

## Конспект квест-игры

### Тема: «В поисках зверят Югры»

#### Возраст детей: средний дошкольный возраст (4-5 лет)

*Цель:* Закрепить знания детей о животном мире Югры, развивать логическое мышление, внимание, речь и навыки сотрудничества.

#### *Задачи:*

##### *Обучающие:*

- Учить детей ориентироваться в многообразии представителей флоры и фауны Югры.

- Формировать устойчивый интерес к изучению природы родного края.

- Способствовать развитию мелкой моторики, памяти и внимания.

- Создавать благоприятные условия для формирования положительного отношения к природе и ответственному поведению в природной среде.

##### *Развивающие:*

- Стимулировать познавательной активности, формирование навыков наблюдения и анализа окружающего мира.

- Повышать уровень самостоятельности, инициативы и творчества.

- Совершенствовать коммуникативные способности и умение действовать совместно в команде.

##### *Воспитательные:*

- Прививать детям любовь и уважение к животным и растениям своего региона.

- Воспитывать чувство ответственности за сохранность природы.

- Воспитывать положительное отношение к совместной работе и взаимовыручке.

##### *Целевая аудитория:*

Средняя группа дошкольного возраста (4–5 лет).

##### *Форма организации:*

Интерактивная квест-игра с элементами театрализации и использованием дидактических материалов «Край родной. Моя Югра. Край, в котором я живу».

##### *Предварительная работа:*

- Беседы о ХМАО – Югре.

- Рассматривание иллюстраций по данной теме.

- Чтение художественной литературы и словарная работа по теме.

- Прослушивание музыкальных произведений.

- Подготовка атрибутов для квест – игры.

##### *Необходимое оборудование и материалы:*

- Большое письмо с письмом от мамы-медведицы, папы-глухаря, бабушки-щуки и мудрой бабочки.

- Большие картинки следов животных (можно распечатать или нарисовать самостоятельно).

- Карточки с изображениями животных, птиц, рыб и насекомых Югры.
- Разрезные картинki насекомых и рыб (4–6 частей на одну картинку).
- Цветные карточки-«следы»:

Зелёные — для обозначения следов зверей.

Жёлтые — для обозначения следов птиц.

Синие — для обозначения следов рыб.

Красные — для обозначения следов насекомых.

- Набор крупных изображений отдельных частей тела животных (уши медведя, глаза лоса, крылья глухаря, чешуя щуки и т.п.).

- Карточки из учебного пособия «Моя Югра. Знаю, умею, учусь».

- Учебное пособие «Край родной. Моя Югра. Край, в котором я живу».

- Магнитные удочки и рыбки с изображениями обитателей рек Югры.

*Пространственное оформление комнаты:* ёлочки, травка, корзиночки с фруктами, декоративные камни и песок (для оформления берега реки).

*Награды для детей:* медали, наклейки, открытки с символикой Югры.

*Организация пространства:*

Просторная комната или помещение с условным разделением на зоны:

- зона леса (игровые деревья),
- берег реки (песочный уголок),
- поле цветов (крашеные шарики),
- воздушное пространство (потолок с изображением неба).

*Ход квеста:*

***Вступление (2 минуты)***

**Воспитатель.**

- Ребята, сегодня утром я получила странное письмо. Давайте послушаем, что что там написано? (Читает письмо вслух.)

*Содержание письма.* Дорогие ребята! Наши малыши -зверята - медвежонок, глухарята, малышки щуки и гусеница - убежали гулять и потерялись в большом лесу. Мы сами не можем их найти без вашей помощи. Только вы, самые внимательные и добрые, сможете пройти по следам и вернуть малышей - зверят домой! Для этого нужно выполнить задания и собрать волшебные следы - они покажут дорогу. Помогите нам, пожалуйста!

**Воспитатель.**

- Подписано: бабушка-щука и мудрая бабочка.

**Воспитатель.** Поможем нашим друзьям? Но сначала, вы должны отгадать, кто нам прислал письмо. Для этого отгадайте загадки.

1.Вперевалку зверь идёт

По малину и по мёд.

Любит сладкое он очень.

