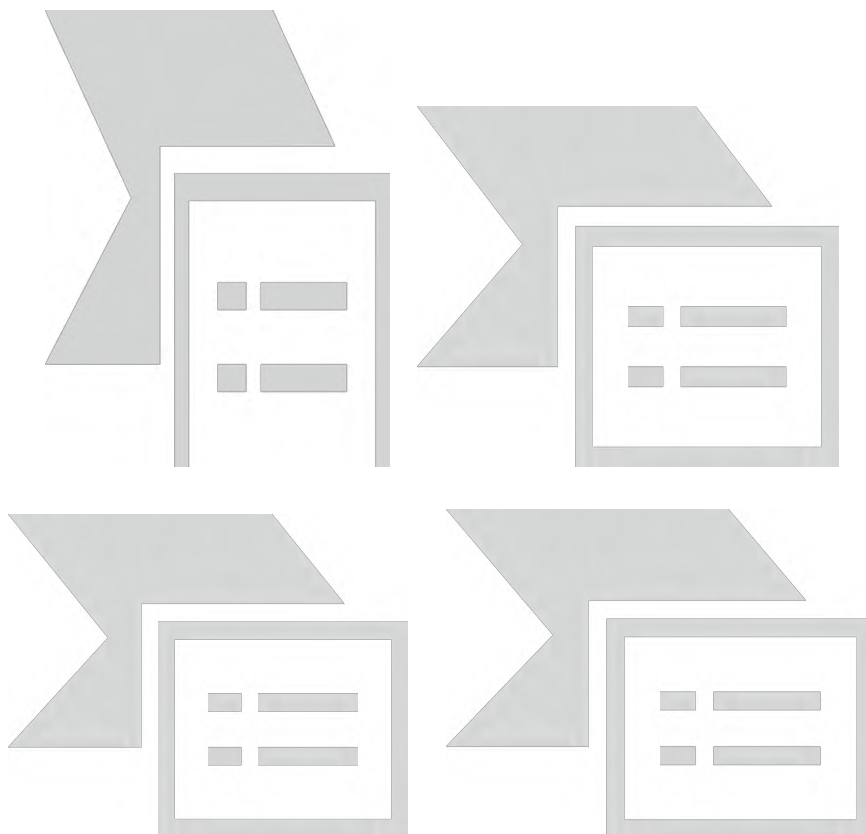
Знайдіть конверт позначений цифрою 8.

Мета: закріплювати вміння дітей орієнтуватися в просторі, розвивати логічне мислення.

Посадіть пташку на дерево яке стоїть ліворуч біля берізки, але воно вище за клен, зайчика посадіть праворуч від берізки, але не біля ялинки, лисичку посадіть праворуч біля дерева на якому сидить пташка.

Виконання завдання. Оцінювання.

З'являється квітка кожній команді.



Королева квітів

Ось ви і виконали всі завдання .

Капітани команд поррахують червоні і зелені бантики і оголошують їх кількість.

Команда у якої більше червоних бантиків відкриє червону скриньку, а команда у якої більше зелених бантиків відкриє зелену скриньку.

А яка з команд зробить це першою ми дізнаємось лише після того, як пройдемо по заданому маршруту, який з квітів проклала нам королева.

Для проходження маршруту запрошуються капітани команд.

Завдання для капітанів.

Ступаючи біля кожної квітки капітани повинні назвати казки в тій послідовності в якій вони виконували завдання.

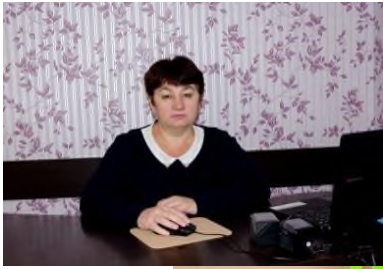


Капітан якої команди першим дістанеться на квіткову галявину, тому надається право першому відкрити скриньку того кольору який визначений за результатами оцінювання.



Капітани, роздайте будь-ласка квіти гравцям своєї команди, заплющте очі та загадайте бажання, і воно обов'язково здійсниться.

«МАНДРІВКА КАЗКОВИМ ЛІСОМ»

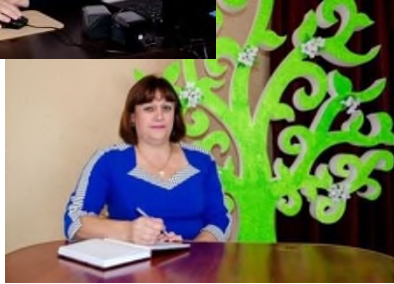


Ірина Колганова,
вихователь-методист

ДНЗ №2 «Ромашка»

Лариса Руденко, *вихователь*
ДНЗ № 2 «Ромашка»

м. Южноукраїнськ



Мета квесту: закріпити знання дітей про овочі; активізувати вміння користуватися картою, орієнтуватися у просторі; знаходити нестандартні підходи до вимірювання за допомогою умовної мірки; вміння складати описові розповіді за схемою, робити звуковий аналіз слів; розв'язувати приклади, відгадувати загадки; складати речення та записувати схеми речень; аналізувати отриману інформацію, виділяти суттєві

деталі, обґрунтовувати власну думку; розвивати логічне, творче мислення, самостійність у пізнанні навколишнього світу; виховувати ініціативність, вміння працювати у команді.

Місце проведення: групова кімната

Сюжет. Увага! Батьки вирішили навчити дітей готувати салат з овочів, а Баба Яга зі своїми друзями забрали всі овочі, посварилися між собою і пошли готувати салат з одного овеча. Віддадуть тільки тоді, коли малята виконають усі їхні завдання.

Стежинками казкового лісу необхідно пройти усі випробування. Діти отримали маршрутний лист та вирушають до казкового лісу

Механіка гри. Гравці – діти старшої групи

- обирають капітана, який вносить у маршрутний лист позначки,
- рухаються за картою «Казковий ліс», на якій зазначено усі пункти, де мають зупинятися учасники.

Після кожного етапу, діти отримують зображення овочів і наклеюють їх поряд із позначкою зупинки на карті. На кінець квесту діти разом з дорослими готують салат.

Коли всі завдання будуть виконані, модератор робить у маршрутному листі позначку у вигляді смайлика



Маршрутний лист

<i>№1</i>
Домівка лисиці Аліси
Домівка Змія Горинича
Домівка кота Базіліо
Домівка Опудала
Домівка Баби Яги

ХІД КВЕСТУ:

Під веселу музику діти заходять до групової кімнати.

ВИХОВАТЕЛЬ : Малята, а де ж наші батьки, нікого немає? Запропонували навчити нас готувати салат, а самі не прийшли. Дивиться, каструля з овочами стоїть, а їх не має...
Давайте голосно привітаємося, може вони нас почують і прийдуть.

ДІТИ (разом): Доброго ранку, доброго дня!

Всіх вас вітає «Пролісків» дівчора.

Бажаємо здоров'я, бажаємо добра,
Доброго ранку, доброго дня!

ВИХОВАТЕЛЬ : Не чують, ну нічого, ми почнемо без них, каструля з овочами у нас, знання наші теж з нами.

Протягом всього тижня, ми з вами говорили про овочі. І ми вже знаємо, що з них можна приготувати салати корисні для здоров'я.

Тож берімося за справу. Давайте, поки немає батьків подивимося, які овочі вони нам приготували. *(Вихователь підводить дітей до столика, де стоїть каструля з овочами, але замість них лежать паперові овочі).* Нічого не розумію, малята, а де поділися справжні овочі? Що ж ми будемо робити? А що це таке? (карта) Давайте її роздивимося, якийсь будиночок «Ромашка», лисиця Аліса, Змій Горинич, кіт Базіліо, Опудало, якийсь ліс, річка. Що це таке? Хто це зробив?

Забігає Баба Яга, (шукає карту)

БАБА –ЯГА : Це я - Баба-Яга, чаклунка-мадам,

Тут хотіла кухню пекельну влаштувати всім вам.

Це я забрала ваші овочі, а ваших батьків обманула, вони пішли вас шукати. Ми з моїми друзями лисицею Алісою,



котом Базілію, Опудалом, Змієм Гориничем самі хотіли приготувати салат без вас, ви ж нас не запросили до себе в гості, і ми на вас образились, але ми всі пересварилися і кожен забрав собі один овоч.

Прийшла я додому, хотіла приготувати салат, але нічого не виходить, тому, що з одного овеча смачного салату не буває. Я вирішила помиритися зі своїми друзями, але не пам'ятаю де вони живуть, мені потрібна моя карта – навігатор, на неї зображений маршрут де вони живуть. А! Ви її уже знайшли, ну гаразд, допоможіть мені знайти моїх друзів, а заодно і помиритися з ними. Але це ще не все, потрібно випробування вам пройти та не прості, а дуже складні. Я ж зачаклувала овочі

Якщо знання свої покажете
І завдання складні усі розв'яжете,
То овочі відразу повернемо.

ВИХОВАТЕЛЬ: Ну, що малята, нічого робити, прийдеться нам погодитися на пропозицію Баби-Яги. Давайте доведемо, що ми дуже розумні, багато знаємо і в змозі повернути наші овочі назад. А діяти ми будемо у вигляді «квесту».

