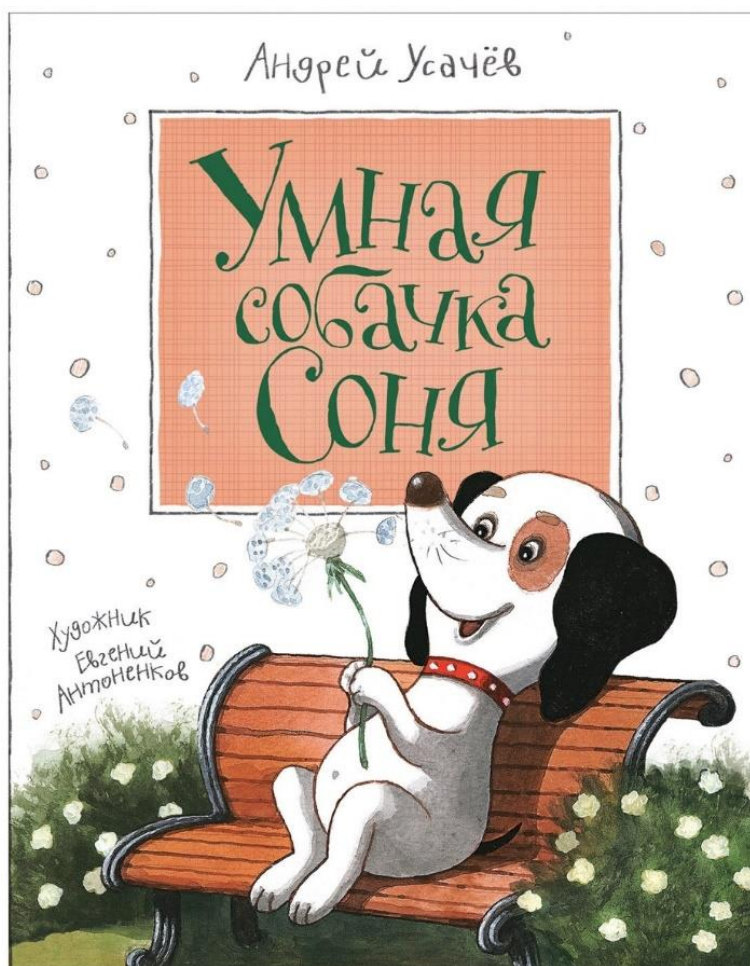


Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
центр развития ребёнка «Детский сад №217»
(МБДОУ ЦРР «Детский сад №217»)

**Конспект квест – игры «Пропала собачка Соня»,
по страницам книги А. Усачева
«Умная собачка Соня»
(старшая группа)**



Разработала воспитатель: Носова Т.А

Цель: Обеспечение максимально оригинальной, интересной игровой ситуации для детей, направленной на развитие внимания, быстроты мышления и сообразительности.

Задачи:

- создавать условия для развития познавательного интереса и логического мышления к достижению поставленной цели посредством игровых заданий;
- формировать умение сравнивать, логически мыслить, правильно формулировать выводы;
- активизировать словарь;
- воспитывать гуманное, бережное, положительно-эмоциональное, заботливое отношение к миру природы;
- закреплять умение работать в команде.

Предварительная работа:

1. Отпечатки лапок собачки
2. Книжный уголок
3. Магнитная игра «Наведи порядок в холодильнике»
4. Муляж «Пицца»
5. Шляпы
6. Плед для изображения реки, игрушка Крокодил.
7. Книга «Про умную собачку Соню», игрушка собачки.
8. Карточки-портреты собак

Условия: Приключение проводится в групповой комнате. Локации с заданиями не обязательно должны быть далеко друг от друга, пусть они даже будут все в поле зрения. Участники не знают, в каком порядке будут проходить этапы игры.

В группе объяснить детям правила игры, что необходимо правильно «прочитать» карточки. Можно каждый объект обозначить цифрой.

Ход занятия:

Дети заходят в заранее оформленную групповую комнату. Воспитатель обращает внимание на следы на полу.

Воспитатель: - Что это за следы, кто не вытер ноги? (*Спрашивает у детей, кто среди них сегодня пачкает пол.*)

Дети говорят, что это следы животного.

Воспитатель: - Давайте проверим куда же приведут нас эти следы.