А когда приходит осень,  
Лезет в яму до весны,  
Где он спит и видит сны (Медведь).

2. У него хороший слух,  
Но когда токует, - глух!  
Можно даже, говорят,  
Взять руками ... (Глухаря)

3. Под водою проплыла  
Рыба с пастью, как пила.  
Всех пугала эта злюка.  
Кто она, скажите? (Щука)

4. Червяком она была,  
Только ела да спала.  
Потеряла аппетит,  
Смотришь – по небу летит (Бабочка)

По мере отгадывания загадок детьми появляются большие игрушки животных или картинки.

**Воспитатель.** Правильно. Письмо прислали мама – медведица, папа – глухарь, бабушка – щука, мама – бабочка. Вот они все приветствуют нас.

**Воспитатель.** А сейчас давайте отправимся на поиски малышей - зверят! Для этого нам нужно собрать волшебные следы, которые помогут найти зверят, а для этого необходимо выполнить задания. Отправляемся в путь.

---

### **Задание 1. «Узнай животных по частям тела» (4 минуты)**

**Воспитатель.** Сейчас мы вам предстоит выполнить 1 задание. Я буду показывать вам отдельные части тела животных, а вы должны угадать, каким животным они принадлежат.

*Организация процесса.* На столе разложены крупные изображения отдельных частей тела животных (уха медведя, глаза лося, крыла глухаря, чешуи щуки и т.д.). Дети рассматривают фрагменты и пытаются угадать, какому животному они принадлежат. Пример вопроса воспитателя: «Это ухо большого серого животного, кто это?» (Медведь)

*Награда.* Зелёная карточка «след» за каждый правильный ответ.

**Воспитатель.** Молодцы. С первым заданием вы справились. Идём дальше.

---

### **Задание 2. «Кто-где зимует?» (3 минуты)**

**Воспитатель.** Сейчас нам предстоит разобраться, какие птицы остаются зимовать в Югре. Проверим ваши знания и постараемся угадать, кто остаётся зимовать, а кто улетает на юг.

*Организация процесса.* Воспитатель демонстрирует карточки с изображениями птиц Югры. Затем предлагает детям рассортировать птиц на две группы: зимующих и перелётных.

Пример рассуждения ребёнка. «Утка улетает на зиму в теплые края, а глухарь остается зимовать в лесах Югры».

*Награда.* Желтая карточка «след» за каждый правильный ответ.

**Воспитатель.** Жёлтые следы у нас, продолжаем наш путь.

---

### **Задание 3. «Поймай рыбу» (3 минуты)**

**Воспитатель.** Давай-ка разберёмся, какие рыбы водятся в реках Югры.

А теперь отправляемся к реке Югры! Здесь живут разные рыбы. Давайте попробуем их поймать!

*Организация процесса.* На полу или на синем коврикe разложены магнитные рыбки с изображениями обитателей рек Югры (щука, окунь, карась). Дети по очереди берут магнитные удочки и «ловят» рыбку. Поймав рыбу, ребёнок называет её (например: «Я поймал щуку!»). Воспитатель использует пособие «Край родной. Моя Югра...» для коротких комментариев: «Щука — хищная рыба рек Югры».

*Награда.* За каждую правильно названную рыбу ребёнок получает синюю карточку-«след».

**Воспитатель.** Синие следы мы тоже получили. Вперёд.

---

### **Задание 4. «Разрезные картинки (обитатели водоемов)» (3 минуты)**

**Воспитатель.** Давай-ка разберёмся, какие еще обитатели водятся в водоемах Югры. Вы видите перед собой разрезанные картинки с их изображениями. Ваша задача - аккуратно соединить части и назвать обитателя.

*Организация процесса.* Детям предлагаются разрезные картинки обитателей водоемов (уж, лягушка, стрекоза, комар, жук-плавунец, водомерка). Совместно собирая картинку, дети называют рыбу и рассказывают, где она встречается в Югре.

*Награда.* Красная карточка «след» за каждую собранную картинку.