БАБА – ЯГА: Та дуже не радійте, «квест» - не просто гра, а, як всім відомо, складні випробування. Зараз дістану зі своєї скрині усі необхідні для «квесту» атрибути.

Ой, а де моя скриня, ви її не бачили? Так і знала, що в неї можуть «ноги вирости»... Ходімо її шукати, якщо зібралися свої овочі повертати.

Баба - Яга з дітьми виходять в роздягальню і знаходять там скриню, одразу повертаються в групову кімнату. За цей час помічник вихователя розкладає атрибути казкового лісу.

БАБА-ЯГА: Тари-бари, растабари,
Швидше дійте мої чари!
Завдання малим нехай будуть складні,
З якими не впоратись навіть мені!..

ВИХОВАТЕЛЬ: Для виконання цих завдань вам потрібно вибрати капітана. (*Діти вибирають капітана.*) У цей кошик треба зібрати призи-овочі за вірно виконані завдання... Фу, щось я втомилася дуже, поки пояснювала, що робити; зовсім сил не залишилося, щоб з вами вирушати, діти. То ж нехай моя карта вам допоможе, а я піду трішечки відпочину.

Хвилина емоційного налаштування.

Станьте струнко, малюки,
Відтепер ви - шукачі,
Всі рішучі та хоробрі,
Сильні, спритні, чуйні й добрі.
Хто у ліс потрапить хоче,
Хай заплющить міцно очі,
Обернеться тричі вправо,
Підстрибне на місці жваво,
Плесне двічі на знак згоди –
Починаються пригоди!

ВИХОВАТЕЛЬ: Малята, давайте уважно розглянемо карту, куди нам потрібно вирушати. Ми з вами знаходимося в цьому будиночку – це наш садочок, тепер нам потрібно пройти через річку на той бік, щоб потрапити до будинку лисиці Аліси. Але для цього ми повинні побудувати місток через річку. (*Діти будують місточок з будівельного матеріалу*). Молодці, карту доручаю капітанові, він буде відповідальним і слідкуватиме за нашим маршрутом.

ЗАВДАННЯ ТА ПІДКАЗКИ.

ПУНКТ І. «Домівка лисиці Аліси».



ВИХОВАТЕЛЬ: Доброго дня, Аліса. Ми завітали до тебе, щоб ти повернула нам наші овочі, які ви у нас забрали.

АЛІСА: Добре, що ви прийшли, а то я не знаю, що з ним робити, але спершу ви повинні відгадати, який овоч мені дістався і виконати завдання, тільки тоді я вам його віддам.
ДІТИ: Гаразд ми згодні.

1. Під землею народилась
І для борщику згодилась.
Мене чистять, ріжуть , труть ,
Смажать , варять і печуть. (**картопля**)
2. Некрасива , шишкувата,
Як прийде на стіл вона ,
Скажуть весело хлоп'ята :
- Ну й розсипчаста , смачна! (**картопля**)

ЗАВДАННЯ.

Розв'язати приклади «Посади город».

АЛІСА: Молодці, малята, впоралися з завданням, ви дуже розумні, тому я вам повертаю овоч, який я у вас забрала.

ДІТИ: Дякуємо , приходь до нас у гості , ми і тебе пригостимо нашим салатом.

АЛІСА: Дякую, обов'язково прийду.

Діти самотійно розглядають карту

КАПИТАН: Так, тепер нам потрібно потрапити до домівки Змія Горинича. Для цього треба дійти до високої ялинки і зробити п'ять кроків ліворуч і там буде його домівка.

ПУНКТ II . «Домівка Змія Горинича».

ВИХОВАТЕЛЬ: Доброго дня, Змію Горинич. Ми прийшли до тебе, щоб ти повернув нам наші овочі, щоб ми змогли приготувати салат.



ЗМІЙ ГОРИНИЧ: Добре малята , я згоден вам повернути те, що у вас взяв, але ви відгадайте, що саме у мене, і вірно виконайте завдання.

1. Сидить дівчина в коморі,
А коса її надворі. **(морква)**
2. Помаранчева і гарна,
У землі сиджу не марно:
Соковита, солоденька,
Вже я стала чималенька.
Собою пригощу дитину.
Хай корисну з'їсть ...**(морквину)**.

ЗАВДАННЯ.

1. Описова розповідь за схемою.
2. Зробити звуковий аналіз слова «Морква».
3. Поставити наголос.

ЗМІЙ ГОРИНИЧ: Молодці, малята, впоралися з завданням, ви дуже розумні, тому я вам повертаю моркву.

ДІТИ: Дякуємо , приходь до нас у гості , ми і тебе пригостимо нашим салатом.

ЗМІЙ ГОРИНИЧ: Дякую, обов'язково прийду.

КАПТАН: З цим завданням ми теж впорались, тепер нам потрібно потрапити до домівки кота Базіліо. Для цього ми повинні дійти до галявини і повернути праворуч на сім кроків там і живе кіт Базіліо.

ПУНКТ III . «Домівка кота Базіліо».

КАПТАН: Доброго дня, кіт Базіліо. Ми прийшли до тебе, щоб ти повернув нам наші овочі, щоб ми змогли приготувати салат.

КІТ БАЗІЛІО: Добре малята , я згоден вам



повернути те, що у вас взяв, але ви відгадайте, що саме у мене, і вірно виконайте завдання.

1. Довгий, зелений,
Добрий і солоний,
Добрий і сирий.
Хто він такий? **(огірок)**
2. На городі в нас грядки ,
На грядках – рясні листки;
Там зростають малюки ,
Зелененькі... **(огірки)**

ЗАВДАННЯ.

1. З чого складається наша мова? (з речень)
2. З чого складається речення? (зі слів)
3. З чого складаються слова? (зі звуків)
4. Які бувають звуки? (голосні, приголосні)

КІТ БАЗІЛІО: Молодці, малята, впоралися з завданням, ви дуже розумні, тому я вам повертаю овоч, який я у вас забрав.

ДІТИ: Дякуємо, приходь до нас у гості , ми і тебе пригостимо нашим салатом.

КІТ БАЗІЛІО. Дякую, обов'язково прийду.

КАПИТАН: І з цим завданням ми теж впорались, тож вирушаємо далі. Тепер нам потрібно дійти до самої найбільшої сосни і зробити три кроки направо і два кроки на ліво там і живе Опудало, тож вирушаємо.

ПУНКТ IV. «Домівка Опудала».

КАПИТАН: Доброго дня, Опудало . Ми прийшли до тебе, щоб ти повернув нам наші овочі, щоб ми змогли приготувати салат.

ОПУДАЛО: Добре малята, я згоден вам повернути те, що у вас взяв, але ви відгадайте, що саме у мене, і вірно виконайте завдання.



1. Борщ із нього варить ненька,
В нього шкірочка тоненька,
Солодкуватий він на смак,
Фіолетовий ... **(буряк)**.
2. В полі хороше мені
Зеленіти навесні.
Чим же я – не молодець?
Маю диво – корінець.
Все про нього дбаю,
Цукор відкладаю. **(буряк)**

ЗАВДАННЯ.

1. Д/г «Склади речення».
2. Записати схему речення.

ОПУДАЛО: Молодці, малята, впоралися з завданням, ви дуже розумні, тому я вам повертаю овоч, який я у вас забрав.

ДІТИ: Дякуємо, приходь до нас у гості, ми і тебе пригостимо нашим салатом.

ОПУДАЛО: Дякую, обов'язково прийду.

КАПІТАН. Тож і з цим завданням ми впоралися. Вирушаємо далі. Нам потрібно знайти три маленькі ялинки і пройти шість кроків прямо, там буде домівка Баби Яги.

ПУНКТ V. «Домівка Баби Яги»

ВИХОВАТЕЛЬ. Ну, що Бабуся Яга, ми виконали твої завдання і зібрали майже всі овочі.

БАБА ЯГА: Молодці, малята, але виконайте і мої завдання.

1. Ця широколиста пані
На землі і на паркані.
У стручки, як у торби,
Заховала всі скарби. **(квасоля)**

2. Без рук, без ніг,
А в'ється як батіг. **(квасоля)**

ЗАВДАННЯ.

Чого більше ? Як дізнатися? (горох, квасоля, чечевиця)

БАБА -ЯГА: Гарзд, малята, ви перемогли,
І що розумні та кмітливі довели.

Заходять до групи батьки.

МАМИ: Любі наші діточки, ми почули, що з вами трапилася біда, тому відразу поспішили на допомогу.

ВИХОВАТЕЛЬ: Не турбуйтеся любі матусі, з нами все добре, ми вже повернули всі овочі, які Баба Яга зі своїми товаришами забрали у нас. Але вони тільки намальовані.

Баба Яга вибачається

БАБА –ЯГА : Де моя чарівна скринька? (*чаклує, віддає овочі*)
Тож овочі вам на салат ми повертаємо –

Свій майстер-клас з кулінарії починаємо.

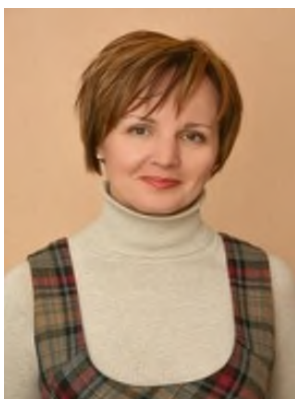
Діти разом з Бабою – Ягою грають пальчикову гру «Салат»

Гра «Салат»

Шаткуємо капустину,
Натираємо морквинку,
Подрібнюємо огірок,
Цибулинку і укріп,
Сількою посипаємо,
Олійкою поливаємо.
Все разом перемішаємо.
Тепер скуштуємо салат
Чи смачний він вийшов?
Так!

