

Интерактивная квест-игра «Разведчики» в подготовительной группе

Цель: создание условий для активного вовлечения родителей в совместную деятельность с детьми в условиях детского сада; создание атмосферы тесного сотрудничества и содружества, положительный психологический настрой.

Задачи:

-формировать самостоятельную личность, способность к сотрудничеству и принятию решения, инициативность, умение поставить цель и выбирать адекватные пути ее достижения;

-развивать силу, ловкость, быстроту, координацию движений, выносливость; воспитывать у детей чувство взаимопомощи, выдержки, находчивость, смелость, упорство, умение сплоченно действовать в сложных ситуациях, ответственное отношение к поставленной задаче.

Организация игры.

В игре участвует один отряд, выполняющий важное «боевое задание». За основу взят сценарий школьной военной игры «Зарница» и адаптирован для дошкольников. Все участники в военной форме. Команда 6 человек один из них взрослый- командир отделения разведки.

На этапах маршрута имеются опознавательные знаки. Подготовлено соответствующее оборудование. На протяжении всей игры детей сопровождают инструктор по ФИЗО и родители.

Оборудование:

Экипировка на каждого ребенка; российский флаг, маршрутная карта; бинокли, автоматы, снаряды, гранаты и т. д.; бинты; спортивный инвентарь; магнитофон, ноутбук и т. д.

Место проведения:

Физкультурный зал

Содержание:

(Зал - в углу оборудован штаб, мед. пункт)

Видео ролик- папа заходит в группу: Здравствуйте ребята, мне сегодня пришла посылка.

(достают из посылки ОБМУНДИРОВАНИЕ, ЭКИПИРОВКА, СНАРЯЖЕНИЕ РАЗВЕДЧИКА и письмо от Главнокомандующего)

-А кто это главнокомандующий?

-Высший начальник вооружённых сил государства, обычно во время войны?

(читает письмо)

«Приглашаем Вас на игру, посвященную празднику «Дню победы».



-А что это за праздник?

-ответы детей.

Читает дальше: «Назначаем Вас командиром. Вам необходимо собрать команду «Разведчиков» смелых, отважных и находчивых.

-Ребята, а кто такие «Разведчики»

-Это те солдаты, которые по приказу главнокомандующего тайно пробираются в тыл врага и узнают важную информацию.

Явка в штаб по тревоге.

Ну что же ребята, меня назначили командиром и мне нужна команда.

-Вы любите играть?

-Да

-Сумеете выйти из самых сложных ситуаций?

-Да

Но перед выполнением важного задания, вы должны пройти спец подготовку. К выполнению спец подготовки приступить. (на слайдах фото подготовки)

Затем включается тревога

(в зале выключается свет, мигают лампочки, дети с командиром вбегают в зал)

Командир: Отряд! Равняйся! Смирно! Товарищ командир, отряд к проведению игры " Разведчики" готов!

Главнокомандующий: Здравия желаю, товарищи бойцы!

Ваша команда!

-

Ваш девиз!

-

Главнокомандующий: Команде предоставляется право поднять флаг Российской Федерации.

(дети начинают поднимать флаг, а его нет)

Товарищи бойцы, сегодня в детском саду произошло чрезвычайное происшествие: противником был похищен флаг России.

Командир: смотрите, они выронили кусок карты. Главнокомандующий (родитель): Я думаю, что противник на своем пути оставил много следов и вам необходимо собрать все кусочки карты и определить местонахождения флага и доставить его в штаб. Вам в помощь навигатор, он поможет передвигаться по местности.

Задание очень сложное, необходимо будет преодолеть много препятствий.

К выполнению боевого задания готовы?



Дети: ГОТОВЫ!

Главнокомандующий: Желаю Вам удачи! Приступить к выполнению задания.

