

СЦЕНАРИЙ КВЕСТ-ИГРЫ для детей подготовительной группы

«Такая неизвестная школа»

Цель: развитие ориентировки в здании школы и расширении представлений назначении отдельных помещений, знакомство с учителями начальных классов.

Подготовить:

- 3 помещения школы – «СТАНЦИИ» (класс, спортивный зал, столовая);
- библиотека;
- маршрутные листы для 3 команд;
- буквы для составления слова «БИБЛИОТЕКА»;
- обложка книги;
- титульные листы частей книги;
- собранные в «книгу» рассказы детей.

Участники:

- Воспитанники ДООУ № 1, 11, 20 – будущие первоклассники СОШ № 15;
- Ведущий игры;
- Учителя – ведущие на «станциях»;
- Сопровождающие (по 2 чел. На каждую команду);
- Библиотекарь.

Ход квест- игры.

Дети подготовительных групп из трех детских садов (ДООУ № 1, 11, 20) собираются в актовом зале.

Ведущий: спрашивает, кто они и откуда пришли, зачем они пришли в школу?

Дети: объясняют, что все они собираются идти в этом году учиться в школу. И хотели бы рассказать о себе учителям (какие они выросли большие, чему научились в детском саду, как помогают родителям дома и т.д.) Для этого они в детском саду сочиняли рассказы и собрали их в книгу. У воспитанников получились книги рассказов с иллюстрациями:

№ 1 – «Моя школа»

№ 11 – «Мой детский сад»

№ 20 – «Моя семья»

Ведущий: собирает «книги» и говорит, что если соединить эти три части вместе, то получится одна большая книга о жизни дошкольников. В этой книге будет три части. А у любой книги есть обложка. И обложка для нашей книги уже готова, посмотрите (слайд на экране).

Она лежит вон там, на подносе. Принесите ее, пожалуйста.

Дети: Приносят поднос, но там вместо обложки лежат маршрутные листы.

Ведущий: А где же обложка? А это что за листы? Зачем они, как вы думаете?

Дети: Рассуждают и приходят к мнению, что надо попробовать пойти по указанным маршрутам и поискать подсказки, где найти обложку, в тех помещениях, которые указаны на плане.

Ведущий: На экране показывает картинки и разбирает с детьми, куда они пойдут искать обложку книги. Обговаривают, что каждая команда должна пройти 3 станции и узнать, есть ли там обложка книги или найти подсказку, где ее найти. На прохождение маршрута дается 30 минут.

- «Я желаю вам счастливого пути и удачи! Жду вас в зале через 30 минут с результатом поисков».

Команды: в сопровождении взрослых дети отправляются по маршрутным листам на «станции». На посещение каждой станции отводится 7 минут, на перемещение между станциями 3 минуты. Взрослые (сопровождающие и ведущие) четко следят за соблюдением регламента.

На станциях детей встречают учителя начальных классов, которые в этом году будут набирать первоклассников и предлагают выполнить задания.

«Станция 1» - учебный класс.

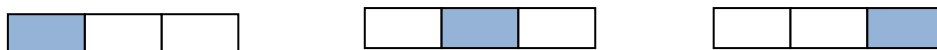
Что-то найти или узнать могут только самые сообразительные и внимательные ребята! Вы сообразительные? (дети отвечают) И внимательные? (дети отвечают). Сейчас проверим!

«Звуковой дождик»

Атрибуты: три зонта, под которыми расположены схемы слов с обозначением заданного звука в начале в середине и в конце слова. На первых партах расположены лужицы, а на них разложены картинки, в названии которых есть заданный звук и несколько картинок, где заданный звук отсутствует.

Ведущий: Ребята посмотрите, сколько лужиц на партах, прошел дождик и «смысл» из-под зонтиков все слова со звуком «Р». У каждой картинке был свой зонтик.

Посмотрите, там есть схемы слов:



На одной схеме звук «Р» находится в начале слова, на другой в середине слова и на третьей - в конце слова.

Вы должны найти картинки, в названии которых есть звук «Р» и спрятать её под тот зонтик, под которым находится схема с расположением звука «Р» на вашей картинке.

Ваша задача, выбрать себе одну картинку и определить где в названии предмета находится звук «Р»: в начале, в середине или в конце слова и вернуть все «слова» на место – под зонтики.

Далее педагог спрашивает, почему они поместили картинку именно под этот зонтик и почему не выбрали оставшиеся картинки.

