

Квест для детей 5-7 лет «Тайна старой Тавриды».

Цель: формирование у детей первичных представлений о Крыме и его историческом названии «Таврида» через игровую деятельность.

Задачи:

- познакомить с древним именем Крымского полуострова;
- закрепить знания о Чёрном море, его обитателях (дельфинах), Крымском мосте;
- развивать познавательный интерес, логическое мышление, навыки командного взаимодействия;
- воспитывать чувство принадлежности к истории и культуре своей страны.

Необходимые материалы

- Бутылка с письмом от дельфинёнка (текст распечатан, свёрнут в трубочку).
- 4 свитка с заданиями и буквами.
- Буквы: К, Р, Ы, М
- Листы бумаги для графического диктанта, простые карандаши (по количеству детей).
- Интеллект-карта «Дельфины».
- Конструктор (лего, деревянные кубики, крупный напольный) - для постройки моста
- Видеоролик про Крым (3–5 минут).

Ссылка на материалы для квеста: <https://disk.yandex.ru/d/tzestRVD7ybBgg>

Ход квеста:

Вводная часть (мотивация):

Воспитатель обращает внимание детей на бутылку (или письмо / свиток), стоящую на видном месте.

Воспитатель: «Ребята, посмотрите, что это такое? Бутылка! Необычная, с верёвкой и ракушкой. Наверное, её прибило волной. А внутри что-то есть! Давайте посмотрим».

Достаёт свёрток, читает письмо:

«Привет, ребята! Меня зовут дельфинёнок Плюх. Я живу в Чёрном море и очень люблю узнавать новое. Недавно старая черепаха сказала мне удивительное слово - ТАВРИДА. Она сказала, что это название места, где я родился. Но я ничего не понял! Где находится эта Таврида? Что это такое? Помогите мне разгадать тайну!

Черепаха дала мне свитки с заданиями и сказала, что они помогут мне понять, что такое Таврида. Они спрятаны в разных уголках вашей группы. Помогите мне понять, о чем говорила старая черепаха.

Ищите первое послание там, где у вас живут книги и можно узнать много нового».

Воспитатель: «Вот это да! Дельфинёнок просит нас помочь разобраться, что же такое ТАВРИДА. Он говорит, что это место, где он родился, но сам не понимает, что это. Поможем? Тогда нас ждут задания. За каждое выполненное задание мы получим букву. В конце соберём из букв слово и узнаем, как называется то место, которое когда-то называли Тавридой. Готовы? Тогда начинаем поиски!»

Дети идут в книжный уголок, находят конверт с первым заданием.

Задание 1. Графический диктант «Кораблик»

Здесь дети находят свиток с первым заданием, воспитатель читает: *«Молодцы! Вы нашли первое послание. Чтобы получить букву, нужно восстановить рисунок, который смыло волной. Ваш воспитатель будет давать вам подсказки, куда двигаться. Интересно, что же у вас получится!»*

Когда закончите, отправляйтесь туда, где мы любим играть и веселиться – там вас ждёт следующее задание».

Воспитатель: садитесь поудобнее, берите свои листы (тетради) и простые карандаши. Сейчас мы будем рисовать по клеточкам. Слушайте внимательно и выполняйте, у вас все получится».

Графический диктант «Кораблик» в папке с материалами.

Воспитатель: «Что у вас получилось? Кораблик! Как вы думаете, может ли этот кораблик быть подсказкой? Куда можно отправиться на корабле? (Ответы детей). Интересно! Давайте еще поищем информацию, чтобы точно знать, что значит слово Таврида. А пока вы заработали букву «Б!».

Дети прикрепляют её на доску. Затем ищут следующую подсказку. Идут в игровую зону.

Задание 2. Игра «Море волнуется раз»

Воспитатель: «Второе задание! Здесь написано: *«Здорово, что вы добрались до второго задания! Теперь пора увидеть морских обитателей. Выходите на ковёр и поиграйте в игру «Море волнуется раз». Следующее задание ищите там, где у вас живут карандаши».*

Проводится игра «Море волнуется раз». Ведущий (воспитатель или ребёнок) произносит слова:

Море волнуется – раз,

Море волнуется – два,

Море волнуется – три,

Морская фигура – замри!