(командир вместе с командой рассматривают навигатор местности, что на нем изображено и какое первое задание предстоит им сделать)

1 квест: «Разминирование военной машины»

Задача саперов обезвредить «мины» (10 штук) в грузовой военной машине. Мины (кубики) завернуты и распределены по всей коробке (на дне кузова, подсказка- кусок карты в кабине машины, но взять ее можно только после того, как будут обезврежены все мины. Кусочки карты в виде пазл, собирает в портфель командир)



2 квест - «Болото»

Участники, в колонне по одному, проходят участок болотистой местности, перепрыгивая «с кочки на кочку» (кочки — обручи). Если кто-то прыгнет в красный обруч (топь, то все проходят «болото» заново. Далее все идут по узкой тропе (гимнастическая скамейка, преодолевают участок бурелома возле болота (перешагивание и пролезание через дуги).

(на карте топографический знак болота)

Командир: Ребята смотрите на навигаторе изображен знак, значит подсказка где-то здесь. (подсказка висит на знаке — «Что лишнее» - изображение предметов и военная каска — кусочек карты в каске)



3 квест – «Снайперы»

Бойцы ложись, нам необходимо соорудить укрытие(модули), давайте посмотрим что у нас на навигаторе - изображен склад боеприпасов, и там еще часть карты, что будем делать. Возьмите бинокли (бойцы с командиром смотрят в бинокль и обсуждают план действия) Необходимо уничтожить склад. Участники по очереди метают «гранаты» (мячи) с расстояния 2 метров в цель (снаряды противника). Давайте подойдем и поищем подсказку (на навигаторе указано, что подсказка на снарядах- на



трех снарядах картинки, соединив их получится солдат в военной форме, а в руках часть карты)

4 квест – «Сеть»

На пути преграда – ловушка. (цветные ленты натянуты, как паутина, на лентах колокольчики на карте нарисован пистолет, на нем подсказка- нарисован портфель, в нем последняя часть карты и указано, что пройти за портфелем можно только трим) Противник через лес



натянул

сеть с взрывным устройством. (советуются кто пойдет). Если дотронешься до веревки, то происходит взрыв. (звук взрыва). В результате прохождения квеста появляются раненые.



5 квест – «Под ливнем пуль»

Противник ведет непрерывный огонь. Нам необходимо пройти до госпиталя, провести раненых и не потерять ни одного бойца. Как это сделать? (смотрят в навигатор, там изображение танк). Садитесь все в танк, поехали.



6 квест - «Полевой госпиталь»

Всех пострадавших доставляют в госпиталь. Санитары оказывают первую медицинскую помощь, делают перевязку раненым, накладывают шины (*музыка*)

Командующий: немного передохнули, подлечили раны, пора двигаться дальше.



Командующий: Портфель, в котором находится последняя подсказка взятый у противника, закрыт на ключ. Необходимо его найти. Чтобы узнать, где он находится, надо осуществить радиоперехват.

7 квест – «Радиоперехват»

Стенд с гвоздиками, необходимо по схеме соединить все проводки, если все правильно появляется звукозапись голоса. *(по навигатору условие задание для двух человек)*

Из *перехваченной* радиограммы удалось узнать, что ключ на дне одного из этих контейнеров.



собирают пазлы, на них изображено, что флаг лежит под мостом закидан камнями.

8 квест – «Ключ»

На площадке стоят 4 контейнера с наполнителями *(песок, мутная вода с опилками и мелкими предметами- на дне ключ)*. Участники решают, один будет искать или все. Ключ найден. Портфель открыт. В руках последняя часть карты, дети



9 квест – «Флаг»

Разведчики двигаются по зданию и ищут (коробки накрыты, в одной из коробок находится флаг)

Командующий: Отряд, стройся, равняйся, смирно! В штаб шагом марш. Товарищ главнокомандующий, задание выполнено – флаг найден и возвращен в штаб.

Главнокомандующий: Команде предоставляется право поднять флаг Российской Федерации. *(играет гимн)*

Спасибо за службу. Я хочу выразить вам свою благодарность за успешно выполненное задание и наградить отряд георгиевскими лентачками.
Дети, командир: Ура! Ура! Ура! Команда кругом, шагом марш!