ВИХОВАТЕЛЬ : Молодці, гарно попрацювали і салат уже готовий, тож давайте будемо смакувати, Запрошуємо і наших гостей з нами до столу. Приємного апетиту!

«МИ ЙДЕМО У МАГАЗИН»



Оксана Дмитрук,
вихователь ДНЗ №123 «Синичка»,
м. Миколаїв



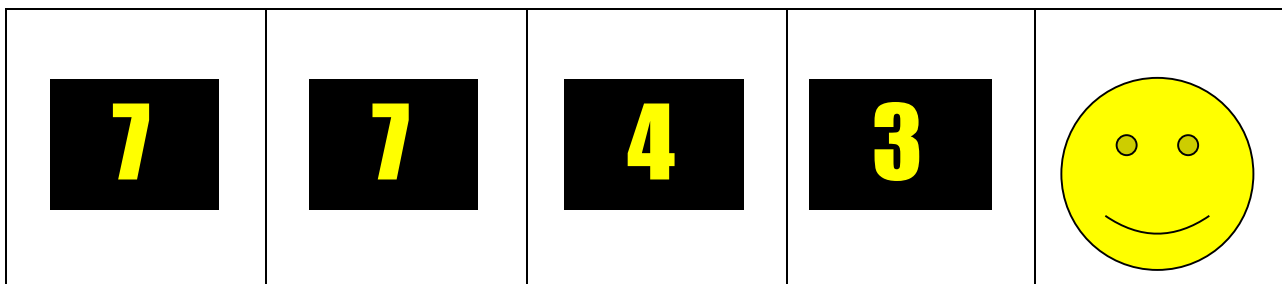
Мета квесту: розширювати уявлення про магазин як місце придбання товарів, необхідних нам у житті, поглиблювати знання дітей про різні професії людей, які працюють в магазині, формувати розуміння значення роботи продавців, касирів, товарознавців, охоронців, вантажників, прибиральниць в організації роботи магазину та обслуговуванні покупців, навчати розуміти взаємозалежність понять «гроші» та «покупки», вправляти в умінні розрізняти товари першої необхідності, а також ті, з купівлею яких можна зачекати; навчати класифікувати предмети за різними ознаками шляхом аналізування і зіставлення; вправляти в утворенні прикметників від іменників, в складанні речень з однорідними членами речення, а також складнопідрядних речень зі сполучником тому що;

розвивати асоціативне мислення, комунікаційні здібності, вчити висловлювати свою думку, обґрунтовувати відповідь;
виховувати повагу до роботи людей різних професій;
турботливість, заощадливість.

Місце проведення: групова кімната, музичний зал.

Сюжет: Батьки приготували для нашої групи подарунок, але залишили його в камері зберігання супермаркету. Щоб відкрити камеру та отримати подарунок, треба зібрати зашифрований код.

Механіка гри: Гравці об'єднуються у 2 команди, обирають капітанів, які вноситимуть у маршрутні листи позначки, рухаються за картою, на якій позначено всі завдання, де мають зупинитися учасники. Після кожного етапу, діти отримують зображення і наклеюють їх поряд із позначкою зупинки на карті. На кінець квесту у дітей буде поле із кодом до замка. Зашифрований код малята перевіряють на екрані комп'ютера.



Коли всі завдання будуть виконані, модератор видає ключ-підказку капітану команди, щоб зібрати код.

Маршрутні листи команд

<i>№1</i>	<i>№2</i>
1 зупинка «Магазин і професії»	1 зупинка «Етикет»
2 зупинка «Шопінг»	2 зупинка «Вибір»
3 зупинка «Етикет»	3 зупинка «Магазин і професії»

4 зупинка «Вибір	4 зупинка «Шопінг»
5 зупинка «Сюрприз»	5 зупинка «Сюрприз»

Вправа на включення: пальчикова гра «Добрий день»

«Добрий день! Добрий день!», – (пальці обох рук
«кланяються» однойменним)

Пальчики сказали, –
«Ми сьогодні в магазин (ритмічно на кожен склад
з'єднуємо однойменні пальці)

Дружно завітали.
Я – ліворуч, ти – праворуч, («крокуємо» вказівними і
середніми пальцями у різні боки)

Вище ноги піднімай!
І товари необхідні (збираємо пальці в кулак)
У корзину поскладай! (розтискаємо жменю,
імітуючи складання товару в корзину)

Вихователь: Малята, ваші батьки приготували для нашої групи подарунок, але залишили його в камері зберігання супермаркету. Щоб відкрити камеру та отримати подарунок, треба зібрати зашифрований код. Пропоную об'єднатися у 2 команди: дівчатка та хлопчики. Кожна команда отримує маршрутний лист і обирає капітана, який буде збирати підказки в таблицю.

Зупинка «Магазин та професії»

Бесіда про магазин

- Чи подобається вам, малята, ходити в магазин?
- Для чого існують магазини?
- Могли б люди обійтися без них?

Діти: У магазинах ми купуємо різні товари, необхідні для життя.

Вихователь: Які бувають магазини за розміром?

Діти: Великі супермаркети,



торгівельні центри і маленькі магазини.

Вихователь: Хто із зображених людей працює в магазині? Накрийте кружечки біля цих зображень зеленими фішками.

Діти: товаровівець, касир, вантажник, водій, директор, охоронець, прибиральниця.

Вихователь: Люди яких зображених професій пов'язані з магазином, хоча і не працюють в ньому? Накрийте кружечки біля цих зображень фішками червоного кольору.

Діти: фермер, пекар, швачка, столяр, будівельник.

Вихователь: Що робить фермер для магазину? Що виготовляє столяр? Швачка? Без кого магазин не може працювати? Залиште фішки лише біля цих зображень, а решту заберіть. Поясніть, чому ці професії найважливіші. Уявіть, як би працював магазин без них. Чи може хтось або щось замінити людей цих професій? (Під час обговорення спонукаю до пошуку взаємозв'язків.)

Розумнички! Усі професії важливі!

Лексико-граматична вправа «Магазин який?» (з м'ячем)

Мета: вправляти в утворенні прикметників від іменників.

Вихователь: Від товару залежить назва відділу. Я називатиму товар, а ви назву відділу.

- Відділ, в якому продають хліб - (хлібний);
- молоко – (молочний);
- риба – (рибний);
- м'ясо та ковбаси – (м'ясо-ковбасний);
- солодощі – (кондитерський);
- овочі - (овочевий);
- крупи – (бакалійний);
- іграшки – (іграшковий);
- меблі – (меблевий);
- спорттовари – (спортивний);
- взуття – (взуттєвий);
- електроприлади – (побутова техніка);

Вихователь: Абсолютно точно!

Мовленнєва вправа «Склади речення».

Мета: вправляти у складанні речень з однорідними членами, закріпити навички класифікації.

Вихователь: Візьміть, будь-ласка, картинки і складіть речення, в якому відділі що продається.

Діти:

- У хлібо-булочному відділі продається пшеничний хліб, житній хліб, батони, багети, бублики, булочки.
- У молочному відділі можна купити молоко, масло, сир, йогурт, кефір, ряжанку, морозиво.
- У м'ясо-ковбасному відділі продають м'ясо, сосиски, сарделі, сало, курятину.
- В овочевому відділі продають картоплю, моркву, цибулю, буряк, капусту, огірки, помідори.
- У відділі канцтовари продають олівці, зошити, фарби, фломастери, клей, пластилін.
- В іграшковому відділі я б хотів купити машинки, конструктор, м'ячі, скакалки, пазли.

Вихователь: Логічні відповіді! Скажіть, будь-ласка, скільки професій на таблиці позначено зеленими фішками? (Діти отримують першу підказку – цифру 7.)

Зупинка «Шопінг»

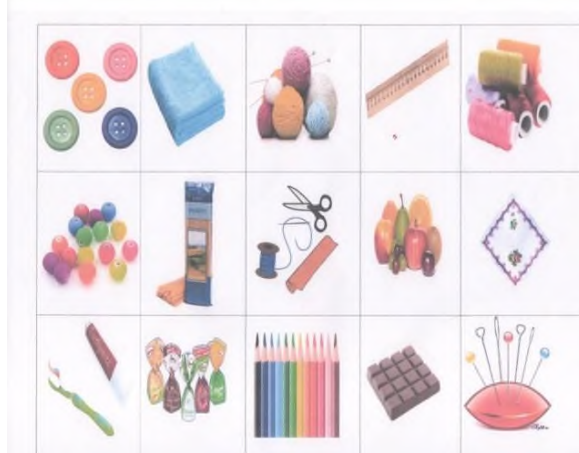
Дидактична гра «У магазині для рукоділля» (для дівчаток)

Мета: навчати класифікувати предмети за різними ознаками шляхом аналізування й зіставлення; розвивати логічне мислення. (Вихователь роздає дітям індивідуальні картки, із зображеннями різних товарів.)

Вихователь: Дівчатка, оберіть з-поміж картинок ті, які призначені для рукоділля, накрийте їх червоними фішками. Даша, для чого призначені намистинки?

