

Сценарий квест-игры в старшей группе «По сказочным тропинкам»

Составитель: учитель-дефектолог Надежда Викторовна Картунова.

Цель: создать положительную психологическую атмосферу в детском саду, развить интерес к познавательно-исследовательской деятельности.

Задачи:

1. Развивать связную монологическую и диалогическую речь
2. Создать положительный эмоциональный настрой;
3. Формировать социально-коммуникативные качества путём коллективного решения общих задач;
4. Привитие детям интереса к чтению;
5. Воспитание уважения к сказкам, чувство восхищения, веры в чудеса.

Материалы и оборудование: изображение цветных ладошек (красная, синяя, желтая), куклы – хранитель сказок, кот – ученый, чебурашка, Василиса, баба-яга; три стрелочки, избушка, золотой ключик, корзинка, бант, дуб, апельсины (муляжи), шляпа незнакомки, пропеллер, сапог, волшебная палочка, карточки «*Четвертый лишний*», жетоны, иллюстрации русских народных сказок, «*послушный шар на шнурке*» (фокус – информация изготовления в интернете, медальки, магнитофон, запись песен: «*Буратино*», песня Красной шапочки, «*Чебурашка*», «*Слова Карлсона*», песня кота Леопольда.

Ход игры-квеста:

Ведущий педагог-психолог

- Ребята, вам нужно поздороваться как можно с большим количеством ребят. Здраваться вы можете тремя способами. Если я показываю красную ладошку, пожмите друг другу руки. Если синюю, дотроньтесь до плеча. Если желтую, прислонитесь спинами.

Раз, два, три, четыре, пять – становитесь в круг играть! Я улыбнулась вам, а вы улыбнитесь друг другу. Давайте пожелаем друг другу доброго дня.

- Посмотрите дети, какой красивый хранитель сказок ваш ждет.

Сказочник: «Дорогие друзья, любители сказок. Я хранитель сказок, знающий много сказок и живущий в сказочной стране. Помогите мне навести порядок в моей стране, так как сказки и герои все перепутались. Вам придется пройти по тропинкам сказок. Только вот дороги эти не просты. Вы должны будете очень постараться, вспомнить много сказок, ответить на хитрые вопросы. Если справляетесь с заданием забирайте жетон. В конце пути вы возвращаетесь ко мне. А за вашу помощь вы получите в конце пути сюрприз от меня.

– Чтобы в сказку попасть и не заблудиться, нужно вам отгадать загадки. За правильные отгадки я дам вам подсказку: карту с маршрутом.

1. Чуть женой крота не стала

И усатого жука!

Вместе с ласточкой летала

Высоко под облака. *(Дюймовочка)*

Внучка к бабушке пошла,

Пироги ей понесла.

Серый волк за ней следил,

Обманул и проглотил! *(Красная Шапочка)*

Из муки он был печен,

На окошке был стужен.

Убежал от бабки с дедом,

А лисе он стал обедом. *(Колобок)*

К лесу передом стоит,

И кривой трубой дымит.

Там Яга – лесная бабка –

На печи зевает сладко. *(Избушка на курьих ножках)*

Сказочник: «Вот вы и справились с первым заданием. Что ж, получайте мою подсказку *(отдаёт карту)*.

Рассматриваем карту с детьми, идем по заданному направлению *(найти дерево)*

Педагог: «Что это за дерево? *(ответы детей)* Давайте подойдем, чтобы посмотреть, кто нас здесь ждет.

(Дети идут к дереву, на дубе сидит ученый кот и читает стихотворение).

Кот: «У Лукоморье дуб зеленый,

Златая цепь на дубе том

И днем, и ночью кот ученый

Все ходит по цепи кругом...»

Педагог: Ребята, как интересно. Это же ученый кот.

Кот: М-р-р! Да, я ученый кот, а вы откуда и куда путь держите? *(Ответы детей).*

Кот: Ну, тогда выполните мое задание.

1. Дигра «Кто лишний в сказке»

Кот: Найдите на картинке, кто лишний в сказке.

Дети выполняют задание. Прощаются с котом, берут жетон и идут по карте *(найти чебурашку)*

(На столе лежат предметы героев сказок)

Чебурашка: Здравствуйте ребята. Герои сказок потеряли свои вещи. Задание такое: нужно найти предмет героя сказки, отгадывая его по моим историям и песням сказочных героев.

