

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №16 «Родничок»  
общеразвивающего вида  
г.Улан-Удэ

# **Сценарий квест-игры «Поиск сокровищ»**

Воспитатель:  
Любовь Владимировна Иванова  
I квалификационная категория

### Задачи:

-Способствовать развитию воображения дошкольников, используя современные нетрадиционные методы и приемы, в частности, посредством внедрения в воспитательно-образовательный процесс игровой **квест-технологии**, способствующий формированию у детей самостоятельного мышления, развитию фантазий и познавательной активности.

-Развивать у детей умение ориентироваться на местности по карте-схеме, определять направление маршрута

- Развивать социально – коммуникативные качества путем коллективного решения общих задач.

- Создать положительно – эмоциональное настроение.

### **Ход мероприятия**

Перед выходом на прогулку дети замечают свиток, прикрепленный к двери группы.

Воспитатель: Ребята, посмотрите, что это такое? Откуда здесь взялся этот загадочный свиток? Наверное, в нём какое-то послание для Вас. Давайте прочтем его!

«Привет, мальчишки и девчонки. Пишет вам гроза семи морей капитан Джек Воробей. Я много лет бороздил моря и океаны и добыл несчетное множество **сокровищ**. Один сундук я спрятал у вашего детского сада. Да вот только это было давным-давно, а карту **сокровищ** я потерял и теперь не могу найти свой клад. Поэтому я решил, если вы, сегодня станете моей командой и поможете мне найти **сокровища**, то я, так и быть, поделюсь с вами богатствами! Итак, ваше первое задание – вы должны перевоплотиться в настоящих пиратов. Желаю удачи и даю одну подсказку-задание: «На вашем участке спрятаны 5 черных меток, если вы их найдете, то узнаете, где спрятана часть карты (*показывает образец черной метки*). Капитан Джек Воробей».

Воспитатель: Поможем капитану Джеку Воробью? Вот только где его искать? Давайте выйдем на улицу и поищем его.

Дети выходят на улицу.

Веранда подготовительной группы.

### Пират:

Чтобы плавать на кораблях нужно уметь сохранять равновесие во время шторма. Нужно пройти по гимнастической палке и не упасть (*не сойти с нее*). Ступни ставить – строго пятка к носку!»

(предложить детям пройти по ней.)

### Пират:

Все моряки должны уметь слушать капитана и выполнять приказы по кораблю:

Лево руля! — все бегут к левому борту (*левому краю веранды*)

Право руля! — все бегут к правому борту (*правому краю веранды*).

Нос! — все бегут вперед.

Корма! — все бегут назад.

Поднять паруса! — все останавливаются и поднимают руки вверх.

Пушечное ядро! — все приседают.

Адмирал на борту! — все замирают, встают по стойке «*смирно*» и отдают честь.

Пират:

Отличная команда! Все такие умные, хитрые, ловкие! Теперь нужно произнести торжественную клятву:

«Вступая в ряды пиратов и искателей **сокровищ**, клянусь не трусить, не унывать, помогать товарищам, найденные **сокровища** разделить по чести и совести, иначе пусть меня бросят на съедение акулам». Кто согласен, называет своё пиратское имя и произносит: «*Клянусь!*»

Участок средней группы (*наш*).

задание «*Найди черные метки*».

Детям дается несколько минут на **поиск**, затем собираем все метки и ребенок (*умеющий читать*) с помощью воспитателя составляет слово «*ГОРКА*» - часть карты прикреплена на участке под горкой для скатывания.

Горка (*участок старшей группы*)

Обнаружив карту, дети понимают, что лишь ее маленькая 1 часть, а чтобы найти **сокровище** – нам необходимо найти все части и собрать карту. С обратной стороны карты написаны цифры (номер телефона воспитателя, который ответит на звонок, представившись Джеком Воробьем).

Даем возможность детям самим догадаться, что это за цифры, если не угадают – пират (*воспитатель*) подсказывает и набирает номер со своего мобильного.

