

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №3 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по художественно-эстетическому развитию детей Московского района Санкт-Петербурга

*Из опыта работы ГБДОУ детский сад №3,  
Разработчики: воспитатели Солдатова Я.А., Власова О.В.  
старший воспитатель Новикова Ю.Е.*

**Сценарий  
Интерактивная игра «Квест»  
«Карта мира»  
или «Открываем новые земли»  
для детей подготовительной к школе группы**

Образовательные и развивающие цели мероприятия:

Через интерактивные действия

- Формирование и закрепление представлений у детей о карте мира, названиях материков и их расположения на карте;
- Формирование представлений о научных экспедициях и их целях
- Условия для опыта работы в команде, умений принимать решения в нестандартных ситуациях, ориентироваться в пространстве

**Подготовительная работа с детьми.**

- Детей знакомят с картой мира, с названием и расположением материков, знакомят с животным и растительным миром материков.

- проводят опыты и эксперименты («Школа научных опытов») по темам:

1. Можно ли создать невидимые чернила? Можно ли их сделать видимыми, зная секрет?

2. Какие способы есть для размораживания льда? Каким способом быстрее всего можно разморозить лед?

Организация мероприятия

Дети делятся жеребьевкой на две команды (экспедиции) по 10-12 человек.

Игра «Квест» проходит по двум параллельным маршрутам двумя командами (экспедициям)

Подготавливается стилизованная карта, на которой нанесены силуэты материков и названия океанов.



Команды получают маршрутные листы движения по детскому саду, на которых обозначено, в каком порядке и какие помещения (остановка) проходят команды.

Основная цель «экспедиции» - Открытие новых земель (материков) и нанесение их на карту мира:

Каждая команда посещает три пункта (станции), где выполняя задания, они получают необходимые силуэты.

Каждая команда посетит три пункта (станции) в порядке соответствии с маршрутным листом. После получения трех материков экспедиции возвращаются в группу, где наносят материки на карту.

Карта заполнена. Игра закончена.

### **Ход мероприятия**

Инструкция проводится перед самым началом игры.

Инструкция детям:

- Представьте, что вы живете в другое время, когда люди только открывали новые земли и составляли карту мира. Вам предлагают отправиться в экспедицию, найти (открыть) новые земли и нанести их на карту. В путешествие отправятся две экспедиции, каждая экспедиция получит свой маршрут следования.

На каждом контрольном пункте вы должны отыскать буквы определенного количества. Необходимое количество подскажет цифра на двери пункта (помещения). Затем, из найденных букв вы должны составить название материка (здесь вам поможет только ваши знания). Если вы правильно составите название, то вы получите силуэт материка.

Буквы на каждом пункте будут спрятаны или зашифрованы по-разному, возможно, вам придется их доставать или разгадывать, а может даже расколдовывать! Будьте готовы к разным неожиданностям, применяйте ваши знания и умения, а главное, советуйтесь друг с другом и не ссорьтесь!

### **Заключительный этап**

Экспедиции возвращаются в разное время, заполняют карту и ждут вторую экспедицию. После возвращения обеих команд, дети рассказывают друг другу о своих приключениях, делятся впечатлениями. Говорят, что больше всего понравилось, с какими трудностями они встретились, что было самое необходимое.

### **Маршрут 1: экспедиция №1**

Пункт №1 (Антарктида)

Количество букв **10**

Место: Улица (площадка группы).

Детям предлагают быстро одеться и бежать на площадку. Найденные ледышки принести в группу и подумать, как можно быстро достать буквы из льда.

*Буквы заморожены во льду и размещены на уличной площадке группы.*

Пункт №2 (Африка)

Количество букв **6**

Место: спортивный зал

Дополнительная инструкция:

В зале спрятаны силуэты животных, разрезанных пополам. Детям необходимо отыскать все детали, собрать животных (всего 6 животных, но 12 деталей), на которых написаны буквы, так же разрезанные пополам.

*В зале заранее запрятаны и разложены детали силуэтов африканских животных: жираф, слон, лев, крокодил, зебра, бегемот или другие*

### Пункт №3 (Америка)

Количество букв 7

Место: спальная комната группы «Кораблик»

Дополнительная инструкция: я назову сейчас буквы, вы должны их запомнить, зайти в вигвам и отобрать их из всего количества букв в вигваме

*В зале стоит вигвам, в котором на подносе или коробке лежат разные буквы*

## **Маршрут 2: экспедиция №2**

### Пункт №1 (Евразия)

Количество букв 7

Место: спальная комната «Слайдовая комната»

Дополнительная инструкция:

Здесь запрятаны буквы, возможно, они заколдованы, вам надо отыскать их и расколдовать.

*Заранее на листки бумаги молоком наносятся буквы, в соответствии с названием материка Евразия, в комнате стоят безопасные свечи, педагоги помогают детям зажечь свечи, но только после того, как дети сами догадаются о способе «расколдовывания»*

### Пункт №2 (Америка)

Количество букв 7

Место: спальная комната группы «Кораблик»

Дополнительная инструкция: я назову сейчас буквы, вы должны их запомнить, зайти в вигвам и отобрать их из всего количества букв в вигваме

*В зале стоит вигвам, в котором на подносе или коробке лежат разные буквы*

### Пункт №3 (Австралия)

Количество букв 9

Место: музыкальный зал

Дополнительная инструкция:

В зале спрятаны силуэты животных, разрезанных пополам. Детям необходимо отыскать все детали, собрать животных (всего 9 животных, но 18 деталей), на которых написаны буквы, так же разрезанные пополам.

*В зале заранее запрятаны и разложены детали силуэтов австралийских животных: крокодил, кенгуру, коала, киви, собака, утконос, какаду, страус или другие*