**Воспитатель.** Красные следы мы тоже получили. Вперёд!

---

### **Завершение квеста (4 минуты)**

**Воспитатель.** Молодцы, ребята! Вы собрали все волшебные следы и теперь можете привести малышей - зверят домой. Отправляемся искать их прямо сейчас!

Дети располагают полученные следы на большой схеме леса и реки, постепенно приближаясь к местам нахождения зверят.

*Наступает финальная сцена.* Дети обнаруживают фигурки потерявшихся малышей - зверят и торжественно передают их взрослым животным.

Реплика взрослого медведя (роль исполняет воспитатель). «Ах, спасибо вам огромное, ребята! Теперь наши малыши дома и счастливы! Мы приготовили для вас особенный подарок за вашу смелость и доброту».

**Воспитатель.** Возвращайтесь в лес и больше не теряйте своих малышей.

**Итоговая рефлексия.**

**Воспитатель.** Ребята, вы сегодня молодцы, справились со всеми заданиями.

Помогли маленьким зверятам Югорского леса вернуться домой. Вспомним, каких животных мы вспомнили, какие места посетили и какие новые знания получили.

Дети делятся впечатлениями и достижениями. Рассказывают, какие задания запомнились, что понравилось больше всего, и какое открытие стало главным.

*Награждение.* Всем участникам квеста вручаются наклейки, медали или специальные дипломы с символикой Югры.

---

Оценка результатов:

Квест успешно завершён, если:

Дети смогли справиться со всеми заданиями, проявляя самостоятельность и сотрудничество.

Было обеспечено глубокое усвоение материала о представителях животного мира Югры.

Дети продемонстрировали хорошее владение навыками классификации и идентификации объектов.

---

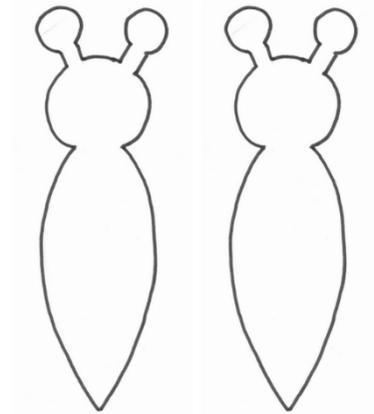
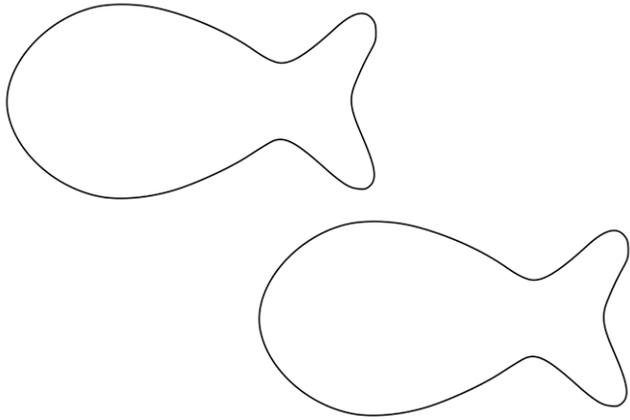
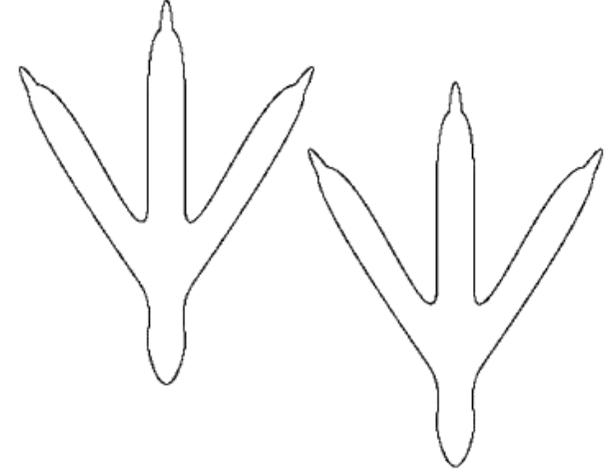
Важные советы:

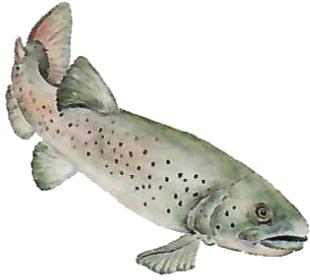
Используйте разнообразные способы подачи материала, чередуйте активные задания с развивающими мозг упражнениями.