Діти: Намистинки - це матеріал для рукоділля, тому їх продають у магазині для рукоділля. Вони потрібні, щоб виготовити гарне намисто, яке можна подарувати мамі чи подрузі.

Вихователь: Чи можна придбати в магазині для рукоділля фрукти, цукерки, шоколад, спагеті? Зубну щітку та пасту, рушник, носову хустинку? Які ще групи товарів тут зображені? (товари особистої гігієни, фрукти, солодощі, канцтовари). Позначте предмети



особистої гігієни зеленим кольором, а продукти синім. Скільки предметів в кожній групі? Чому ви об'єднали їх в різні групи?

Діти: Спагетті, цукерки, шоколад не продаються в магазині рукоділля, тому що це - харчові продукти.

Вихователь: Скільки всього товарів ви придбали? Чи можна лінійку теж використати для рукоділля? (Дівчата отримують третю підказку)

Дидактична гра «У магазині автозапчастин» (для хлопчиків)

Мета: навчати класифікувати предмети за різними ознаками шляхом аналізування й зіставлення; розвивати логічне мислення. (Вихователь роздає дітям індивідуальні картки – завдання.)

Вихователь: Уважно розгляньте і визначте, чи правильно продавець автозапчастин обрав товари для свого магазину. Накрийте червоними фішками всі автозапчастини та деталі для



автомобілів і назвіть їх.

Для чого потрібна кожна із цих автозапчастин? Скільки на малюнку всього автомобільних інструментів та автозапчастин?» (Сім, адже ключі від автомобіля не інструмент і не запчастина.)

Фішками синього кольору діти позначають запчастини й інструменти з інших магазинів. Для чого призначені ці товари? В якому магазині має продаватися кожен із них.

Вихователь: Хлопчики правильно позначили різні групи товарів! Отримайте підказку –цифру 7.

Зупинка «Етикет»

Творча вправа «Жива картинка»

Мета: розвивати творче мислення, уяву.

Діти домовляються між собою, за допомогою міміки та жестів, відтворюють сюжетну сценку («У магазині іграшок», «Не купили улюблену іграшку», «Не вистачило грошей», «Черга в магазині», «У



магазині одягу», «Зарплата в родині») і завмирають. Змінити позу можна після того, як ведучий вгадає і назве картинку.

Вихователь: Ви справжні артисти! Пам'ятаєте правила поведінки в магазині? Як не можна поводитися в магазині?

Дидактична гра «Сергійко в магазині іграшок».

Мета: вправляти в лічбі, наочному порівнянні, встановленні причинно-наслідкових зв'язків; розвивати увагу, кмітливість.



Вихователь: Розгляньте, будь-ласка, картки із зображенням полиць вітрини в магазині іграшок: до приходу Сергійка і після того, як він дещо придбав. Діти, які іграшки купив Сергійко? Скільки їх усього? Де саме на полицях вони перебували



спочатку? Скільки з них було на 1-й, 2-й, 3-й, 4-й полицях? Що змінилося на кожній із полиць? Які іграшки залишилися на своїх місцях?

Діти описують просторове розміщення іграшок, визначаючи, яка перебуває ліворуч, праворуч, зверху, знизу, у верхньому нижньому, лівому правому куті тощо. Відтак визначають, який товар є зайвим. (Кросівки не можуть продаватися в магазині іграшок.)

Вихователь: Діти, погляньте, чи все в порядку з іграшками, які залишилися? (У черепашки бракує одного колеса.) Чи добре вчинив Сергійко, залишивши після себе такий безлад? (Ні.) Як слід поводитися в магазині?

Вихователь: Ви чемні та виховані діти, пам'ятайте правила поведінки в магазині! (Діти отримують третю підказку – цифру 4.)

Зупинка «Розумний вибір»

Робота з асоціативною картою «Вибір»

Мета: вправляти в умінні розрізняти товари першої необхідності, а також ті, з купівлею яких можна зачекати; розвивати асоціативне мислення, комунікативні здібності. (Вихователь роздає дітям картки із трьома кошиками: червоним, зеленим та жовтим, на столі на вибір малят різні картинки-товари.)

Вихователь: Пропоную відправитися за покупками, але ви можете зробити тільки 5 покупок. У червоний кошик покладіть ті речі, які потрібно купити передусім, які для вас найнеобхідніші, про які ви можете впевнено сказати «треба!»; в зелений - ті, які вважаєте необхідними, але їх можна купити дещо пізніше

(«хочу!»); в жовтий зовнішньому - ті, від купівлі яких можна утриматися, які ви не будете купувати негайно. Обґрунтуйте свій вибір. (Діти отримують підказку цифру 3.)

Маленькі економісти, ви зробили розумний вибір! Як ви вважаєте, чи все можна купити в магазині за гроші?

Зупинка «Сюрприз»

Коректурна таблиця «Що можна купувати, а що ні»

Мета: вправляти у складанні складнопідрядних речень із сполучником тому що. (На коректурній таблиці розміщені слова «любов», «здоров'я», «сім'я», «яблуко», «мир», «цукерка», «телефон», «автомобіль».)



Вихователь: Розгляньте таблицю та накрийте фішками слова-назви того, що можна купити за гроші. Чому здоров'я, любов, дружбу, мир не можна купити за гроші?

Це найцінніше, що є у людини, бережіть один одного! Робіть так, щоб людям, які вас оточують було добре!

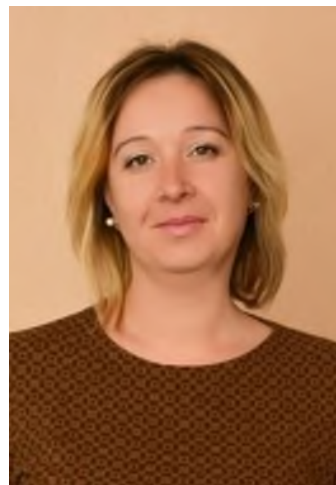
Капітани, перевіримо зашифрований код, щоб відкрити замок. (Діти відкривають замок і отримують в подарунок від батьків нову гру для групи.)

Підсумок заняття. Що справило на вас найбільше враження на занятті?

Яке завдання було складним? Що вдалося найкраще? Чи можна уявити собі життя без магазинів? Чи все можна купити в магазині?

«ПОДОРОЖ ДО АФРИКИ»

*Ганна Марку,
вихователь ДНЗ № 123 «Синичка»
м. Миколаїв*



Мета квесту: закріпити навички кількісного і порядкового рахунку в межах 8; знання дітей геометричних фігур; удосконалювати вміння перераховувати клітинки; закріпити знання дітей про різні види транспорту, про тварин та особливості їх харчування; вчити дітей слідувати заданій словесній інструкції та виконувати дії відповідно до цих вказівок.

Розвивати просторову уяву, фонематичний слух; вміння орієнтуватися на аркуші паперу; логічне мислення, кмітливість, увагу; формувати навички самостійної роботи;

Виховувати вміння працювати в команді, дружні стосунки між дітьми. Виховувати інтерес до квест-гри; забезпечити позитивні емоції дітей.

Місце проведення: групова кімната, музична зала.

Сюжет: У дитячий садочок прийшов лист, у якому Жираф Раф запрошує дітей до Африки, пограти і зібрати книгу на згадку про подорож.

Механіка гри: Гравці - об'єднуються у дві команди, обирають капітанів, які вноситимуть у маршрутні листи позначки, рухаються за картою. Після кожного етапу, діти отримують сторінку книги.

На прикінці квесту команди об'єднуються і складають книгу про Африку.

Коли всі завдання будуть виконані, модератор робить у маршрутному листі позначку +

Маршрутні листи гравців

№1	№2
Сторінка 1 «Їстівна»	Сторінка 1 «Лічильна»
Сторінка 2 «Лічильна»	Сторінка 2 «Їстівна»
Сторінка 3 «Розважальна»	Сторінка 3 «Теремок»
Сторінка 4 «Теремок»	Сторінка 4 «Розважальна»
Сторінка 5 «Орієнтувальна»	Сторінка 5 «Орієнтувальна»

Хід квесту:

Вихователь: Діти, сьогодні листоноша приніс нам листа. Прочитаємо?

Діти: Так!

Вихователь: Привіт. Мене звуть Жираф Раф. Я запрошую вас всіх до самого теплого материка пограти. Якщо впораєтесь, з моїми іграми, зберете книгу, про Африку, яку візьмете з собою у дитячий садок.

Вихователь: Згодні?

Діти: Так!

Вихователь: Малята, як ви гадаєте, який самий теплий материк?

Діти: Африка.

Вихователь: Так. Ми їдемо до Африки. А на якому транспорті ми вирушимо в подорож ви дізнаєтесь, коли відгадаєте загадку.

(Вихователь читає загадку)

Сил багато птах цей має:

У повітрі він літає

Возить у собі людей:

Татусів, матусь, дітей...

Діти: Літак.

Вихователь: Правильно. Малята, а літак - це який вид транспорту?

Діти: Повітряний.

Вихователь: Які види транспорту ви ще знаєте?

Діти: Водний, наземний, підземний.

Вихователь: Молодці. Я пропоную полетіти нам на вантажному літаку, ми можемо це зробити?

Діти: Ні.

Вихователь: Чому?

