Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

«Центр развития ребенка – детский сад № 67»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Квест - игра**

**«В гостях у фиксиков»**

для детей 6 -7 лет

Разработан и проведен воспитателем Терехиной С.И.

**Цель:** Совершенствование у детей 6-7 лет умений командного взаимодействия в процессе квест-игры.

**Задачи:**

* Вызвать у детей желание к совместной деятельности со сверстниками.
* Содействовать совершенствованию умений:
* распределять роли, действия в играх общепринятыми способами (считалка, голосование, установление очерёдности и т.д),
* учитывать мнения членов команды, действовать совместно.
* Продолжать формировать способность адекватно оценивать собственные действия и действия сверстников.

**Предварительная работа:** игры с электронным конструктором "Знаток", разрезными картинками (8-12 деталей), дидактические игры "Расшифруй слова", "На что похоже?", просмотр м/ф "Фиксики", изодеятельность в парах, микрогруппах по созданию общих продуктов, дежурство, хозяйственно-бытовой труд в бригадах.

**Оборудование:** электронный конструктор "Знаток" ( 3-4 набора для сборки электросхем с лампами), разрезная картинка (12-16 элементов), карточки с цифрами от 1 до 8 ( в зависимости от количества игроков в команде), карточки с буквами слова (снежинка, сугроб, ледянка) на одной стороне и цифрами на другой, магнитная доска, магниты, маркеры 2-3 шт., батарейки 8 шт., фонарик, коробка с 8 отверстиями, схема укладки батареек в фонарик, маршрутные листы и маркеры для обозначения станций маршрута, цветные квадраты из самоклеящейся бумаги (3-4 цвета, 7-8 шт., в зависимости от количества участников), элементы костюма Фиксика.

**Ход квест-игры:**

*Мотивация:* приходит взрослый в костюме персонажа фиксика.

- Здравствуйте, ребята! Думаю, вы узнали меня. Обычно мы приходим на помощь, но сегодня помощь нужна фиксикам и Дим Димычу. Готовы ли вы помочь? (Да)

- В фикси-школе мы выполняли домашнее задание: собирали электрические цепи из конструктора по схемам (*показ платы конструктора*). А Нолик решил отремонтировать электроприборы. Взял элементы цепи (*показ деталей конструктора)* и отправился ремонтировать телевизор, компьютер, швейную машину. Теперь не работают ни приборы, ни собранные нами электрические цепи. А Дим Димыч просит помочь в поиске батареек для самодельного фонарика. Их спрятала Кусачка.

- Если вы готовы помочь, объединяйтесь в команды! Возьмите по одному квадрату.

*Дети берут с подноса по одному квадрату из самоклеящейся бумаги разных цветов. Объединяются в команды по цветам квадратов.*

- Договоритесь и выберите капитанов команд, штурманов, которые будут определять движение по маршруту, хранителей деталей.

*Команды договариваются. Если необходимо, взрослый оказывает помощь: предлагает выбрать по считалке, голосованием, установлением очерёдности.*

- Команды готовы. Запомните, где находятся "электроприборы"*(взрослый называет помещения, где располагаются станции квеста.)*

- За каждый отремонтированный "электроприбор" команда может получить деталь электрической цепи. Пройдя маршрут, возвращайтесь и восстановите электрические цепи.

**Станция «фонарик»**

***Ведущий*:** Здравствуйте!

Дим Димыч смастерил для урока фонарик. Но Кусачка все батарейки утащила и спрятала их в коробку. Сможет ваша команда найти все батарейки и отремонтировать фонарик? Батарейки можно найти в коробке на ощупь. В ней, как в чудесном мешочке, есть отверстия для рук. Каждый участник команды находит на ощупь одну батарейку. Всего нужно найти 8 штук. А после необходимо установить все батарейки в фонарик, согласно схеме. Если все сделать правильно, лампа фонарика загорится.

*Ведущий дает коробку и схему укладки батареек.*

*Дети отыскивают батарейки, собирают фонарик, проверяют работает он или нет.*

***Ведущий:*** Молодцы! Справились. Получите звено цепи.

**Станция «Компьютер»**

***Ведущий:*** Здравствуйте!

Нолик решил отремонтировать клавиатуру. Но она вместо букв стала, вдруг, печатать цифры. Сможете ли вы расшифровать, какое слово написал Дим Димыч? Вот это зашифрованное слово.

*Ведущий показывает схему с цифрами*

***Ведущий:***

Как ваша команда сможет быстро прочитать слово, если в нем 8(7) букв, так же как и игроков в вашей команде? *(Каждый игрок расшифрует по одной букв)*

Условие: зашифрованные буквы вам покажутся только на 15 секунд.

***Ведущий:*** Как вы будете действовать? Договоритесь!

*Каждый ребенок выберет цифру, перевернет карточку с цифрой и запомнит букву*

*Ведущий открывает разложенные на столе карточки. На лицевой стороне которых изображены цифры, на обороте буквы. Дети подходят к столу, находят свою цифру, смотрят какая буква на обороте (в течение 15 секунд).*

*Отходят к доске, где помещена схема. Вписывают букву. Затем читают все слово.*

***Ведущий:*** Молодцы! Справились. Получите звено цепи.

**Станция «Швейная машина»**

***Ведущий:*** Здравствуйте!

Сломан блок памяти, где хранились схемы для вышивки. Когда там побывал нолик, схемы удалились. Сможет ваша команда их восстановить?

Сыграйте в игру «Создай форму».

Договоритесь, в игре нужен ведущий, контролер и игроки. Резинка будет помогать создавать формы.

*Задача ведущего показать карточку с геометрической формой, не называя ее. Задача игроков с помощью резинки вместе изобразить форму.*

*Контролер во время действий игроков стоит спиной, не видя форму.*

*Поворачивается, отгадывает какая форма. Если отгадал, значит форма восстановится в памяти швейной машины.*

*Дети договариваются.*

*Взрослый вручает ведущему карточки с формами (треугольник, квадрат, круг) и резинку.*

***Ведущий:*** 1, 2, 3 – игру начни! *(играют 3 раза)*

Молодцы! Справились! Получите звено электроцепи.

**Станция «Телевизор»**

***Ведущий:*** Здравствуйте!

Нолик побывал в телевизоре. Случилась поломка экрана: не показывает, нет изображения. Ваша команда сможет восстановить изображение?

Оно рассыпалось на части. Вместе вы сможете собрать картинку?

Условие: каждый игрок команды участвует в сборке картинки.

Приступайте!

*Игроки вместе собирают разрезную картинку.*

Молодцы! Получайте звено электроцепи.

**Подведение итогов**

Команды возвращаются. Звучит песня фиксиков, дети танцуют. Собрались.

- Удалось вашим командам вернуть детали электрических цепей? Пожалуйста, восстановите работоспособность цепей на плате *(дети устанавливают недостающие элементы на плату, включают, проверяя работоспособность.)*

- Скажите, какое задание вызвало затруднение? Как справилась команда? Как удалось договориться? *(обсуждение конкретных ситуации проводится с каждой командой после квеста)*

-Спасибо всем командам. Вы действовали дружно, сумели договориться и помогли фиксикам.

**Литература:**

1. Бахметьев А.А. Электронный конструктор «Знаток» / Текст, макет, 2003
2. Практические занятия по физике на базе электронных конструкторов «Знаток» // ООО Знаток плюс, 2020
3. Харченко Т.Е. Квест – игры для дошкольников – М.: Детство – Пресс, 2021