

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА НЕФТЕЮГАНСКА
«ДЕТСКИЙ САД №6 «ЛУКОМОРЬЕ»

СЦЕНАРИЙ ИНТЕРАКТИВНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

квест - путешествие

«Тропинками Югры»



Автор: Смирнова Татьяна Владимировна,
учитель-логопед

Нефтеюганск, 2026

Квест-путешествие «Тропинками Югры»

Для детей средней группы (4–5 лет)

Продолжительность – 20-25 мин

Цель: формирование первичных представлений о родном крае через игровую исследовательскую деятельность

Задачи:

- познакомить с символами Югры, животными и растениями тайги, традициями ханты и манси;
- развивать наблюдательность, командное взаимодействие, мелкую моторику;
- воспитывать чувство гордости за малую Родину, уважение к культуре коренных народов.

Форма: игровой квест с элементами исследования, творчества и движения

Оборудование: письмо от полярной совы, конверты с заданиями, разрезные пазлы «Герб Югры», макет чума, фланелеграф с животными Югры, обручи («нарты»), маски оленей, заготовка «малицы», наклейки с орнаментом, аудиозапись звуков тайги, сундучок с «сокровища» (открытки «Юные исследователи Югры»)

СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН

Дети собираются полукругом. Звучат звуки тайги.

Ведущий: «Ребята, сегодня к нам прилетела полярная сова и принесла волшебное послание от Хранителя Югры! Послушайте:

"Дорогие друзья! В нашем прекрасном крае спрятаны сокровища — знания о природе, традициях и людях Югры. Чтобы их найти, нужно пройти 5 тропинок. Готовы стать исследователями?"

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ: 5 СТАНЦИЙ-ТРОПИНОК

Станция 1 «Символы Югры»

Задание: Собрать пазл с гербом ХМАО-Югры (упрощённый вариант, 6–9 крупных деталей).

Обсуждение: «Какие цвета на гербе? Что они означают?»

(Белый — снег и мир; лазоревый (синий) - символизирует водные ресурсы региона: около 30 тысяч рек и 290 тысяч озёр, также лазоревый цвет может означать

величие, красоту, ясность; зелёный — бескрайнюю сибирскую тайгу; золотой (жёлтый) - олицетворяет богатство, силу, постоянство, верность, также может символизировать природные богатства региона — нефть, газ и природные ископаемые, в том числе россыпное золото, которое добывают в округе)

Активность: Тактильная сборка, проговаривание названий.

Станция 2 «Животные тайги»

Задание: На фланелеграфе разместить только тех животных, которые живут в Югре (медведь, олень, лиса, белка, лось, волк, заяц — исключить верблюда, жирафа, зебру, слона).

Дополнительно: Угадать животное по описанию («Хозяин тайги, спит зимой в берлоге» — медведь).

Активность: Движение у доски, развитие логики.

Станция 3 «Чум — дом северных народов»

Задание: Собрать макет чума из деревянной заготовки и «шкур оленей»

Обсуждение: «Из чего ханты и манси строили чумы? Почему они удобны для кочевой жизни?»

Активность: Конструирование, знакомство с культурой коренных народов

Станция 4 «Эстафета «Нарты»

Задание: Командная эстафета: дети по очереди запрягают оленей и «едут на нартах» (бегут, держа обруч).

Обсуждение: «На чём передвигались ханты зимой? Как назывались их сани?» (нарты, олени).

Активность: Физическая разминка, командное взаимодействие.

Станция 5 «Хантыйский узор»

Задание: Украсить заготовку «малицы» наклейками с элементами хантыйского орнамента (геометрические фигуры, символы природы).

Обсуждение: «Зачем ханты украшали одежду? Что означают узоры?» (защита, связь с природой).

Активность: Творчество, развитие мелкой моторики, знакомство с декоративно-прикладным искусством

ФИНАЛ

Ребята собираются в центре. Складывают «ключи» от станций в сундук.

Ведущий: «Вы прошли все тропинки! Открываем сундук... А там — не золото, а самое ценное: знания о нашем крае! Вы теперь — настоящие исследователи Югры!»

Вручение открыток «Юный исследователь Югры».

Рефлексия:

— Что вам запомнилось больше всего?

— Какое животное Югры вам понравилось?

— Хотели бы вы побывать в настоящем чуме?

Дети делятся впечатлениями, ведущий подчёркивает: «Наш край — богатый, красивый, его нужно беречь!»

МЕТОДИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ

Принципы организации:

1. Игровая доминанта — информация из пособий проекта «Край родной» усваивается через действие, а не пассивное слушание
2. Сенсорное обогащение — использование тактильных материалов (пазлы, макеты, наклейки) соответствует возрастным особенностям детей 4 - 5 лет.
3. Интеграция образовательных областей — познавательное, речевое, художественно-эстетическое, физическое развитие реализуются в едином сюжете.
4. Дифференциация — задания адаптированы под разный уровень подготовки: от простого узнавания до творческого применения.
5. Эмоциональная вовлечённость — сюжет «поиска сокровищ» создаёт мотивацию и запоминающийся опыт.

Как дети усваивали информацию:

Механизм	Пример из мероприятия
Через действие	сборка пазла с гербом → запоминание символов
Через сравнение	отбор животных Югры от «чужих» → понимание экосистемы
Через творчество	украшение «малицы» орнаментом → усвоение культурных кодов
Через движение	эстафета «нарты» → связь традиций с физической активностью
Через диалог	обсуждение после каждого этапа → развитие речи и рефлексии

Достигнутые результаты:

1. Познавательные: 90% детей узнали и назвали 5-6 животных Югры, вспомнили название «чум» и «нарты».
2. Речевые: активизирован словарь: тайга, чум, нарты, орнамент, ханты, манси.
3. Социальные: дети научились работать в команде, ждать своей очереди, поддерживать сверстников.
4. Эмоциональные: сформирован позитивный образ «Малой Родины» как места, которое интересно изучать.
5. Практические: созданы продукты деятельности (дидактические игры «Укрась малицу», «Собери герб округа», «Собери чум из жердей и шкур оленей», «Отбери животных нашего округа»), которые могут быть использованы в дальнейшей работе.