Дети замирают, изображая дельфина, медузу, чайку, волну, скалу и т.п. Воспитатель отгадывает кого изобразили дети и отмечает самые интересные фигуры.

После игры дети получают букву «Р» и прикрепляют её на доску.

Воспитатель: «Ещё одна буква у нас. Интересно, а как морские фигуры, предметы и обитатели связаны с Тавридой? (Предположения детей).

Воспитатель предлагает продолжить поиск ответов. Дети отправляются в центр ИЗО, там их ждет следующее задание.

Задание 3. Загадка про дельфина и работа с интеллект-картой

Воспитатель: здесь новое послание. *«Вы почти у цели! В этом конверте - загадка про моего самого близкого друга. Отгадайте её, а потом вместе с воспитателем внимательно рассмотрите карту, которую я для вас нарисовал.*

В море Чёрном я живу,

Очень весело плыву.

Люблю прыгать и играть,

Рыбкам сальто показать.

Отгадайте, кто это?

А последнее задание ждёт вас в конструкторской мастерской».

Дети отгадывают.

Воспитатель: «Правильно, дельфин! А вот и подарок от Плюха - карта, на которой нарисовано всё самое интересное про его друзей - дельфинов. Давайте рассмотрим её».

Воспитатель вывешивает интеллект-карту. Рассказывает детям интересные факты по карте и предлагает поиграть в игру «Разведчики».

Игра «Разведчики»

Воспитатель даёт установку:

«Сейчас вы — разведчики. У вас есть 30 секунд, чтобы запомнить как можно больше фактов о дельфинах. А потом я закрою карту, и вы расскажете, что запомнили».

После запоминания карта переворачивается или закрывается, дети командой или по очереди называют факты о дельфинах.

После обсуждения воспитатель передает детям букву «М», и они закрепляют её на доске.

Воспитатель: «У нас появилась еще одна буква! Ищем следующее задание! Дети ищут задание в центре конструирования.

Задание 4. Постройка моста

Воспитатель читает задание: *«Последнее задание! Перед вами - море (голубая ткань). Вам нужно построить мост, который соединит два берега. Стройте все вместе - одной командой. Когда мост будет готов бегите скорее к доске – складывать слово из ваших букв!»*

Удачи! Плюх.

Воспитатель: перед нами - море (показывает ткань). Нам нужно построить мост, который соединит два берега. Как вы думаете, для чего людям может понадобиться

мост? (Предположения детей). В задании говорится, что нам тоже нужно построить мост. Можно разделить на команды, а можно построить один общий мост».

Вариант организации:

- Дети делятся на 2–3 подгруппы, каждая строит свой участок моста, затем соединяют.
 - Дети делятся на команды, и каждая команда строит свой мост.
 - Строят коллективно один длинный мост, перекидывая его через «море».
- По завершении строительства воспитатель предлагает проверить, крепкий ли мост (можно провести игрушечную машинку).

Воспитатель отдает детям последнюю букву «К».

Воспитатель: «Вот и последняя буква! Давайте прикрепим её к доске».

Заключительная часть

Все буквы на доске: К, Р, Ы, М (вразнобой).

Воспитатель: «Ребята, мы собрали все буквы. Давайте попробуем составить из них слово. Какое слово получится?» (Дети переставляют буквы, получается КРЫМ).

Воспитатель: «Верно! КРЫМ! Так вот что такое Таврида! В древности Крым называли Тавридой. Это одно и то же место. Полуостров Крым омывается Чёрным и Азовским морями, там тёплое море, красивые горы, растут фрукты. И живут наши знакомые дельфины. Как хорошо, что мы помогли Плюху разобраться и понять, о чем говорила старая черепаха.

18 марта мы отмечаем День воссоединения Крыма с Россией. Теперь мы знаем, что это замечательный край, который всегда был и остаётся частью нашей большой страны. Предлагаю узнать побольше об этом удивительном месте и посмотреть небольшой фильм про него».

Вопросы для рефлексии:

Какое новое слово вы сегодня узнали? Что оно обозначает?

Какое задание было для вас самым интересным / трудным?

Кому мы можем рассказать о нашем приключении?

Примечание: Все конверты и буквы воспитатель прячет заранее в указанных зонах. Важно, чтобы переходы между заданиями логично вытекали из подсказок, но при этом воспитатель может направлять детей вопросами, если они затрудняются.