Регулярно привлекайте детей к обсуждению, поддерживайте доброжелательную атмосферу и положительную обратную связь.

Старайтесь создавать игровые ситуации, максимально приближённые к реальной жизни Югры, вовлекая детей в интересный сюжет.

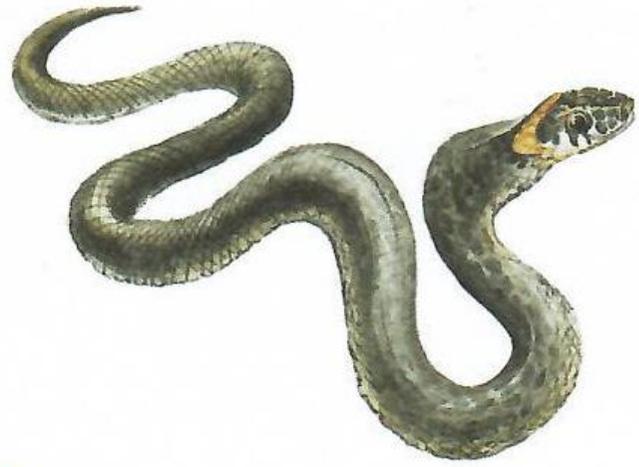
Квест-игра оставит яркий след в сознании воспитанников, укрепит знания о родном крае и заложит основы экологически осознанного поведения.

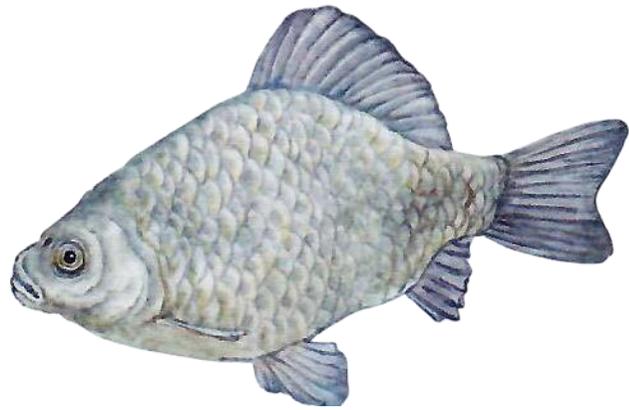


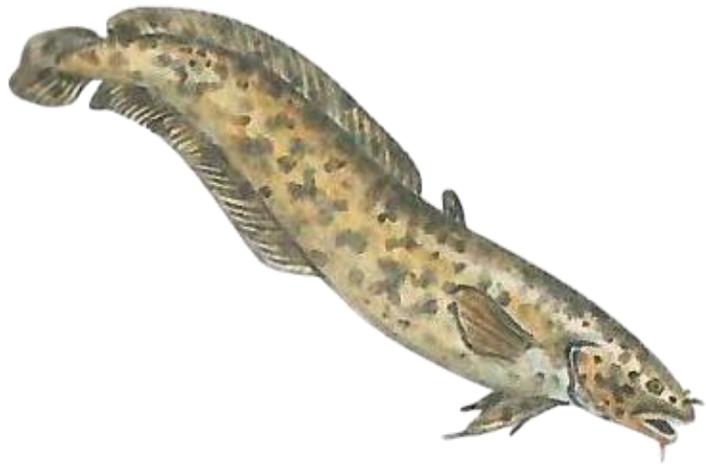












*Дорогие ребята!*

*Наши малыши -зверята - медвежонок, глухарята, мальки щуки и гусеница - убежали гулять и потерялись в большом лесу. Мы сами не можем их найти без вашей помощи. Только вы, самые внимательные и добрые, сможете пройти по следам и вернуть малышей - зверят домой! Для этого нужно выполнить задания и собрать волшебные следы - они покажут дорогу.*

*Помогите нам, пожалуйста!*

*Бабушка-щука и мудрая бабочка.*

