

Квест-игра «Маленькие конструкторы» для детей средней группы

**Воспитатели: Аминева А.М.
Лукманова Ю.Ю.**



Цель: Закрепление полученных ранее знаний в конструктивной деятельности.

Задачи:

Образовательные:

1. Побуждать к познавательно-исследовательской деятельности, благодаря погружению в различные игровые ситуации, опираясь на предыдущий опыт.
2. Учить понимать поставленную задачу и выполнять ее самостоятельно или коллективно.
3. Закреплять конструктивные навыки, умение ориентироваться в пространстве и на плоскости.
4. Продолжать приучать работать по схеме.
5. Совершенствовать умение различать и называть детали конструктора независимо от их размера, цвета.

Развивающие:

1. Создать условия для развития внимания, памяти, воображения, двигательной активности.
2. Развивать социально-коммуникативные качества путем коллективного решения общих задач.
3. Поощрять и стимулировать проявление речевой активности каждого ребенка.
4. Развивать воображение, фантазию
5. Формировать навыки самоконтроля.

Воспитательные:

1. Создание положительного эмоционального настроения.
2. Воспитывать интерес к конструктивной деятельности.
3. Воспитывать чувство дружбы, сотрудничества, доброжелательного отношения друг к другу.

Интеграция образовательных областей:

1. Социально-коммуникативное развитие;
2. Познавательное развитие;
3. Речевое развитие;
4. Физическое развитие.

Виды детской деятельности: игровая, коммуникативная (общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками), познавательно-исследовательская, двигательная, продуктивная.

Методические приемы:

Мотивационно-побудительный этап:

Игровая мотивация (проблемная ситуация)

Организационно-поисковый этап:

Познавательная и практическая мотивация

Наглядный метод (показ образца, демонстрация)

Практический (работа с карточками, работа с раздаточным материалом, работа со схемой, игровые упражнения, тактильные ощущения, сравнение)

Словесный (напоминание, пояснение заданий, вопросы, хоровые ответы, индивидуальные ответы)

Рефлексивно-корректирующий этап:

Поощрение, анализ заданий, получение сюрприза.

Используемые технологии: здоровьесберегающие, игровые (квест-технология).

Словарная работа:

Обогащать словарный запас детей. Проговаривать уже знакомые понятия.

Материал и оборудование: карта-план; конверты с заданиями; лего-лестницы, лего-человечки; карточки-схемы «Разложи детали по признаку»; конструктор Лего; настольный конструктор и схемы-карточки «Башня»; крупный напольный кирпичи; машины разного размера; картинки-схемы разных построек; конструктор Лего-дупло, карточки схемы к нему; наборы деталей конструктора; готовые постройки с отличиями друг от друга; крупный напольный строитель; угощение.

Ход:

Под веселую музыку команды входят в группу. Капитаны представляют свои команды.

1 команда

Название: «Кубик-рубик»

Девиз: Ты запомни, дружок, золотые слова: «Крутят кубик не руки, а голова!»

2 команда

Название: «Шестеренки»

Девиз: Хочешь жить – умей вертеться! Шестеренки рвутся в бой, мощь и сила за спиной!

Сюрпризный момент: воспитатель показывает 2-х лего-человечков (лего-кубик и лего-кирпичик) из Волшебного мира конструирования, они предлагают детям выполнить задания с деталями конструктора и по лего-лестнице добраться до призов.

Но сначала нужно найти карту-план с заданиями, которая разделена на несколько частей и спрятана в группе. Обе команды вместе находят части карты и собирают их в одну целую.

Далее команды по стрелкам на карте передвигаются к фото с фрагментом группы, находят в группе это место и берут там конверт с заданием.

Воспитатель читает командам задания. Капитаны команд выбирают руку воспитателя, в которой задание для их команды. Задания каждой команде даются однотипные, с небольшим отличием.

За правильное выполнение задания команда передвигает своего лего-человечка на ступеньку лестницы выше.

Задания:

1.«Разложи детали конструктора по цвету, форме и величине»

Дети с помощью схем раскладывают детали конструктора по разным признакам.

2.«Светофорик»

Каждый участник собирает светофор из конструктора. Побеждает команда, которая быстрее соберет все свои светофоры. Участники, собравшие свой светофор, помогают другим участникам своей команды.

3.«Собери башню по схеме»

Команды собирают башню по схеме.

4.Игра с болельщиками и командами «Передай кирпичик»

По сигналу воспитателя дети передают кирпичик так, как называет педагог (за спиной, перед собой, над головой и т.д.)

5.Конкурс капитанов «Построй гараж для машины»

Капитаны команд получают разные по размеру машины и строят для них соответствующие гаражи.

6.«Угадай постройку по фото (схеме)»

Педагог представляет командам фото-схемы построек, дети дают им названия.

7.«Построй по картинке»

Команды получают схемы различных моделей и на скорость их собирают.

8.«Найди лишнюю деталь»

Педагог показывает набор деталей. Дети находят лишнюю и определяют, по какому признаку.

9.«Найди отличия в постройках или на схеме»

Каждой команде дается 2 постройки, в которых они должны найти и назвать отличия.

10.«Фантазеры»

Каждая команда строит спортивный стадион будущего. В завершении работы команды объединяют свои постройки общей деталью, получая один большой проект «Стадион будущего»

В это время проводится игра со зрителями «Кто хозяин этой вещи»

- Сапоги (Кот в сапогах)
- Корзина с пирожками и горшочек масла (Красная шапочка)
- Самовар (Муха-Цокотуха)
- Хрустальная туфелька (Золушка)
- Серебряные башмачки (Элли)
- Чемоданчик с лекарствами (Доктор Айболит)
- Ступа (Баба-Яга)
- Печка (Емеля)
- Разбитое корыто (Старик со старухой)
- Шляпа с очень широкими полями (Незнайка)

Итог мероприятия:

Ребята, какой сегодня замечательный день. Все участники игры были дружными и помогали друг другу. Поэтому мы с вами выполнили все задания и добрались до верхних ступеней лего-лестниц. Лего-человечки приготовили для вас сладкое угощение.

Дети получают сладкие призы.