Діти: Тому що вантажний літак перевозе вантажі.

Вихователь: А на якому літаку ми полетимо?

Діти: На пасажирському.

Вихователь: Молодці. Африка знаходиться дуже далеко, тому краще летіти на літаку. Тільки на початку нашої подорожі я пропоную вам надіти панамки, які будуть оберігати вас у подорожі. Жираф Раф придбав квитки.

На борт літака будете заходити парами. Подивіться, на одних квитках зображені кружечки, а на інших – цифри. Порахуйте кружечки на своєму квитку, знайдіть дитину з квитком та відповідною цифрою, що позначає їхню кількість. Це і буде ваша пара.

(Діти шукають собі пару).

Вихователь: Тепер шикуйтеся по порядку і займайте відповідні місця.

(Діти разом з вихователем проходять на борт літака).

Вихователь: Для того щоб літак полетів, нам треба пригадати правила поведінки у транспорті.

Діти: Треба пристібнути паски безпеки, не можна вставати з місця, треба поводитись чемно.

Вихователь: Приготуйтеся. Полетіли! А щоб в дорозі не сумувати, пропоную пограти.

Зіграти хочеться мені

Із вами, друзі, в «Так чи ні».

Питання буду задавати.

Відповідай, коли мастак,

Єдиним словом –«ні» чи « так».

-У квадрата є кути? (так)

-В порожній склянці є вода? (ні)

-Зараз зима? (ні)

-За понеділком їде вівторок? (так)

-На руці сім пальців? (ні)

-Суп їдять виделкою? (ні)

-У гуски – гусенята? (так)

-У кішки – цуценята? (ні)

Вихователь: Ось ми і прилетіли.

(діти виходять парами з літака)

Вихователь: Дітки, зверніть увагу на ваші панамки. Вони різного кольору. Об'єднайтеся в команди за кольором панамки. Кожна команда вибирає собі капітана і отримує карту з маршрутом, від якої відклонятися не можна.

Сторінка 1. «Їстівна»

Дидактична гра «Хто що їсть?»

(На фланелеграфі тварини: жираф, зебра, кенгуру, мавпа, лев. Діти називають тварин і «пригощають» їжею(картинка)).

Вихователь: Що любить їсти слон?

Діти: Фрукти, травичку.

Вихователь: А що їсть лев?

Діти: М'ясо.



Сторінка 2. «Лічильна»

Дидактична гра «Хто який за порядком?»

Вихователь: Який за рахунком стоїть бегемот?

Діти: Третій.

Вихователь: Який за рахунком стоїть крокодил?

Діти: Перший.

Вихователь плескає в долоні 4 рази, діти рахують і називають, хто знаходиться четвертим і т.д.



Сторінка 3. «Розважальна»

Музична - гра «Повтори як я»

(діти дивляться на екран проектору і під музику відтворюють побачені рухи)

Вихователь: Тепер вирушаємо далі.

Сторінка 4. «Теремок»

Вихователь: Хто живе у квартирі 2, на четвертому поверсі?

Діти: Лев.

Вихователь: Хто живе у квартирі 1, на першому поверсі?

Діти: Жираф.

Вихователь: А скільки поверхів займає



квартира жирафа?

Діти: Два.

Вихователь: Чому?

Діти: В нього довга шия.

Вихователь: Хто живе у квартирі 5, на другому поверсі? І т.д.

Сторінка 5. «Орієнтувальна»

Вихователь: Малята, Жираф Раф пропонує вам зробити подаруночки для тварин. Килими у їхні квартири. Згодні?

Діти: Так!

Вихователь: Покладіть великий червоний круг у верхній правий кут . т.д.

Вихователь: Ось і закінчилася наша подорож, треба повертатися. Ставайте парами, повертаємось до літака.

Ведучий: Усі команди гарно пограли. Ви молодці, всі сторінки зібрали, тепер з них ми складемо справжню книгу про Африку.

«СЮРПРИЗ ВІД ФІКСИКІВ»

*Лариса Павелко,
вихователь ДНЗ № 141 «Зірочка»
м. Миколаїв*



Мета квесту: вправляти у визначенні кількості за допомогою перелічування усіх предметів; у викладанні числового ряду від 1 до 5, називати узагальнююче число. Закріпити знання дітей про геометричні фігури, вміння визначати сторони, кути; закріпити вміння співвідносити число з цифрою в межах 5. Розвивати логічне мислення, вміння робити припущення. Виховувати бажання грати в команді, доводити розпочате до кінця.

Обладнання: *Демонстраційне:* геометричні фігури з підказками.

Роздаткове: дидактичні ігри «Склади з частин», «Незвичні цифри», «Порахуй», «Кольорові круги», кольорові смужки, набір цифр від 1 до 5, два набори «Кубики Дьенеша».

Місце проведення: групова кімната

Сюжет: *Звучить аудіо запис пісенька Фіксиків з мультфільму.*

Чи здогадалися ви, малята, чия це пісенька? (*припущення дітей*)

Фіксики приготували нам подарунок, але отримаєте лише тоді, коли виконаєте всі завдання квесту. Завдання сховані в нашій групі. На кожне завдання відводиться 5 хв. Час відраховуватиме пісочний годинник. Щоб швидше пройти квест, потрібно поділитись на команди.

Механіка гри: діти діляться на дві команди за кольорами: синім та жовтим, рухаються за підказками, що розміщені по кімнатах групи. Після кожного виконаного завдання діти отримують геометричну фігуру з підказкою, де шукати наступне завдання. На кінець квесту група складає пройдений маршрут та отримує сюрприз від Фіксиків.

Етап №1

Дидактична гра «Склади з частин» - вправління у складанні геометричних фігур з частин.

(по груповій кімнаті розміщені геометричні фігури: круг, квадрат, трикутник... Фігури різні за розміром, кольором)

Вихователь: Перше завдання і підказка захованні в груповій кімнаті за жовтим трикутником. За цим трикутником для кожної команди є конверт свого кольору. Оберіть конверт кольору своєї команди та виконайте завдання. «Складіть геометричну фігуру з частин».

Діти серед геометричних фігур зупиняються біля жовтого трикутника. Годинник відраховує час виконання завдання.

Індивідуальні запитання:

- Назви фігуру, що утворилась?
- Скільки має кутів, сторін? На що схожа?

*на зворотному боці одного з конвертів,
де знаходились розрізанні геометричні фігури,
намальована шапка*

Етап №2

Вихователь: Час вийшов. На звороті конверта, де лежав червоний квадрат – намальована підказка, де нам шукати наступне завдання.

- Як ви гадаєте, де воно знаходиться? (в роздягальні у шафі)

Діти переходять до роздягальні.

В одній із шаф на верхній полиці знаходять наступне завдання

Дидактична гра «Незвичні цифри» - розвиток вміння бачити цифри в картинках, вправлення у викладанні числового ряду від одного до п'яти.

Вихователь: Оберіть смужки кольору своєї команди. Увага! Друге завдання: «Знайдіть в картинках заховані цифри та викладіть числовий ряд від 1 до 5.



Бліц-опитування:

Запитання до команд: (задаються командам по черзі)

- Жовті: в якій картинці заховалась цифра 3...?
- Сині: цифра 2...?
- Яка картинка стоїть на першому місці, другому...?

Під тарілкою, на якій наклеєний прямокутник знаходиться загадка-підказка.

Етап №3

Вихователь: Час вийшов. Знайдіть під тарілкою, на якій зображений прямокутник, загадку-підказку. Відгадайте її:

Він лежати зовсім не хоче.

Якщо кинути – він підскочить

Ледве вдариш – відразу навскач,

Ну звичайно, це – ... (м'яч)

- Як ви гадаєте, де потрібно шукати наступну підказку? (у фізкультурному куточку)

Діти переходять до

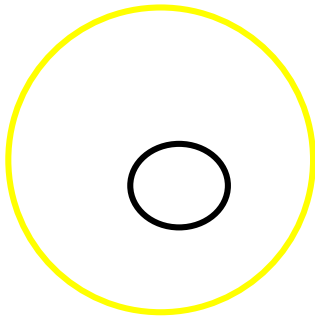
фізкультурного куточку. Знаходять наступне завдання



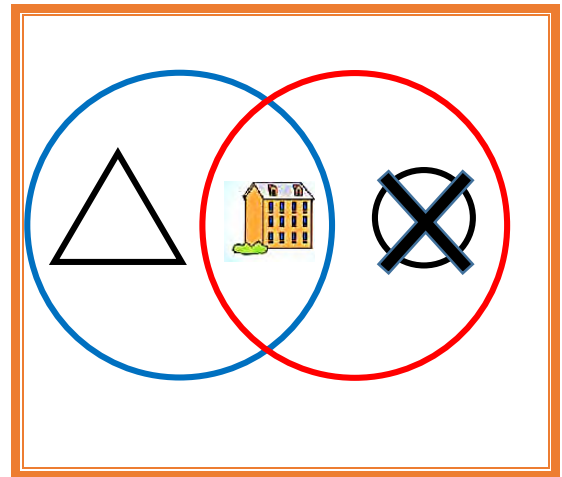
Дидактична гра «Кольорові круги» (за методикою Дьенеша) – закріплення понять «великий-маленький», «спільне коло», визначення форми та кольору предметів (на прикладі блоків Дьенеша)



Вихователь: Виконувати завдання будете усією командою разом. Знайдіть круг кольору своєї команди. Увага! Третє завдання: розкладіть у круги блоки за властивостями, позначеними символами (враховуючи форму, колір, розмір).



