

## СЦЕНАРИЙ

### *Квест-игры для детей дошкольного возраста с родителями «В поисках планеты Детства»*

**Цель:** установление развития доверительных партнерских отношений между родителем, педагогом и ребенком.

#### **Задачи:**

1. создать радостное настроение у участников квеста;
2. способствовать сплочению коллектива детей и их родителей;
3. развивать внимание, мышление, творчество, сообразительность детей;
4. развивать уверенность детей в себе;
5. создавать условия для выявления и развития личностных качеств.

#### **Ход игры:**

##### **1 этап. ОТПРАВНОЙ**

Все участники собираются в музыкальном зале.

Ведущий: здравствуйте друзья! Сегодня мы собрали вас не просто так! Утром мы получили тревожное послание и нам очень нужна ваша помощь! Один наш хороший друг потерялся в космическом пространстве и мы не знаем как его найти.

На экране транслируется видеопослание с просьбой о помощи.

Космический человечек: .... Друзья... помогите мне.... Прием, прием... кто слышит меня... пока я летал на космическом корабле, моя планета исчезала и мне теперь негде жить. Мне нужен новый дом, где будет много друзей, где все будут умные, добрые, заботливые. Я очень люблю танцевать, петь, рисовать, играть и заниматься спортом. Все это должно быть в моем новом доме.

ПОМОГИТЕ МНЕ.....

Ведущий: Мы должны помочь нашему инопланетному другу отыскать себе новый дом, но узнать название самой лучшей планеты во вселенной мы сможем только тогда, когда отправимся в путешествие по разным планетам и выполним все космические задания. Но чтобы отправиться в космический полет, нам чего-то не хватает! Чего?

Дети - Космического корабля!

Так давайте разделимся на команды и выполним самую первую задачу – построим для своей команды крепкий и красивый космический корабль.

Каждой команде необходимо на ватмане смастерить космический корабль используя подручные материалы (листы ватмана, фломастеры, пластилин, гофрированная бумага, клей ПВА, степлер, одноразовая посуда, ножницы)

После изготовления ракет, команды дают им названия и выбирают капитана корабля и помощника.

Ведущий: я вижу, что теперь вы готовы отправиться в полет! И вот вам следующее задание! Необходимо узнать адреса планет, на которые вы

отправитесь в первую очередь, для этого вам нужно лопнуть эти воздушные шары, внутри которых и находится карта.

Капитаны команд лопают воздушные шары, достают карту, после чего команда отправляется на первую планету, указанную на карте.

## **2 этап. ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ**

(по мере выполнения первого задания каждая команда получает конверт с маршрутом к следующей планете. После прохождения всех заданий команды собираются в отправной точке).

### ***Планета 1. ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАНИЕ***

**Ход выполнения командой задания:**

**Ведущий:** Здравствуйте! Очень рады вас приветствовать на нашей планете! Однако, чтобы попасть на планету опытов и экспериментов, вам нужно включить часы. Это часы необычные, чтобы их включить, необходимо провести опыт.

Нам понадобится: три лимона и научно-познавательный набор «Лимонные часы». *Команда включает био-часы при помощи лимонные батарейки.*

Вы справились с заданием.

Теперь вы можете посетить нашу планету «Экспериментирования».

**Ведущий:** Здравствуйте, друзья! Мы рады вас приветствовать на нашей планете «Экспериментирования»!

Чтобы Вам попасть на следующую планету Вам необходимо разгадать наши загадки и провести эксперимент.

Ведущий читает загадки – команда разгадывает.

Молодцы! Ваша команда справилась с заданием!

А теперь мы можем провести эксперимент. Давайте разбудим вулкан.

*Пока команда рассматривает макет гор, одна из которых вулкан. Ведущий рассказывает небольшую интересную легенду о вулкане.*

**Ведущий:** рассказывает легенду.

**Ведущий:** проводит эксперимент с безопасными реагентами по превращению горы в действующий вулкан.

После завершения эксперимента команда получает ...(карточку).. и спешит на следующую планету.

### ***Планета 2. РИСОВАНИЕ***

**Ход выполнения командой задания**

Задание "Смешной рисунок"

Лист бумаги или ватмана прикрепляется на доску. Участники выстраиваются в одну линию. Затем завязываем им глаза, подводим первого участника к «мольберту», даем в руки фломастер и просим нарисовать одну деталь из рисунка. Можно подсказывать, но кричать не разрешаешься. По очереди все подходят с завязанными глазами и дорисовывают недостающие детали.

### ***Планета 3. КОММУНИКАЦИЯ***

#### **Ход выполнения командой задания**

Платформа "Игра Крокодил"

Цель: развитие творческих способностей с помощью эмоций, мимики, жестов.

Задачи:

1. Оценка умения членов команды взаимодействовать в коллективе.
2. Развитие ассоциативного, креативного мышления.
3. Развитие наблюдательности, внимательности, навыков способности строить логические цепочки.
4. Участники: дети и родители

### ***Планета 4. СЕНСОРНОЕ РАЗВИТИЕ***

#### **Ход выполнения командой задания**

Игра с песком «Поиски сокровищ»

Команде предлагается 2 песочницы- с сухим и с кинетическим песком. На дне обеих песочниц находятся кусочки пазла. Задача участников команды по очереди нащупать в песке все кусочки пазла. После того, как все кусочки найдены, пазл нужно собрать.

### ***Планета 5. СПОРТИВНАЯ***

#### **Ход выполнения командой задания**

Прохождение полосы препятствий. Совместное участие детей и родителей.

### ***Планета 6. ФАНТАЗИЯ***

#### **Ход выполнения командой задания**

Воспитатель: Внимание, всем экипажам. Прямо по курсу планета, все идем на посадку! (Посадка на планету)

Ребята, а что это за планета с кольцами. (Сатурн) А как вы думаете, могут называть жителей этой планеты, а планеты Уран, а Юпитер, а Марс (дети высказываются).

Да все это жителей иных планет, поэтому их называют инопланетянами. Вы хотели бы подружиться с ними. Предлагаю вам сделать жителя этой планеты.

А из какого материала можно сделать самого инопланетянина (пластилин, соленое тесто)

Воспитатель предлагает детям выбрать цвет пластилина или соленого теста, для изготовления туловища инопланетянина.

Далее идет обсуждение, на какую форму будет похоже его туловище, из каких материалов будут глаза, уши, руки, антенны на голове и т. д.

В процессе работы интересуемся у ребят, что они делают, подсказывает им, советует и т. д.

### ***Планета 7. МУЗЫКАЛЬНАЯ***

#### **Ход выполнения командой задания**

Команда выполняет задание на музыкальную тематику: отгадывают музыкальные загадки, коллективно выполняют задания на смекалку и участвуют в музыкальной викторине.

### **3 ЭТАП. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ**

Все команды собираются в отправной точке (музыкальный зал). По итогам прохождения заданий на каждом этапе команды получают кусочки пазлов. В итоговом задании все команды должны собрать пазл воедино и получить фразу «АДРЕС: дошкольное отделение ПЛАНЕТА ДЕТСТВА». Адрес передается виртуальному герою.

Видеопрезентация: герой благодарит участников за помощь в поисках самой лучшей планеты.