

Квест – игра

«Любимый Самуил Яковлевич Маршак»

Участники:

Дети старшего дошкольного возраста

Родители

Воспитатели –

Романенкова Т.В.

Платонова Н.И.

Оболонская Т.Н.

08.12.2017 год

Цель игры:

Формирование навыков командной игры, коммуникативного взаимодействия на материале художественных произведений С.Я.Маршака

Задачи:

1. Закрепить знания детей о литературных произведениях С.Я.Маршака
2. Развивать речь - доказательство
3. Развивать умение ориентироваться на местности, определять направление маршрута с помощью маршрутного листа.
4. Формировать умения выполнять правила игры - действовать согласовано, отвечать на вопросы, используя полученные знания и умения.

Ход игры.

Ведущий:

В этом году 3го ноября С. Я. Маршаку исполнилось бы 150 лет.

Ребята, а какие произведения Самуила Яковлевича Маршака вы знаете?

Видите, как много интересных стихов, сказок он написал!

Приглашаем вас в путешествие по творчеству С.Я. Маршака.

Путешествие будет самым настоящим – по карте – маршруту.

Но прежде чем, я расскажу вам, как будете путешествовать, давайте представимся:

1 – ая команда – (название) – ПишиЧитай

Ваш девиз –

Мы дела выбираем по труднее

Мы задачи решаем по сложнее

Мы пишем и читаем

И всюду успеваем.

2 – ая команда – (название) – Веселые Знайки

Ваш девиз –

Мы веселые ребята

Не привыкли мы скучать

Отгадаем все загадки.

Ну, попробуй загадать!

Ведущий:

Итак, получайте маршрут.

На каждой остановке для вас будет задание. Выполнив его, вы получаете букву. Этих букв будет 6. В конце нашего пути из полученных букв выложите слово и прочитаете его. Это будет сюрприз (1 команда – ПОЧТА, 2 команда - БАГАЖ).

Итак, в путь. Вашими помощниками на этом пути будут – Наталья Ильинична и я, Татьяна Валентиновна.

1 конкурс «Подбери ключ» (кабинет психолога)

На столе лежит конверт с загадкой:

Помощник читает:

Бим-бом! Тили-бом !

На дворе – высокий дом,

Ставенки резные,

Окна расписные.

А на лестнице ковер-

Шитый золотом узор.

По узорному ковру

Сходит кошка поутру...

Вы узнали, что это за произведение?

Дети:

Кошкин дом!

П.: задание - подберите правильный ключ к замку Кошкиного дома и получите букву.

Посмотрите, на столе лежат ключи, но только один ключ подходит к замку. Кто догадался, как нужно подбирать ключ? Правильно, начинайте. (дети подбирают правильный ключ, вставляют в замок; на обратной стороне замка получают букву **А**, вторая команда букву **О**).

2 конкурс «Исключи лишнее животное» (кабинет методиста) .

Задание для команды 1: *Вспомните стихотворение «Где обедал воробей?», каких животных встретил воробей в зоопарке? А теперь посмотрите на картинки, подумайте и вытащите животное, которое, по вашему мнению, лишнее.*

На столе лежат картинки из произведения С.Я. Маршака «Где обедал воробей?»: лев, лисица, морж, журавль, носорог, кенгуру, медведь, крокодил, **волк**.

На обратной стороне картинки - буква **П**

Задание для команды 2: *Вспомните стихотворение «Сказка о глупом мышонке». Какое из этих животных не приходило укачивать мышонка? А теперь посмотрите на картинки, подумайте и возьмите животное, которое, по вашему мнению, лишнее.*

На столе лежат картинки: мышка, мышонок, утка, жаба, лошадь, свинья, щука, кошка, **слон**.

На обратной стороне картинки - буква **Б**

3 конкурс «Кто потерял вещи?» (кабинет заведующего)

Задание командам: *Откройте чемодан, рассмотрите вещи, узнайте, кому они принадлежат. Небольшая подсказка - Хозяева этих вещей живут в произведениях С.Я. Маршака - Глупый мышонок, Багаж, Где обедал воробей?, Кот и Лодыри, Усатый полосатый, 12 месяцев.*

На столе стоит чемодан. В чемодане лежит хлебная корка, картина, пшено, коньки, одеяло, кроватка, колечко.

Дети находят букву на дне чемодана букву: *1 команда - **Т**, 2 команда - **Г**.*

4 конкурс « Найди вещи Рассеянного с улицы Бассейной» (медицинский кабинет).

Задание командам: Рассеянный с улицы Бассейной потерял свои вещи, нам нужно найти их.

В кабинете спрятаны вещи: **сковорода, валенки, перчатки**, конверт, фуражка, мочалка. Дети находят все вещи и определяют, какие вещи принадлежат нашему герою.

Дополнительное задание командам: А как вы думаете, кому из героев могут принадлежать конверт и фуражка?

В одном из валенок дети находят букву 1 команда - **А**. 2 команда – **Ж**

5 конкурс «Построй теремок» (музыкальный зал)

Задание командам: Каждая команда должна построить теремок по образцу. У каждой команды для этого есть конструктор. Постарайтесь сделать это на скорость.

Ведущий дает команду, и дети начинают строить теремок. После окончания постройки, каждая команда в награду получают буквы 1 команда – **Ч**, 2 команда – **А**.

6 конкурс « Выложи слово» (музыкальный зал).

Задание командам: из полученных букв выложите слово.

1 команда – **ПОЧТА**. 2 команда – **БАГАЖ**.

В.: Понравилось вам сегодня путешествовать? Какие произведения Самуила Яковлевича Маршака вы вспомнили на своем маршруте? Кто готов прочитать свои произведения?

На поиски произведений, какого писателя вы хотели бы отправиться?