Следы ведут детей к книжной полке.

Воспитатель: - Что еще за чудеса. Давайте проверим, все ли у нас в порядке на полке?

Дети внимательно проверяют полки и замечают, что нет книги «Про умную собачку Соню»

Воспитатель: Может нашу Соню похитили? Может она где-то далеко и ждет нас, надеется, что мы ее найдем?

Надо найти улики. Соня очень любила читать книги... Может книги нам подскажут, с чего нам начать ее спасать.

Дети перелистывают книги и находят в каждой книге карточку с изображением холодильника.

Воспитатель: При чем здесь холодильник, не пойму?

Дети рассуждают о том что по содержанию книги Соня любила холодильник и даже однажды там застряла.

Воспитатель: Ну тогда поспешим.

Дети замечают на магнитной доске изображение холодильника

Игра «Холодильник»

Воспитатель: Ну что, дети, Соня здесь? *(Нет)*

Зато мы нашли, то что любят хозяева это холодильник. Кто же у него хозяин? *(Иван Иванович и Соня)*

Мы не можем оставить холодильник в таком беспорядке. Сейчас разложим продукты правильно. То, что любит Соня отдельно, а то что любит И.И. тоже отдельно. Кто сможет быстренько нарисовать портрет Сони и И.И. *(дети рисуют маркером изображения Сони и И.И. а потом по цепочке раскладывают продукты по предпочтению.) Дети находят денежку.*

Воспитатель: Что здесь делает монетка, может Соня ее обронила? Зачем ей нужны монетки? *(дети бегут искать магазин, потому что соня могла пойти именно туда)*

Сони там нет, но есть корзина с продуктами

Воспитатель обращает внимание детей на стол с испачканной скатертью. И предлагает постирать скатерть и приготовить пиццу.

Игра «Приготовь пиццу»

Воспитатель: А то И.И. придет с работы и Соне здорово достанется.

Воспитатель: Ой какая красота, как я люблю порядок, но к сожалению Сони тут нет. И подсказок у нас нет. Давайте тогда думать, куда она могла запропоститься, что она еще очень любит.

Дети ищут ее под диваном. Потом выходят в приемную и замечают много шляп.

Воспитатель: При чем здесь шляпы. Что этим нам хотела Соня сказать? *(Дети рассказывают, что Соня любила играть шляпами и бросать их с балкона.)*

Воспитатель: Но мы не можем за ней повторять, потому что это не правильная игра, но я кое-что придумала...

Воспитатель раздает всем детям гимнастические палки и предлагает новую игру.

Игра «Передай шляпу»

Дети встают в круг и при помощи палки передают друг другу шляпу. Можно усложнить игру. Передавая шляпу, можно считать.

Воспитатель: Кажется, мы заигрались и совсем забыли, что Соня, возможно в беде и ждет когда мы ее спасем.

А если Соню не похитили, куда она могла сбежать? И было ли такое, что соня обижалась на что либо и хотела убежать? *(дети рассуждают о том, что было и хотела убежать Австралию.)*

Воспитатель: Но там же опасная река. А вдруг она утонула. Кто умеет плавать и спасет соню из глубокой реки? *(дети выражают желание)*

Воспитатель: Стойте. Стойте. Тут же опасно, смотрите кто это съел возможно нашу Соню? *(крокодил)*

И что, у нас совсем нет надежды спасти из реки Соню.

(Дети предлагают подождать, когда уснет крокодил и тихо перебраться через реку)

Игра «Проплыви через реку»

Звучи песенка про то, как крокодил спит, а дети тихо друг за другом проползают по синим пледом, словно ныряют под воду.

Когда все дети пройдут это препятствие воспитатель спрашивает...

Воспитатель: А какая она Соня, может она не заслуживает чтобы мы о ней беспокоились...

Выкладывает перед детьми портреты различных собак, дети узнают среди них соню и рассказывают про ее породу.

В холе раздается громкий лай щенка. Дети бегут за звук и видят игрушку соню и книгу.

Воспитатель: Ну где же ты была глупенькая, мы тебя искали. Не убегай больше. Ты можешь заблудиться.

Звучит песенка про собачку Соню из мультфильма. Дети берут собаку и бегут играть. Игра продолжается по-желанию детей.