

## **Квест «Детективное агентство ищет Незримку Всюсь»**

**Цель:** создание условий для проявления инициативы и самостоятельности старших дошкольников и их родителей в познавательно-исследовательской и конструктивной деятельности.

### **Задачи:**

- *Познавательные:*
  - развитие умения составлять эталонные и другие геометрические фигуры из частей;
  - закрепление понятий «вправо», «влево», «вверх», «вниз»;
  - тренировка умения ориентироваться на плоскости;
  - развивать умение складывать и вычитать числа в пределах 10.
- *Развивающие:*
  - совершенствовать навыки связной речи;
  - развивать у детей познавательную активность, произвольное внимание, логическое мышление;
  - развивать общую и мелкую моторику;
  - активизировать внимание, память, воображение.
- *Воспитательные:*
  - развивать у детей коммуникативные качества, умение работать и играть в коллективе;
  - формировать коммуникативные способности и качества толерантной личности детей: самостоятельность, инициативность, ответственность, доброжелательность;
  - овладение способами конструктивного взаимодействия со сверстниками и воспитывающими взрослыми.

### **Действующие лица**

**Малыш Гео** («маленький принц» Фиолетового леса), всегда спешит на помощь другим, часто гуляет по волшебной стране и ходит в гости к друзьям)

**Незримка Всюсь** (часто бывает невидим, оставляя при этом следы; может передвигаться по любым поверхностям; любит шалить)

### **Материалы и оборудование:**

**Лист активности (8-12 участников)**, доска, проектор, настенное ковровое пособие «Фиолетовый лес», игровой графический тренажер Воскобовича «Игровизор», карта для самопроверки задания на «Игровизоре», пособие «Парашюты с примерами», пособие «Полянки», коврограф «Ларчик», коврографы «Миниларчик», комплекты «Разноцветные веревочки», маршруты следования для графического

диктанта, лаборатория с оборудованием (лупы, маленькие зеркальца, ультрафиолетовая ручка, микроскопы, весы, бинокли песочные часы и др.), пособие «Логоформочки 5», компьютерная презентация «Найди фигуру», шкатулка с замком. Персонажи Фиолетового леса (Малыш Гео, Незримка Всюсь), маркеры на водной основе.

**Предварительная работа:** сюжетно-ролевая игра «Детективное агентство», беседа «Мы умеем дружить»

**Ход квеста:**

**Организационная часть.** Детям и их родителям дается инструкция: «Сегодня в Фиолетовом лесу пропал Незримка Всюсь. Он спрятался и никто не может его найти. Малыш Гео обратился к нам в детективное агентство за помощью. Поможем найти Незримку?»

**Основная часть.**

### *Испытание №1, название «Что не так?»*

**Задачи:** формировать умение перегруппировывать объекты в соответствии с изменившимся основанием; развивать внимание, способность видеть необычное в обычном.

**Задание.**

**В.:** - Все случилось здесь – в Фиолетовом лесу. Что необычного вы здесь видите? Ищем улики. (летающие насекомые и птицы плавают в озере; животные летают в небе; есть следы, ведущие от полянки к облачку)

- Наведите порядок в Фиолетовом лесу.

**Описание.**

*Задание выполняется на настенном ковровом пособии «Фиолетовый лес».*

*Участники квеста «расселяют» животных, насекомых и птиц в зависимости от их среды обитания. Они обращают внимание на следы, ведущие к облаку.*

**В.:** - Эти следы оставил Незримка Всюсь. В Фиолетовом лесу он становится невидимым и может передвигаться в любом направлении. Куда ведут его следы? (К облаку) Открепите его.

*На облаке нет никаких указаний, где искать пропавшего Незримку Всюсь, поэтому воспитатель предлагает обратиться за помощью в лабораторию. Там находится ультрафиолетовая ручка с фонариком. Если посветить им на облако, проявляется запись: «Логоформочки» Это значит, что следующую подсказку следует искать в этой игре.*

**Испытание №2, название «Параюты». Деление на пары.**

**Задачи:** развивать умение складывать и вычитать числа в пределах 10; развивать у детей коммуникативные качества, умение работать и играть в коллективе

**Задание.**

*Воспитатель предлагает спуститься с облака на парашютах.*

**В.:** - Решите примеры, написанные на парашютах, и спуститесь на свою полянку с ответом.

**Описание.**

*Участники квеста решают примеры на «парашютах», выбирают свою «полянку» с ответом. На каждой «полянке» оказывается по 2 человека.*

**В.:** - Теперь у каждого из вас есть напарник. Продолжаем искать Незримку.

**Испытание №3, название «Вершки – корешки: найди фигуру».**

**Задачи:** развитие умения составлять эталонные и другие геометрические фигуры из частей; развивать общую и мелкую моторику.