*Діти виконують завдання,
годинник відраховує час*



Запитання до команд:

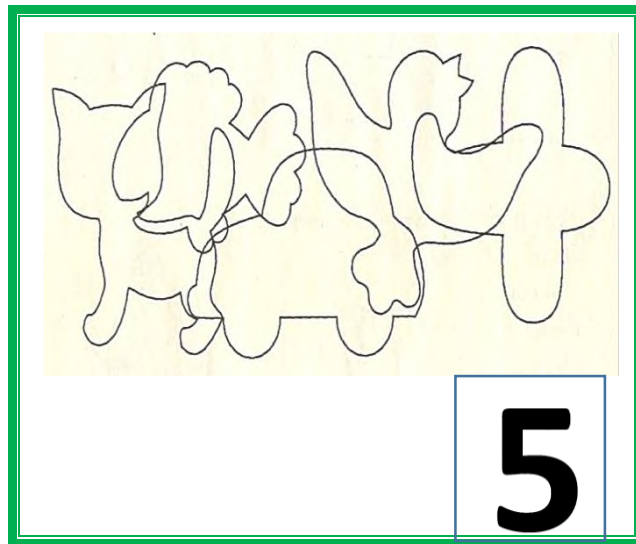
- Які блоки виклали у жовтому (синьому, червоному) крузі?
- Які блоки знаходяться у спільному колі?
- Назвіть спільну ознаку блоків.

Вихователь: Під лотками, в яких знаходились блоки Дьенеша, знайдіть четверту підказку.

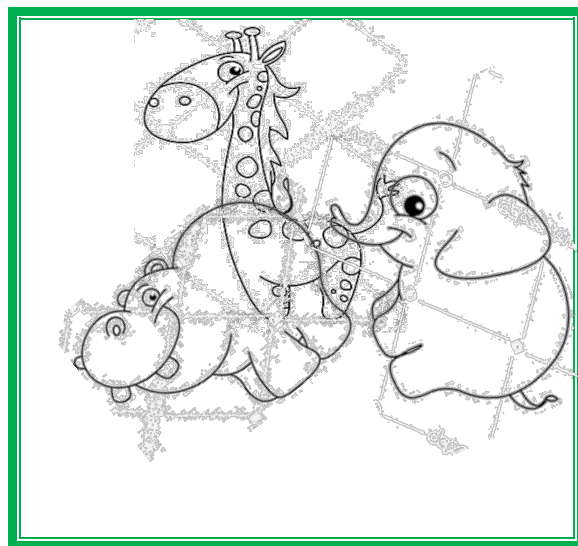
Етап №4

діти знаходять синій круг, на якому зображено краплинку
- Як ви гадаєте де зможемо знайти підказку? (кухня, ванна кімната)

Діти перевіряють свої припущення



Дидактична гра «Порахуй» - вправлення у кількісній лічбі, вмінні називати узагальнююче число.



Вихователь: Це завдання краще виконати за столами. Знайдіть своє завдання за кольоровою позначкою. Увага! Завдання: «На заплутаних картинках порахуйте, скільки предметів, та позначте кількість відповідною цифрою». Час! Виконуйте завдання.

Запитання до команд:

- Скільки картинок нарахував?
- Якою цифрою позначив кількість предметів?
- Як назвати одним словом, що зображено на картках?
- Назви, скільки всього предметів.

Етап №5

Підсумок квесту. Сюрприз.

Вихователь: Закінчуючи завдання, пошукайте на зворотній стороні карток наступну підказку.

*під однією із карток на зворотній стороні
зображена рамка із значком Фіксиків*



- Як гадаєте, що може означати підказка?

*Дітей висловлюють припущення, аргументують У разі
виникнення труднощів підвести дітей, що це може бути
портрет сім'ї Фіксиків*

Вихователь: Перш, ніж отримати сюрприз, згадаємо, які квестові завдання ви виконали під час гри. Допоможуть вам знайомі наші геометричні фігури- підказки, які ми назбирали під час гри.

Вихователь викладає геометричні фігури-підказки.

Діти згадують, які завдання виконували)

Підсумкові запитання:

- Скільки геометричних фігур?
- Скільки виконали завдань?

- Згадайте та викладіть геометричні фігури у порядку виконаних завдань від першого до останнього.

*діти викладають геометричні фігури
та згадують, які завдання виконували*

Вихователь: Ви були дружні, розумні діти, тому вдало пройшли цей квест. А зараз отримуйте нагороду від Фіксиків. Тягніть разом за мотузку поглянемо, що в коробці.

В коробці діти знаходять іграшковий пилосос.

Вихователь пропонує у II половину дня переглянути серію мультфільм про Фіксиків «Пилосос».

Екологічний квест для дітей старшої групи «МИ – ВОЛОНТЕРИ ПЛАНЕТИ ЗЕМЛЯ»



Татьяна Теплюк,
методист ЗДО № 2 «Віночок»

Наталя Змієвська,
*вихователь ЗДО № 2
м. Баиштанка*



Мета: через сенсорні сприйняття та малюнкові асоціації, вчити розуміти світ природи, бачити у звичайному, незвичайне, а саме, пристосування тварин до умов життя в навколишньому середовищі; поглибити знання дітей про значення людини в житті планети; формувати дослідницькі навички, навички взаємодії з однолітками, толерантність, взаємодопомогу, вміти спостерігати,

слухати та розуміти; збуджувати в дошкільнят радість, творчість, розкривати їх душі для сердечності, благородства і на основі цього, відкривати прекрасне в собі (здатність до благородних вчинків); розвивати творчі здібності та індивідуальні, позитивні якості дитини, використовувати різноманітні засоби образотворчої діяльності, закріпити навички декорування предметів через використання різних матеріалів - вуглики (згоряні палички), косметика, вушні палички, фломастери, піпетку; виховувати вдумливе, бережне ставлення до всього живого, залишити незабутні позитивні враження від квесту дітей та дорослих.

Місце проведення: територія ЗДО.

Тривалість: 30-40 хв.

Сюжет: *(голос з використанням мікрофону або звукозапис)*

Земля! Голчасті, пухнасті, пернаті, лускаті. Можливе викрадення! Можливе викрадення! – сигнал Увага! Увага! Надзвичайна ситуація! Зникли мешканці планети Земля! Зникли мешканці планети! Якщо чуємо такі звуки, значить хтось потрапив у біду і комусь потрібна допомога.

Механіка гри: Діти рятувальники – волонтери об'єднуються в команду, обираємо капітана, який носитиме маршрутний лист та позначки. Діти рухаються за маршрутним листом, на якому зображені усі пункти, де мають зупинитися учасники. На кінець квесту учасники створюють дерево бажань.

– Доброго ранку, дітки. Я дуже рада вас бачити. Які ви сьогодні гарні та милі. Мені дуже хочеться з вами поспілкуватися. Тож запрошую всіх на ранкову зустріч.

Привітання: Треба разом привітатись.

Добрий день!

Дружно, голосно сказати:

Добрий день!

Вліво, вправо поверніться,

Своїм друзям усміхніться
Добрий день!

Зараз давайте закриємо оченята і послухаємо віршик.

Подивіться навкруги, нагинається в траві.

Роги він великі має, тож в траві їх не сховає.

Не страшні йому простори, їсть він навіть мухомори.

Любить і траву, і квіти, а іще зелені віти.

– Про кого загадка?

– Хто прийшов до нас сьогодні?

– Тож сьогодні, весняного ранку, Лосяш прийшов з вами привітатися та зробити комплімент.

– Доброго дня, Софійко! Яка у тебе сяюча усмішка! (Діти передають Лосяша один одному і роблять компліменти).

– Подивіться, який гарний наш Лосяш! Давайте зробимо йому комплімент.

Вправа «Долонька»

Зараз загинає мізинчик той, хто сьогодні бачив солодкі сни. Наступний пальчик загинає той, кого вранці розбудила рідна людина. Наступний пальчик загинає той, хто бачив свого друга. Наступний пальчик загинає той, хто бачив усмішку. Простягніть ручку вперед, з яким настроєм прийшли сьогодні? Що покращує нам настрій?

Що може покращити настрій людини?

– А зараз усіх запрошу всіх до синоптичної лабораторії. (Діти переходять до робочої зони)

– Який сьогодні місяць? Знайдіть на картці відповідне слово і прикріпіть на дошці. Яким звуком починається слово «квітень»? Яким закінчується?

Яке число? Якими цифрами можна викласти число 25? Порівняйте числа: яке з них більше? Менше?

– Який сьогодні день тижня? На якій картці надруковане слово СЕРЕДА. (Діти вибирають назву на столику та кріплять на дошці).

– Назвіть наступний день після середи. Поділіть слово на склади.

– Визначте погоду цього дня. Оберіть відповідні картинки. Чим подобається вам пора року весна? Підкріпіть свої думки малюнками.

Щоденні новини

– Діти, мені на вайбер прийшло повідомлення. Цікаво, що це! Подивимося? Ось яке нагадування нам прислав лікар Айболить. Сьогодні 25 квітня відзначають День Захисту лабораторних тварин.

