**Квест-игра по ФЭМП с детьми старшей группы « В поисках клада».**

Цель:

      Создать благоприятные условия и позитивный настрой для проведения квест-игры.

Задачи:

      Закрепить навыки ориентировки в пространстве и умение решать проблемные ситуации. Развивать коммуникативные навыки, умение работать в команде.

      Развивать речь, наблюдательность, мыслительную активность, умение высказывать и обосновывать свои суждения, слуховое и зрительное внимание, память, логическое мышление.

      Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, чувство товарищества, взаимопомощи.

Оборудование:

Письмо от Волшебника, лопатка для снега, стрелки-указатели, конверты: красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий, фиолетовый с заданиями, 4 части карты, круги, вырезанные из картона с цифрами, геометрические фигуры, плакат с предметными картинками, колокольчик, воздушный шарик.

ХОД ИГРЫ:

Воспитатель сообщает детям, что здесь какое-то письмо, зачитывает адрес: детский сад «Тополек», старшая группа «Улыбка».

- Хотите узнать, что в нём?

«Здравствуйте, ребята старшей группы «Улыбка»!

Я приготовил для вас клад, вы сможете его найти, если пройдёте все испытания.

Вы посетите 4 острова и там найдите подсказки они вам помогут найти клад. Для этого нужно выполнить все задания правильно, и только тогда вы найдёте клад. Вы готовы к путешествию? Тогда удачи!».

Вос-ль: Знаете ли вы, что такое клад? Как вы думаете, кто бы это мог нам прислать такое письмо?

Повторим правила успешного поиска клада:

1.выполнять все задания вместе,

2.не перебивать своего товарища,

3.помогать друг другу, и тогда вы обязательно найдёте клад.

**Первый остров «МАТЕМАТИКИ» экран-заставка** (садятся за столы)

1. Р,И «Какое число я пропустила». За столом.
2. Задание «Соедини по порядку цифры от1 до 10» За столом.
3. Задание «Вставь пропущенную цифру». За столом.
4. Математические перфокарты. За столом.
5. Задание «Найди соседей цифр». Экран.
6. Задание « >/</=». За столом.
7. Примеры.

***Подсказку ищут в чашке с гречкой (прямоугольник).***

**Второй остров «ИЗО» экран- заставка** (Стоят у экрана).

1.Д.И «Назови жанр живописи».

2. Д.И «Найди ошибку».

***Подсказку ищут в чашке с рисом «Трапецию».***

**Третий остров «Грамматики» экран-заставка** (садятся за столы)

1. Вопрос какая бывает речь?
2. Что мы говорим? (слова)
3. А слова складываем во что? (предложения)
4. Какие бывают предложения? (длинное и короткое)
5. Какие бывают звуки? (гласные и согласные)
6. Д.И «Прочитай слоги» КРУГ
7. Д.И «Придумай слово на звук» экран К.С.
8. Д.И «Сколько слогов в слове?» экран

9 Д.И «Какой хлеб». Экран. (игра с мячом)

***Подсказку ищут в чашке с манкой «Ромб»***

**Четвертой остров «Литературный» экран-заставка** (садятся за столы)

**Викторина:**

1. Как звали дедушку в сказке «Серебряное копытце».
2. Какое копытце у оленя было серебряное.
3. Как звали кошку в этой сказке.
4. Как звали девочку из рассказа «Цветик семи цветик».
5. Какие волшебные слова говорила Женя.
6. Где находилась смерть кощея в сказке «Царевна Лягушка».
7. Что сделал с лягушечной кожей Иван- Царевич.
8. Кто написал рассказ «Огурцы».
9. Как звали мальчиков из этого рассказа.
10. Как звали собаку из рассказа Толстого «Пожарные собаки».
11. Где она жила.
12. Кого спасал Чиполино.
13. Как звали собаку сыщика в этой сказке.

Д.И «Пазлы сказочных героев»

***Подсказку ищут в горохе «Квадрат».***

Все острова мы обошли и теперь нам необходимо найти клад в замке построенных из геометрических фигур – подсказок (Три замка, один из которых с кладом)

Хвалю и раздаю угощения.

-  Отгадайте загадку и вы узнаете, где спрятана первая подсказка.

ЗАГАДКА:

Проработав целый день, намела гору метель.

Что за горка, как зовётся? Вам ответить мне придётся.

Вос-ль:  Правильно, значит, первая подсказка спрятана в сугробе. Давайте искать. Дети вместе с педагогом подходят к сугробу. Поискать подсказку с помощью лопатки предлагается ребёнку, отгадавшему загадку. Подсказку ребёнок отдаёт педагогу. Педагог читает подсказку.

