**Сценарий квест – игры «Искатели клада»**

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

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

**Задачи:**

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

**Предварительная работа:**

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

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

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

        Оформить  этапы игры (локации) на территории ДОУ картинками.

**ХОД:**

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

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

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

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

**Игра «Так – не так»**

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

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

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

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

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

**ЗАДАНИЕ № 1 «Попади в лягушку»**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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