**Сценарий игры-квест «Отпуск не ждет» для детей предшкольной группы.**

Цель: Активизация познавательных и мыслительных процессов

воспитанников посредством игры-квест с математическим содержанием.

Задачи

Обучающие:

 расширять кругозор на базе содержания, находящегося за пределами

непосредственно воспринимаемой действительности;

 закреплять знание цифр, знаков, геометрических фигур и умение

оперировать блоками Дьенеша с использованием карт-схем;

 совершенствовать навыки количественного, порядкового и обратного

счета в пределах 10;

 закреплять понимание отношений между числами натурального ряда,

находить предыдущее и последующее число к названному, определять

пропущенное число, увеличивать и уменьшать число на 1;

 формировать представление о составе числа первого десятка их двух

меньших чисел;

 упражнять в ориентировке на листе бумаги, располагать предметы в

указанном направлении, отражать в речи их пространственное расположение.

Развивающие:

 содействовать становлению знаково-символической функции мышления

формировать начальные навыки коллективной мыследеятельности:

совместного решения проблемы, обсуждение, рассуждение;

 способствовать развитию логического мышления через решение

занимательных заданий;

 развивать предпосылки творческого продуктивного мышления,

абстрактного воображения, образной памяти, ассоциативного мышления,

мышления по аналогии;

 развивать навыки самоконтроля и взаимоконтроля.

Воспитательные:

 воспитывать умение работать в команде, проявлять доброжелательность,

оказывать помощь, договариваться о совместной деятельности, распределять

роли и обязанности, выдвигать предположения, проверять их практически.

2

Обзор квеста

Щенки Бублик и Кисточка отправляются в отпуск к морю. Нельзя все взять с собой, а очень хочется, но у них только 5 чемоданов и в каждом чемодане должно лежать по 4 предмета. Но беда – исчезли чемоданы и то, что там должно лежать. Перечисляя, что нужно взять с собой, они начинают искать предметы. Но ничего нет, все исчезло. У щенят полный хаос дома. На помощь приходят бабушка и дедушка. Бабушка и дедушка будут руководить процессом уборки и нахождения предметов. Но не все так просто - нужно отгадывать загадки, решать разного рода головоломки. Но нельзя отгадывать бесконечно. Есть только две попытки.

Игровые роли: Ведущий – взрослый;

2 команды – по 10 детей; щенята Бублик и Кисточка -

виртуальный герои.

Ресурсы необходимые для выполнения заданий: 2 набора блоков Дьенеша,

схемы 10 чемоданов (2 комплекта), 2 альбомных листа для составления карты, математические

знаки, полоски, геометрические фигуры, цифры, магниты, макет комнаты, 20 (2 комплекта)карточек в форме геометрических фигур (на каждой цифра от 1 до 9), .

Критерии оценки деятельности играющих команд: выполнили задание,

проверили правильность его выполнения с помощью электронного табло –

получили макет чемодана и можешь двигаться дальше.

Оборудование и оснащение: 2 стола, 20 стульев, мультимедийный проектор, экран, ноутбук, медиапрезентация, 2 мольберта, интернет-ресурс.

Краткий анализ работы воспитанников и результаты.

Во время игры-квест при возникающих трудностях бабушка и дедушка оказывают им помощь и поддержку с помощью наводящих вопросов, словесных указаний. У детей была возможность после самостоятельного выполнения задания сверить результаты своей работы с

образцом на экране, найти и исправить ошибку. Если в начале игры для детей

представляло сложность согласованно действовать в команде, то к концу игры

эти сложности были преодолены. В результате все задания квеста детьми были

успешно выполнены.

Сценарий игры-квест «Отпуск не ждет»

1. Вводная часть.

Воспитатель. Дети, вы любите играть? А хотите принять участие в

увлекательной, познавательной игре- квест? А в какой квест мы будем играть? Квест называется «Отпуск не ждет» (Слайд 1. Картинка отдыхающих на море)

2. (Слайд 2. Музыкальная загадка про щенков). Прочитаем вместе и узнаем,

что у них произошло?

3.(Слайд 3. Письмо от щенков с использованием слов и картинок). Читают.