Крісло автора

Лабораторні тваринки – це ті, на яких проводять досліди. Наприклад, медики проводять дослідження на тваринах лікарських препаратів. Бо перед тим, як лікувати людей, спочатку роблять експерименти на тваринках. Ці досліди завдають їм неабиякої шкоди. Тому люди вирішили захистити бідолашних тварин.

Діти, а ми як можемо їм допомогти?

– Я пропоную вам ось таке екологічне дослідження.

Створення макету «Таємниця». (Використовую різні види ліній - дугоподібні, прямі...).

Матеріал: біле тло, фломастери різного кольору, маркери.

(Малюю землю у вигляді дуги і сонце тільки круг).

– На що схоже?

– Що вам нагадує мій малюнок?

– Що це може бути?

– Чого не вистачає сонцю? (Промінців).

– А землі?

– А як можна одягнути землю весняним вбранням?

(Намалювати все, що на ній може бути).

– Як це «одягнути» землю, і коли земля переодягається? (4 рази на рік – навесні, влітку, восени, взимку).

– А давайте намалюємо все що може бути на нашій планеті, використавши різні лінії.

– Яку роль відіграє сонце в житті нашої планети? (Дає землі тепло, світло, життя).



Дитина: Океани й континенти,
Гори й ліс , міста й поля,

Дитина: Це наша планета,
Називається – Земля!

(Чуються скрізь телефонні дзвінки).

Вихователь: Давайте прислухаємося!

(Голос з використанням мікрофону або звукозапис)

Увага! Увага! – сигнал. Надзвичайна ситуація! Зникли мешканці планети Земля, Зникли мешканці планети Земля! Голчасті, пухнасті, пернаті, лускаті. Можливе викрадення! Можливе викрадення! – сигнал.

Вихователь:

– Якщо чуємо такі звуки, то що це означає? (Комусь потрібна допомога).

(Звертаю увагу на макет).

– Як думаєте, чого чи кого не вистачає? (Тварин – живих істот).

– Доведіть, чому? (Тому, що живляться, дихають, народжуються, ростуть та помирають).

– Ви згодні?

– За виконану роботу ми отримуємо маршрутний лист-підказку .

Вихователь: Нумо, діти, пора,

Починається квест-гра.

– Давайте використаємо всі наші знання, кмітливість, уважність та повернемо тварин планеті.

– Поміркуємо, як будемо рятувати мешканців планети ?

– Що нам допоможе у розслідуванні? (Розглянемо карту – підказку «маршрутний лист». Діти знаходять на ній відображення розгорнутої книги, розглядають, роблять висновки).

– А ще ми йдемо однією командою, але деякі із завдань ми таки будемо виконувати по групах.(використовуючи наклейки , діти вдало розподіляються на групи).

– Що підказує нам карта?

– Розпочати свій шлях зі старту.(діти знаходять зображення старту)

– (діти проходять 2 вказівні стрілки та дістаються до першої зупинки)

1 ЗУПИНКА «Ланцюжок корисних знань»

- Зверніть увагу на сигналки та розділіться на 2 групи)
- Розгляньте уважно Лепбук «Служби порятунку»
- Погляньте, куди ми можемо звернутися в разі незвичайної ситуації.
- Назвіть служби, які допоможуть нам в разі такої ситуації.
- Складіть ланцюжок з картинок, де зображенні всі корисні матеріали, якими користуються ці служби.
- Хто перший з групи справився з завданням, покажіть це сигналкою-прапорцем.

Діти:

- Пожежна служба завжди насторожі, їх девіз – «Врятувати, допомогти, запобігти», рятують не тільки від пожежі але й у надзвичайних ситуаціях, допомагають тваринам теж.
- Поліцейська служба, відшукує злочинців, хто скоїв злочин.
- Ветеринарний лікар – лікує, рятує, допомагає тваринкам.



Позаду лепбука є підказка «Пройди випробування за вказівкою»

Вихователь: Ці служби пропонують пройти певні випробування, можливо після них знайдемо розгадку порятунку тварин. Щоб потрапити до першої зупинки пересування нам потрібно пройти тест – випробування з закодованими знаками.

– Подивіться, що вам підказує цей маршрут, що будемо робити, де працювати

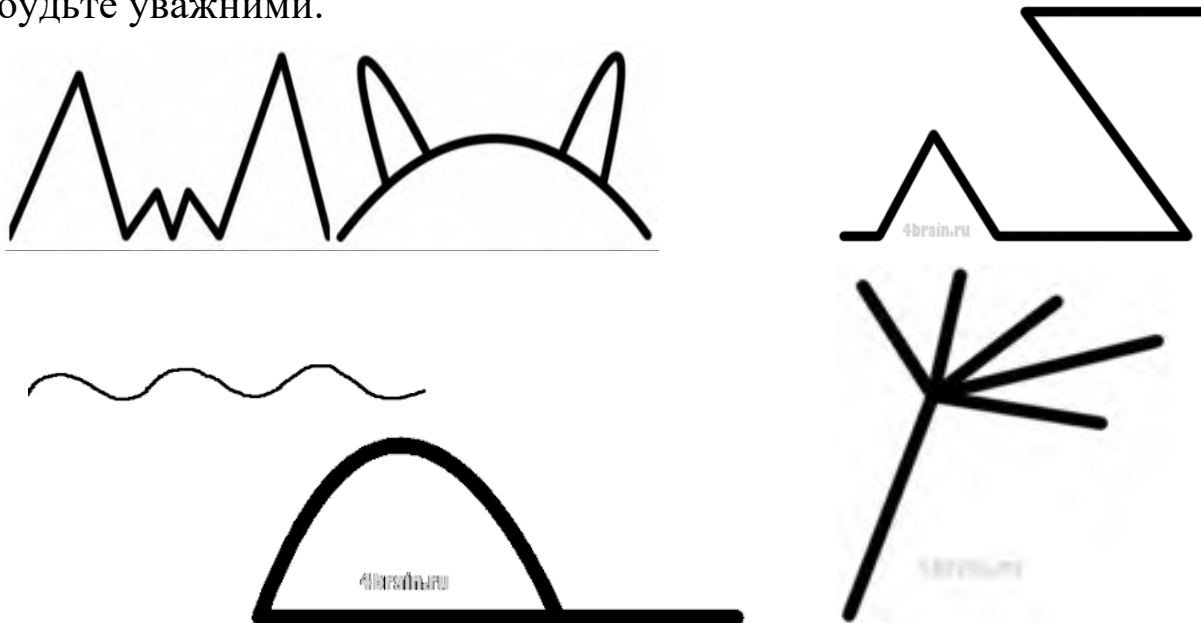
2 ЗУПИНКА «Цікаві перетворення»

Тест – випробування «Закодовані знаки». (Саморобні друдли, іграшки, картинки)

– Виберіть відповідну іграшку (картинку) та підставте до закодованого знаку.

– Це завдання треба виконати швидко за 3 хвилини.

– Фіксувати час будемо пісочним годинником. Слідкуйте та будьте уважними.



1 скринька

А тут завдання для нашого розуму.

Гра: «Чарівний мішечок»

Мета: вчити розпізнавати на дотик по предметам – замінникам, на яку тваринку схоже.

(«Докази » - пір'я, луска (тканина), шматок хутра..., голки). (Діти на дотик досліджують, що в мішечку)

– Про яку тваринку нагадують ці предмети?

– Чи допоможуть нам оці предмети у наших пошуках?

– Як же нам підкажуть ці речі? (Діти визначають, хто це може бути або, на що схоже).



- За виконане завдання ми отримуємо ось таку винагороду. (вуглинка)
- Покладемо вуглинка в рюкзак, вони нам знадобляться.
- Квест-розслідування продовжуємо, прямуємо до наступної зупинки через маршрутний лист. (На подвір'ї, в попередньо облаштованій ігровій зоні).

3 ЗУПИНКА «Історії з комп'ютера»

Гра: «Закодована шнурівка».

(На основі закодованих рядків, з використанням великих плоских зображень частин тварини).

Мета: перевірити вміння дітей мислити, швидко орієнтуватися під час гри.

Для того, щоб виконати це завдання, нам потрібно розділитися на 2 групи. Кожній з груп потрібно скласти шнурівку з частинами тіл тварин. Але частини тіла тварин, повинні бути викладені в певній послідовності. Це завдання виконуємо за 4 хвилини, Слідкуємо за годинником.

- Виконувати завдання почали! Час пішов.
(діти складають шнурівку)
- Дзьоб, голова, лапи, крило, - а далі? – (Пір'я) буває тільки у птахів.
- Про кого йдеться? (Про птахів).
- Голова, очі, хвіст, зябра, плавники, – а далі? Луска.
(Буває тільки у риб).
- Голова, очі, хвіст, вуха, кігті - а далі? Хутро (Буває тільки у тварин).
- Очі, як намистинки, вуха, лапки, ніс – а далі? Голочки
(Бувають тільки у їжаків).

Отже, покрив тіла у кожного свій, який допомагає пристосуватися до умов життя в природі? (Різні версії дітей).

- Переглянемо, як справилися з завданням наші товариші.
(Діти перевіряють правильність виконання завдання один в одного).

Тест – випробування пройдено, скриньку знайдено.