2. Игра “Чьи это вещи?”

1) “Было у мельника три сына, и оставил он им, умирая, всего только мельницу, осла и кота.”

– Из какой сказки прочитанный отрывок? (*“Кот в сапогах”*)

– А какая вещь принадлежит Коту в сапогах? (*сапог*)

2) Звучит песня Чебурашки.

– Какой герой спел про себя эту песню? (*Чебурашка*)

– А в чем привезли чебурашку? (*в коробке с апельсинами*)

3) Звучит песня Кота Леопольда “Если добрый ты”

– И кто это у нас такой добрый, сладенькие мои? (*Кот Леопольд*)

– Ну, а по какому предмету одежды можно всегда узнать Кота Леопольда? (*по банту*)

4) Звучит песня Красной Шапочки

– Девочка пела в темном лесу:

– Бабушке я пирожки принесу!

Шапочка – словно малина!

Наверное, это Мальвина? (*Нет, это Красная Шапочка*)

– И какой предмет здесь от Красной Шапочки? (*корзинка*)

5) В одном сказочном городе жили коротышки. Коротышками их называли потому, что они были очень маленькие. Один малыш был самым знаменитым, и прозвали его так за то, что он ничего не знал.

– Догадались, кто это? (*Незнайка*).

– А самая выдающаяся его часть одежды? (*шляпа*)

– Так, и кто же это у нас получился?

б) звучит запись из мультфильма «*Карлосон*»

- Какой герой это говорит?

– А чего не хватает Карлсону? (*пропеллера*)

И с этим испытанием вы справились, внимательные мои.

Дети с педагогов берут жетон, идут дальше по карт (*найти Василису*).

3. Игра «*Найди свою сказку*».

Василиса: Перед вами иллюстрации героев из русских народных сказок. Они потерялись. Вы должны их назвать и вспомнить в каких сказках был этот герой. Будьте внимательны!

Дети выполняют задание. Получают жетон, идут по карте (*найти три стрелочки. Стрелочки могут быть на столбе, на полу*).

Педагог: Посмотрите на стрелочки: «Налево пойдешь - красивую игрушку найдешь, направо пойдешь - с другом расстанешься, прямо пойдешь - доброе дело сделаешь». Ребята, какую вы предлагаете выбрать дорогу? Почему? У меня есть волшебная палочка. Если она загорится, значит, вы выбрали правильный путь. (*палочка загорается*). Вы выбрали правильную дорогу.

Доходим до избушки и Бабы-яги.

Чебурашка: Ребята Баба-Яга перепутала все сказки. Надо все исправить. Вы поможете?

4. Игра «*Путаница*». Необходимо вспомнить и дать правильно названия сказок.

1. «*Сестрица Алёнушка и братец Никитушка*»;

2. «*Иван-Царевич и зеленый волк*»;

3. «*По собачьему веленью*»;

4. «*Волк и семеро тигрят*»;

5. «*Пашенка и Медведь*»;

6. «*Гуси-вороны*».

7. «*Суп из топора*»,

8. «*Жёлтая шапочка*»

9. «*Кот в ботинках*»

10. «*Два поросёнка*»

11. «*Волк и пятеро щенят*»

12. «*Сестрица Катюшка и братец Иванушка*»

13. «*Мальчик с ладошкой*»

14. «*Сивка-Мурка*»

Дети берут жетон и идут дальше по карте (*найти зеркало*).

Педагог: мы попали в страну зазеркалье. Нужно вернуть героев сказок.

Как только я скажу: «*Замри!*» вы должны изобразить любого героя сказки. До кого я дотронусь тот скажет кто он.

5. Игра «*Сказочный герой*»

«Сказка приходит к нам раз, сказка приходит к нам два, сказка приходит к нам три, сказочная фигура – замри». Игра проводится несколько раз.

Педагог: Ну вот, ребята, мы с вами справились со всеми заданиями. Давайте посчитаем сколько жетонов мы собрали? Пора идти к Сказочнику.

Дети возвращаются к сказочнику. Отдают жетоны.

Сказочник: Со всеми заданиями вы справились. Кого же вы встречали на своем пути? Какие задания выполняли? Что было самое сложное? Спасибо, что помогли навести порядок в сказочной стране. В благодарность хочу показать вам фокус «*Послушный шарик*». За вашу помощь получите медальки и книгу сказок.

Дети прощаются.



MAAM.RU



MAAM.RU