Игра «Так – не так»

Ведущий: «Если я правильно скажу, то вы хлопайте, если нет, то топайте! А я буду вас запутывать (ведущий все делает наоборот, чтобы запутать детей)

- Караси в реке живут (ХЛОПАЮТ)
- На сосне грибы растут (ТОПАЮТ)

- Любит мишка сладкий мед (ХЛОПАЮТ)
- В поле едет пароход (ТОПАЮТ)
- Дождь прошел – остались лужи (ХЛОПАЮТ)
- Заяц с волком крепко дружит (ТОПАЮТ)
- Ночь пройдет – настанет день (ХЛОПАЮТ)
- Маме помогать вам лень (ТОПАЮТ)
- Праздник дружно проведете (ХЛОПАЮТ)
- И домой вы не пойдете (ТОПАЮТ)
- Нет рассеянных среди вас (ХЛОПАЮТ)
- Все внимательны у нас! (ХЛОПАЮТ).

«Станция 2» - спортивный зал.

1. Для занятий физкультурных
Есть у нас спортивный зал.
Любит он ребяток дружных
Даже тех, кто ростом мал.

2. Кольца, лесенки, турник.
Заниматься я привык.
Подтянусь, отожмусь,
По канату заберусь.

Руки мои – цепкие!
Ноги мои – быстрые!
Тренируюсь каждый день.
Лазать, прыгать мне не лень.

Приходите на часок
В наш спортивный уголок.
Упражнения с друзьями
Выполняйте вместе с нами!

Игра «Повторяй за мной»

Мы ногами топ, топ.
Мы руками хлоп, хлоп.
Мы глазами миг, миг.
Мы плечами чик, чик.
Раз сюда, два сюда (повороты туловища вправо и влево)
Повернись вокруг себя.
Раз присели, два привстали,
Сели - встали, сели – встали.
А потом пустились вскачь (бег на месте)
Будто мой упругий мяч.
Раз - два, раз - два (восстанавливаем дыхание – поднимаем и опускаем руки)
Вот и кончилась игра.

Посадка картофеля

Цель игры: развитие быстроты, силовой выносливости.

Ход игры: Создаются две команды по пять человек. Игрок, стоящий первым, — капитан, он держит в руках мешочек с пятью картофелинами (камешками). На расстоянии двадцати-тридцати шагов от каждой колонны начерчены пять кружков. По сигналу капитаны команд бегут к кружочкам и сажают картошку по одной в каждый кружочек, затем возвращаются и передают мешочек следующему игроку, который, взяв мешочек, бежит собирать картошку, и т. д.

Правила игры:

- капитаны стартуют по сигналу;
- игроки не выходят за линию без мешочка. Если картошка упала, ее следует поднять и затем бежать;
- подбегать к команде надо с левой стороны.

«Караси и щуки»

Цель: упражнять детей действовать по сигналу педагога, выполнять ходьбу, упражнять в приседании.

Ход игры: Один ребенок выбирается Щукой, чертится круг (берег), остальные играющие дети - караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга.

По сигналу воспитателя: «Щука!» — она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат поскорее занять место на берегу и присесть, как камешки. Пойманные щукой караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой Щукой

«Станция 3» - столовая.

Дидактическая игра «Полезная и вредная еда»

Цель игры:

Закреплять представление детей о том, какая еда полезная, а какая-вредная для организма, подвести их к пониманию противоречия: мне нравится эта еда а моему организму она полезна?

Разобрать картинки на группы: «Овощи», «Фрукты», «Ягоды», «Грибы».

После выполнения заданий на каждой станции командам выдается карточка с буквой. В конце маршрута у каждой команды должно быть по 3 буквы, которые они приносят в актовый зал.

В актовом зале.

Ведущий: встречает команды и выясняет, что они нашли. Предлагает детям подумать, зачем им эти буквы? Подводит к мысли, что из них можно попробовать составить слово. Те дети, у кого в руках карточки с буквами встают в шеренгу, а остальные дети, перемещая их, составляют слово.

Дети: пробуют самостоятельно составить слово, а при необходимости обращаются за помощью к взрослым. В результате получается слово «БИБЛИОТЕКА»

Ведущий: Интересно, почему получилось такое слово? Может быть - это и есть подсказка, где найти нашу обложку?...

Дети отправляются с сопровождающими в библиотеку.

Библиотекарь: встречает детей и отдает обложку для книги. Все вместе собирают части книги в одно целое и добавляют обложку. Затем детям предлагается рассказать (по желанию) свой рассказ из книги.

Дети рассказывают о себе и оставляют книгу в школьной библиотеке, чтобы учителя смогли ее прочитать и больше узнать о своих будущих учениках.