2 скринька

(Переходимо до інформаційного центру, де написано:

«Переглянь мене», використовуємо відео про життя їжака, політ птаха, риби у воді).

Гімнастика для розуму.

(Діти переглядають відео про їжака)

– Що ще є голчастим крім їжака?

(Дикобраз).

– Чому їжак згортається в клубок? (Бо він захищається).

– Чим захищається їжак?

(Голочками).

– Для чого йому голочки?

Отже, голки потрібні їжакові для захисту від ворогів.

– Які ще тварини захищають себе від ворогів? (Заєць.....).

(Перегляд відео «Птах летить»).

– Навіщо птахам пір'я? (Розповідаємо про значення пір'я).

Отже, літати птах може тільки завдяки.... пір'ю!

(Перегляд відео про рибу).

– Пристосування риб до життя у воді завдяки лусці!

– За виконання завдання та гарні висновки, міркування отримуємо ось таку винагороду (різновид косметики, піпетки)

(діти складають всю косметику в рюкзак)

Волонтери – рятівники йдемо далі за маршрутом.

(Повернення до музичної зали).



4 ЗУПИНКА «Буду я планеті другом»

Гра – дебати «Буду я планеті другом»

Мета: вчити висловлювати свою думку, своє ставлення до об'єктів природи, використовувати картинку, промовляючи слова «Буду я планеті другом, бо ...»

Матеріал: картинки із зображенням живих об'єктів природи, які потребують допомоги. (Показую приклад).

- Буду я природі другом, бо люблю доглядати за тваринками;

- Буду я природі другом, бо люблю насаджувати дерева, рослини;

- Буду я природі другом, бо допомагаю хворим тваринкам;

- Буду я природі другом, бо доглядаю за пташками;

Так, добра, чуйна людина, завжди прийде на допомогу.

– Хто хоче більше дізнатися про життя тварин, птахів, риб можете переглянути дитячі книжечки, енциклопедії, дитячі газети, журнали. Дізнавайтеся, слухайте та розповідайте про це всім. (Попередньо оформлюю виставку дитячої літератури «Цікавинки для дошкільнят»).

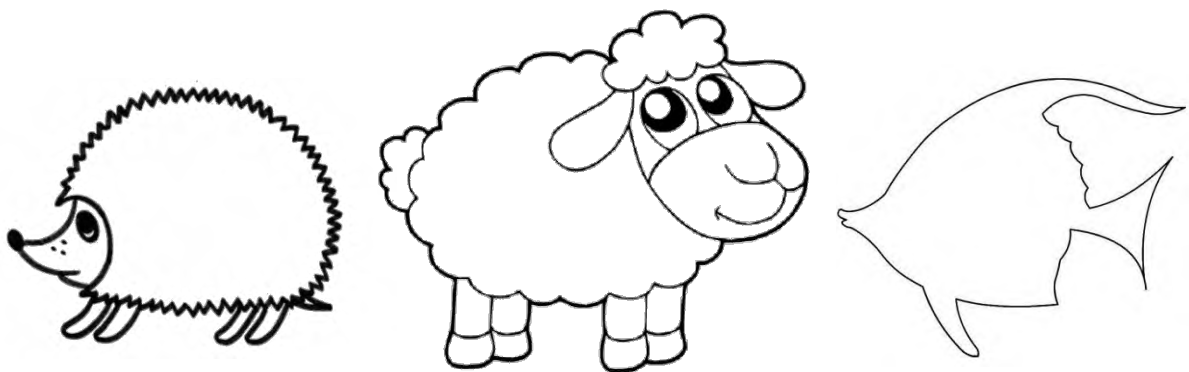
З скринька

(Відкриваємо скриньку, дістаємо площинних тварин, птахів та риб).

Вихователь:

– А ось і мешканці!

– Знайшлися, але вони якісь дивні. (Розглядаємо).



Гра «Оживи тваринку»

Мета: продовжувати під час малювання користуватися різними матеріалами, а саме, вуглинками, фломастерами, косметикою, зображуючи живий світ природи різними лініями, плямами, крапками, штрихами.

– Спробуємо домалювати тваринок за допомогою ліній крапок, штрихів та цих незвичайних матеріалів (восковими олівцями, фарбами, кольоровою крейдою, вуглинками, піпеткою та навіть косметикою).

(На столі перемішані площинні зображення, і табличка – напис «Вибери мене»! Діти разом з гостями вибирають тваринок та за бажанням за вибором та малюють «оживляють» крапками, лініями, плямами, штрихами).

4. Підсумок квесту.

Вихователь:

- Ми з вами знайшли та допомогли мешканцям планети. Пройшли стільки випробувань. Ми оживили землю, допомогли планеті повернути її жителів.

- Повернемо планеті мешканців. (Діти беруть своїх тварин, розселяють на макет «Тасманиця» – риби у воді, птахи у повітрі, тварини на землі)

- Прислухайтесь (Звукозапис «Звуки природи» – спів пташок, цвірінькання горобців, туркування голуба, фиркання їжака, бекання баранів.

Дитина: Коли риби виростають, добре плавають у воді,

Птахи високо літають, звірі бродять по землі,

Дитина: А людина виростає, їздить, плаває, літає,

Одкриває, пізнає, геть усе, що в світі є!

– Покажемо своє бажання дотримуватись законів природи своїми долоньками. (Від дерева тільки стовбур, листя діти домальовують самі долоньками, використовують весняні фарби) .

– Я згодна допомагати! (Говоре вихователь).

– Я ніколи не зашкоджую тваринам! (Слова дітей).

– Маю бажання берегти природу. (Говорять діти, інші висловлювання дітей).

Вихователь:

– Наше розслідування добігло кінця. Сьогодні ми дружно попрацювали в команді, зробили добру справу. Подивіться якою стала наша планета життєрадісною.

Діти:

– Ми рятівники – волонтери, ми – охоронці нашого величезного будинку під назвою «ЗЕМЛЯ».

Разом:

«Пам'ятайте – світ у наших руках!»

– Що ми сьогодні з вами робили?

– Що сподобалось, що ні?

– Чи важко було виконувати завдання?

– А вам, учасникам квесту, яким довелося пройти чимало випробувань, надається почесне звання «Волонтер нашої планети Земля».

– А це вам маленька подяка за те, що сьогодні кожен з вас



своїм серцем доторкнувся до природи. (Діти чіпляють один одному бейджики, посміхаються, радіють своїй праці. Продовжує звучати звукозапис «У світі тварин»).

Екологічна молитва

(всі разом)

- Пречиста Діво, збережи цей світ,
А в ньому, нашу рідну Україну,
Сади і гори, і ріки, й моря,
Пташину і звірину, і людину.
Усім - хто є, усім хто буде,
Даруй здоров'я, чистоту і вроду,
Щоб їх ім'я, а в імені - любов
Передавалися із роду і до роду.

ВИКОРИСТАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Богуш А. М. Мовленнєвий компонент дошкільної освіти – 4-те вид., дооп. і доп. / А. М. Богуш. Вид-во «Ранок», 2013. – 192 с.
2. Білан О. І. Навчаємо розповідати за ілюстраціями (старший дошкільний вік): навчально-методичний посібник / О. І. Білан. – Тернопіль, Мандрівець, 2012. 160 с.
3. Білаш О. Н. Мнемотехніка в роботі з дітьми дошкільного віку / О. Н. Білаш // «Дитячий садок». – 2015 – № 23. С. 12 – 15
4. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навчальний посібник / І. М. Дичківська. – К. : Академвидав, 2004. – 352 с.
5. Квест. Вікіпедія – вільна Інтернет-енциклопедія [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%C4%E2%E5%F1%F2>
6. Маценко Т. М. Дитяча ігротека для дошкільників 5-6 років / упорядник Т. М. Маценко, Н. О. Мазун. – Харків: Основа, 2012 – 60 с.
7. Фесюкова Л. Б. Розвивальні ігри для дітей 4-7 років / Л. Б. Фесюкова – Харків: Ранок: Веста, 2007. – 50 с.
8. Нечипорук Н. І. Розвивальні ігри для дошкільників / Н. І. Нечипорук, О. П. Томей. – Харків: Основа, 2007– 100 с.
9. Шалімова Л. Л. Вивчаємо українську мову старший дошкільний вік / Л. Л. Шалімова. – Харків, Вид-во «Ранок», 2014. – 208 с.
10. Яловська О. О. Пальчики дошкільнят: розвиваємо руку – розвиваємо мозок / О. О. Яловська. – Тернопіль; Мандрівець, 2010. – 228 с.

ДЛЯ НОТАТОК

Департамент освіти і науки
Миколаївської облдержадміністрації

Миколаївський обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти

Кафедра теорії й методики дошкільної
та початкової освіти

КВЕСТИ В ЗАКЛАДАХ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ МИКОЛАЇВЩИНИ

Збірник матеріалів обласної творчої групи

Технічна верстка: К. М. Улиско, Н. М. Дерманська, Г. В. Кінах

Папір офсетний. Друк на різнографі
Формат 60х84/16

Умовно-друкованих арк. – 9,25
Обліково-видавничих арк. – 8,6

Гарнітура шкільна
Тираж 100
Замовлення № 39

Адреса редакції:
вул. Адміральська, 4-а,
м. Миколаїв, 54001
Тел./факс 37 85 89
E-mail: kafedradip@moippo.mk.ua