Отвечает «*Джек Воробей*»: «А-а-а, это вы мои юные пираты? Я был уверен, что вы не справитесь с моим заданием, неужели оно было таким легким? Что ж, тогда я уверен, что вы найдете **сокровища пиратов**, но путь у вас будет долгим. Готовы выполнить следующее задание? Я отправлю вам его сообщением! Ждите!» и отключается. Затем присылает уже заготовленное сообщение:

Спортивная площадка.

SMS. задание «*Спасение утопающих*». Чтобы найти следующую часть карты, вам нужно поделиться на 2 команды.

Итак, все пираты обожают воду, они жить без нее не могут, и часто прыгают за борт корабля, даже не умея плавать, каждый пират должен уметь спасти тонущих из воды и поэтому задание для команд – вытащить все мячи из круга, плавающего в бассейне и перенести в корзину своей команды с помощью ложки. Правила: первый бежит капитан, ложкой достает 1 мяч и бежит обратно, мяч бросает в корзину и передает ложку следующему, какая команда будет первой – та и получит подсказку.

SMS. Найти запечатанную бутылку.

Дети -пираты находят с торца здания детского сада запечатанную бутылку, в которой 2 часть карты. Складывают части карты – карта собрана не полностью. На обороте части карты запись: «Чтобы получить следующую

подсказку от Джека-Воробья вы должны собрать 10 листовок с моим изображением, которые рассыпаны по вашему детскому саду.

задание «*Собери листовки*».

10 листовок с изображением Джека Воробья рассыпаны с угла детского сада, группа отправляется на **поиски**. Им необходимо собрать все листовки и вернуться на площадку детского сада в назначенное место.

Когда листовки собраны, дети обнаруживают на обратной стороне некоторых из них схемы (*схемы эстафет*).

Детям дается возможность угадать самим, что же обозначают эти схемы.

Веранда младшей группы.

Пират-воспитатель подсказывает, что команды должны построиться в круг на одинаковом расстоянии от обруча, в котором для каждой команды будут приготовлены предметы: мяч, мешочек, кубик. Им опять предстоит состязание.

задание – Игра-эстафета «*Забери предмет - выполни его задание*».

Команды стоят в кругу, капитаны команд по сигналу бегут к обручу и берут по мячу, возвращаются к своей команде и выполняют задание: мяч перебрасывается по кругу двумя руками, когда оказывается у капитана, он бежит и возвращает мяч назад. Капитан хватается следующий предмет мешочек, бежит к команде и они выполняют задание: передают мешочек по кругу двумя руками за спиной, когда мешочек возвращается к капитану, он бежит и возвращает его в обруч, хватается последний предмет – кубик, бежит к команде, и они выполняют задание: передают кубик по кругу двумя руками перед собой, когда кубик возвращается к капитану, он должен вернуть его в обруч и вернуться назад к команде. Когда капитан возвращается, вся команда поднимает руки вверх и выкрикивает свое название. Кто быстрее – тот получает подсказку

SMS. Паук

Ищем паутину, перелезаем через неё, ищем паука, под ним 3 часть карты

Дети находят часть карты, складывают все найденные отрывки и обнаруживают, что осталась последняя одна часть, которую нужно найти и тогда, карта будет собрана.

На обороте карты видим стрелку.

Думаем: что она обозначает?

«*Попади в цель!*»

Мячом стараемся попасть в цель.

SMS. «*Пальмовый остров*»

Ищем Пальмовый остров. Там 4 часть карты.

Рассматриваем, думаем где же могут быть **сокровища**?

Догадываемся, что нужно найти пиратский флаг!

Флаг в песочнице.

Капитан Джек Воробей: «Клянусь плавниками белой акулы, это моя карта!

Молодцы пираты Спасибо ребята Вам за вашу помощь!»

Лопатками перекапываем песок, находим клад.

Приложение.