**Задание.**

*«Р/и «Вершки – корешки: найди фигуру» выполняется на пособии «Логоформочки 5»*

**В.:** - Что вы знаете о логоформочках?

- Я называю «вершок» и «корешок» фигуры. А вы её мне показываете.

Задания:

- «вершок» - ○, «корешок» - □
- «вершок» - Δ, «корешок» - □
- «вершок» - 0, «корешок» - ○
- «вершок» - □, «корешок» - □Δ
- «вершок» - ○, «корешок» - Δ

*Воспитатель предлагает самим придумать задания друг для друга.*

**Описание.**

*Участники квеста выполняют задания индивидуально за партами на пособии «Логоформочки 5», проверяют по образцу на интерактивной доске (компьютерная презентация «Найди фигуру»). В течение 3 минут они поочередно дают задания друг другу.*

*Воспитатель предлагает найти фигуру, которая называется «телевизор». Это квадрат. Под квадратом обнаруживают следующую подсказку: записка, написанная буквами с зеркальным отражением «Ковровая полянка». Воспитатель предлагает прочитать записку с помощью маленьких зеркал, которые находятся в лаборатории.*

**В.:** Это значит, что дальнейшие следы Незримки Всюсь нам надо искать на Ковровой Полянке. Где она находится?

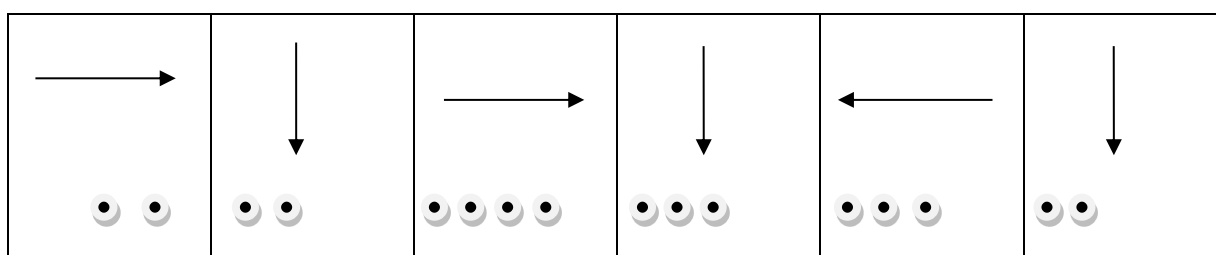
*Дети указывают на коврограф «Ларчик»*

**Испытание №4, название «Графический диктант».**

**Задачи:** закрепление понятий «вправо», «влево», «вверх», «вниз»;  
тренировка умения ориентироваться на плоскости;  
овладение способами конструктивного взаимодействия со сверстниками.

**Задание.**

**В.:** Для каждой пары есть определенный маршрут. Выложив дорожку по нему, вы сможете либо найти Всюся, либо очередную подсказку.



**Описание.**

*Воспитатель предлагает вспомнить правила работы в парах. Участники квеста выполняют задание в парах на коврографе «Миниларчик» за столами, 1 пара - на настенном коврографе «Ларчик». Выполняется взаимопроверка. В конце маршрута под квадратом находится подсказка – лист бумаги с очень мелким шрифтом. Участники квеста предлагают прочитать записку с помощью луп, которые находятся в лаборатории. Текст записки: «Игровизор».*

**Испытание №5, название «Соедини цифры по порядку».**

**Задачи:** упражнять детей в счете от 1 до 10; развивать у детей познавательную активность.

**Задание.**

- Соедините цифры по порядку от 1 до 10.
- Сравните полученный рисунок с образцом.

**Описание.**

*Задание выполняется на пособии «Игровизор». Участники квеста самостоятельно соединяют цифры по порядку от 1 до 10. Получается изображение ключа. При проверке сравнивают полученный рисунок с образцом.*

**Заключительная часть (кульминация, развязка сюжета).**

**В.:** - А у меня тоже появился похожий ключик.

*Воспитатель показывает настоящий ключик.*

**В.:** - Если есть ключ, значит, должен быть замок, который им открывается. Давайте его найдем.

*Участники квеста находят на полке шкатулку, открывают ключом, видят там Незримку Всюся. Воспитатель поздравляет с успешным выполнением всех заданий, уточняет, насколько интересно и сложно было их выполнять.*

### **Рефлексия**

**В.:** - Незримка Всюсь очень расстроил Малыша Гео. Мне кажется, он не умеет дружить. Давайте его научим. Объясните Незримке, что это значит – дружить.

*Воспитатель выслушивает ответы детей, предлагает нарисовать картинки о дружбе и устроить выставку работ для родителей.*