«Путь ваш будет долгий и сложный. Идите по стрелкам, никуда не сворачивайте, и тогда на вашем пути появится дерево загадок. Отгадайте все загадки по порядку. (Конверты: красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий, фиолетовый). Не перепутайте очерёдность».

Дети подходят к дереву, на котором висят конверты 7 разных цветов. Отгадывают загадки по порядку.

Вос-ль: Первый конверт какого цвета надо открыть? (Красный)

1. Сколько дней в неделе? Назовите их.

Правильно. Теперь конверт какого цвета нужно открыть? (Оранжевый)

1. Две машины ехали по дорогам: узкой и широкой. Грузовая машина ехала не по узкой дороге. По какой дороге ехала грузовая машина? А легковая?

Правильно, теперь конверт какого цвета нужно открыть? (Жёлтый)

1. Назовите соседей числа 5?

Молодцы! Какого цвета теперь открываем конверт? (Зелёный)

1. В глухом лесу, в своей избушке

Совсем одна живёт старушка.

Метлой она не пол метёт.

Метла-старушкин самолёт.

Молодцы! Нам осталось совсем немного. Теперь конверт какого цвета нужно открыть? (Голубой).

1. Сколько гномов приютили Белоснежку?

Правильно. Мы с вами отгадали загадки, сколько? (5) Сколько конвертов осталось на дереве?(2) Какого цвета следующий конверт? (Синий)

1. Катится по столу колесо, один угол у него красный, другой зелёный, третий жёлтый. Когда колесо докатится до края, какой цвет мы увидим?

И последний конверт какого цвета остался? (Фиолетовый)

1. Кто громче замычит петух или корова? Там же лежит первая часть карты и следующая подсказка.

 Вос-ль: Ребята, мы выполнили задание и у нас в руках первая часть карты и следующая подсказка. Продолжим наше приключение.

Педагог читает следующее задание: «Идите через болото. Смотрите, не оступитесь, иначе приключение закончится, и клад не будет найден. Пройдёте через болото, дальше двигайтесь по стрелкам, там вас ждут следующие испытания».

Игра: «По кочкам».

Но не на каждую кочку можно наступать. Чтобы узнать, на какие кочки можно наступать, нужно решить задачки:

1. Шесть весёлых поросят у корытца в ряд стоят!

Тут один улёгся спать, поросят осталось… (5).

1. Пять пушистых кошек улеглись в лукошке.

Тут одна к ним прибежала, сколько кошек вместе стало? (6).

       Теперь в колонне по одному переходим по кочкам с цифрами 5 и 6.

Вос-ль: Ура! Мы с вами переправились через болото, а теперь давайте немного отдохнём.

Игра: «Найди парочку». (С листьями)

Вос-ль: Поиграли, а теперь пора отправляться в путь.

- Кто нам подскажет, куда нам двигаться дальше? (По стрелкам).

Дальше все двигаются по стрелкам и находят «Волшебный мешочек» и конверт с заданием. Открываем конверт и читаем задание: «Определите на ощупь какой предмет лежит в мешочке  и тогда узнаете, куда вам идти дальше и найдёте ещё одну часть карты».

Игра: « Волшебный мешочек».

К мешочку прикреплён конверт со следующим  заданием  и вторая часть карты. «Отгадайте загадку и найдёте третью часть карты. Берегите все найденные части карты».

Он под шапочкой сидит,

Не тревожь его – молчит.

Стоит только в руки взять

 И немного раскачать,

 Слышен будет перезвон:

Дили -дон, дили -дон.

В колокольчике дети находят третью часть карты и следующую подсказку:

 Что за дерево такое

 Украшает лес зимою?

Грозди красные на ветках-

Ну-ка угадайте детки:

Не ольха и не осина,

А красавица…

На рябине висит 3 воздушных шарика, в одном из них спрятана четвёртая часть карты.

Дети получают четвёртую часть карты и вместе с воспитателем соединяют все части карты и смотрят, что получилось.

Вос-ль: Давайте посмотрим, что получилось и отправимся искать это место.

Дети с педагогом идут на поиски данного места и находят клад и послание для детей:

«Поздравляю! Вы нашли клад, а значит все задания выполнили верно. Клад ваш! До новых встреч. Волшебник».

Вос-ль: Ребята, вы молодцы сегодня! Вам понравилось наше путешествие? Что вам больше всего запомнилось?