«Ребята! Мы друзья, щенята Бублик и Кисточка, не можем отправиться в отпуск. Помогите нам собрать свои чемоданы и отправиться в отпуск, скоро улетит последний самолет.

2. Мотивационная часть.

Воспитатель. Дети, вы готовы помочь?

Тогда я предлагаю вам начать помогать щенятам, вы справитесь?

3. Квест-игра

Подготовка к сбору предметов

Воспитатель. Дети, как же мы будем помогать? Обобщает

предложения детей.

Приступаем к постройке квартиры щенков. В этом нам помогут схемы и логические блоки

Дьенеша. (Приложение 1. Схемы комнат)

Собирают по схеме из блоков Дьенеша.

Вывод. Даем номер квартиры

Чтобы записать код нужно посчитать квадраты, круги, треугольники и

обозначить их количество цифрами.

Составляем карту-схему

Подойдите к магнитному табло.

- В левом верхнем углу расположите цифру 9.

- В правом нижнем углу расположите цифру, меньше числа 9 на 1. (8)

- В центре карты расположите знак плюс.

- В правом верхнем углу расположите 3 вертикальные полоски.

- В левом нижнем углу расположите одну горизонтальную полоску.

- Над горизонтальной полоской расположите знак минус.

4. (Слайд 4. План- карта). Внесите изменения, если что-то сделали

неверно. Дети проводят самоанализ.

5. (слайд 5. Предметы )

Дети двигаются, по словесной инструкции. Находят предметные картинки( их должно быть 20, по 10 каждой команде и два (по одному на команду) чемодана).

(Слайд 6. Встреча с темнотой и ее пугалками).

Внимание! Вас встречает ночной незнакомец, поприветствуйте

его мимикой и жестами

Он тоже рад познакомиться с вами. Если вы правильно выполните его задания,

то он готов вернуть часть чемоданов.

Я понимаю, что он хочет спросить, внимание слушайте! готовы?

(Слайд 7. Первое задание ночного пришельца).

1. Назовите соседей числа 9 (8, 10).

2. Назовите последующее числа 4 (5).

3. Число, которое космический житель загадал, стоит между числами 5 и 7 (6).

4. Назовите предыдущее числа 8 (7).

5. Цифра вроде буквы «О», но не значит ничего (0).

6. Число, которое стоит в числовом ряду справа от числа 2 (3).

7. Назовите число, которое больше числа 6 на 1 (7).

8. Назовите число, которое стоит в числовом ряду слева от числа 2 (1).

9. Число, меньше числа 5 на 1 (4).

10. Число, которое больше 2, но меньше 4 (3).

Вы уложились в 3 минуты, отлично справились с заданием ночного

пришельца и он возвращает вам еще два чемодана. И того у вас 3 чемодана из 5.

(Слайд 8. Появляется 3 чемодана).

Бабушка и дедушка рады такому хорошему результату. Они предлагают решить головоломку для того, чтобы появился четвертый чемодан Игра-головоломка «Лабиринт».

(слайд 4 чемодана)

(Слайд 9. Щенята рассматривают фотографии моря) Но не собран последний , пятый чемодан.

Оказывается нужно выполнить еще одно задание, а приготовил его Пес-Барбос, длинный хвост. Он завидует щенятам и не хочет их отпускать к морю. Он очень голоден и отдаст чемодан только тогда, когда дети приготовят ему вкусный обед.

(слайд 9 Из чего приготовим обед для Пса Борбоса)

Правильно выполнили задание и пес отдает им 5 чемодан

(слайд 10 Дети раскладывают найденные предметы, по 4, в каждый чемодан)Бабушка и дедушка руководят процессом

4. Итог, рефлексия.

Воспитатель. Вот и закончился наш щенячий квест. Вы достойно

справились со всеми заданиями и помогли щенятам собрать вещи и отправиться к морю.

Поделитесь вашими впечатлениями о квесте.

Какие задания для вас оказались легкими?

Какие задания вызывали трудности?

А какое задание показалось самым интересным?

Почему у вас получилось выполнить все задания?

В какой еще квест-игре вам бы хотелось принять участие?

Длительность игры-квеста 30 минут.