МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ № 68 г. Липецка

**План-конспект (Квест – игра)**

**совместной деятельности воспитателя с детьми в старшей группе. Воспитатель: Евстратова Ирина Игоревна.**

***Тема:****«***Морское путешествие***»*

***Цель:*** Развитие логического мышления детей через игровую деятельность.

 ***Образовательные задачи:***

Учить детей анализировать, конструктивно мыслить.

Продолжать учить решать логические задачи на установление закономерностей, усвоение элементарных навыков алгоритмической последовательности.

Активизировать познавательные процессы: восприятие, память, внимание, воображение.

***Развивающие задачи:***

Развивать мыслительную активность.

Формировать представление о таких математических понятиях, как кодирование и декодирование информации.

Развивать у детей интерес к самостоятельному решению познавательных, творческих задач.

Продолжать учить детей аргументировать свои высказывания.

Способствовать развитию любознательности.

***Воспитательные задачи:***

Воспитывать у детей доброжелательное отношение друг к другу.

***Создание среды для организации и проведения игры***:

Оборудования для игры:

**Раздаточный материал:**

Логические блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, игра «Танграм», игра «Пифагор», кубики Никитина «Сложи узор», игра «Сложи квадрат».

**Демонстрационный материал***:*

Крупногабаритный «Танграм», мягкие модули, подзорная труба, штурвал, бинокль, якорь, компас, спасательный круг, бескозырки (Для каждого ребенка).

**Техническое оборудование**: ноутбук, звукозапись шум моря.

**Предварительная работа:**

1. Решение логических задач.
2. Просмотр мультфильма «Джек капитан».
3. Сюжетно-ролевая игра «Моряки».
4. Рассматривание карты, глобуса, иллюстраций на тему «Корабли».
5. Чтение художественной литературы: Лев Николаевич Толстой – «Прыжок», Борис Степанович Житков – «Морской плот».

**Ход совместной деятельности:**

**Воспитатель**. Ой, ой, (*воспитатель споткнулся),* чуть не упала. Ребята, посмотрите, какой интересный ящик.

 Дети: *это сундук*. А чей же этот сундук? (*пиратский).*  А, вы, видели, кто его принес? *Нет.*

- Что нам с ним делать? *Давайте откроем.*

Это не так просто, здесь кодовый замок.

 **Игра « Кодовый замок»** – третий лишний? Кто нажмет нужную кнопку?

 - Ребята, посмотрите, какое - то письмо. Воспитатель читает письмо: *«Тот, кто нашел это послание – настоящий счастливчик! Карта указывает, где находится клад. Но чтобы добраться до клада, вам нужно отправиться в путешествие по острову, указанному на карте. Вас ждут задания-испытания, они очень сложные, и справиться с ними смогут только очень внимательные, сообразительные, ловкие, те, кто умеют слушать и думать». Вам в помощь подсказки на карте».*

- Ребята хотите найти клад? А что такое клад?

 Если путешествие морское, то на чем можно отправиться? (*на корабле, яхте…)*

Из чего можно сделать корабль?

**Игра «Танграм»**  выложить корабль на ковре.

- Корабль готов.

Если на корабле, то мы с вами? (*матросы)*

*(дети надевают бескозырки и морские воротники)*

- Кто на корабле самый главный? *(капитан)*

- Кто будет капитаном?

*(Звучит музыка – шум моря)* отправляемся.

- Но где, же нам искать клад, как найти туда дорогу? *(Предложения детей)*

*Ребенок приносит карту и компас.*

- Действительно можно по карте.

- Ребята, кто знает, что это такое? (*компас)*

**Компас показывает направление сторон света. (север, юг, восток, запад)**

Компас должен быть на каждом корабле.

Воспитатель: Мы дружная команда, наш девиз: «**Один за всех,** дети отвечают: **и все за одного!!!»**

- Капитан, что показывает нам компас? *Север.*

- Куда двигаться нам, влево или вправо?

- Что видно на горизонте.

Дети отвечают: *бинокль (рисунок на мольберте)*

- Матросы, нам нужен бинокль? *Да.* А для чего он нам? (*смотреть вдаль)*

- Если мы правильно решим эти примеры, то бинокль будет наш.

Отгадка зашифрована, с помощью знаков-символов. Чтобы их расшифровать, необходимо решить примеры. Тогда узнаем цвет, форму, размер, толщину блока.

**Игра «Реши примеры».**

В верхнем ряду, что мы узнаем? *(форму).*  Кто желает решить пример?

Во втором ряду? *(цвет)…….*

В третьем ряду? *(толщину)……*

В четвертом ряду? *(размер)…….*

Так какой нам нужен блок? Задание выполнено, бинокль наш. (*дети берут бинокль).*

Хитрый пират, какое трудное задание придумал, но вы все трудности преодолеете. **«Один за всех, и все за одного»!**

Продолжаем осмотр острова, взяли все бинокли. *(Дети эмитируют руками бинокль)*

Капитан говорит: вижу якоря.

- Матросы, нам якорь нужен? (*Да)*

- Зачем?» (*чтобы при необходимости можно было остановить корабль).*

- Чтобы якорь взять с собой, надо выполнить задание. Справимся с этим заданием?

**Игра «Найди закономерность**»

(Две ленточки, на конце якорь.) Надо выложить геометрические фигуры в определенной последовательности.

1. Треугольник, круг, треугольник…….
2. Квадрат, квадрат, прямоугольник

Молодцы! Якорь добыли, а где же сокровища?

Воспитатель: «Куда дальше двигаемся?»

- Матросы, взяли бинокли, смотрим.

Капитан: «Вижу, спасательный круг».

Воспитатель: «Команда, нам нужен спасательный круг?» *(Да)*

- Зачем? (*Для спасения людей за бортом)*

*- Справимся с заданием?*

**Игра «Рассели жильцов»** *(на фланелиграфе с двух сторон задание)*

По строке что, обозначается? (цвет)

В столбик, что можем узнать? (форму)

Кто из матросов желает справиться с заданием?

Команда – молодцы, с заданием справились, но клад нашли, нет, что делать?

Капитан, куда дальше двигаемся?

Капитан: «По карте на восток»

Капитан: «Вижу старый брошенный корабль на острове весь в песке.

Там что-то блестит. Вот они, сокровища!»

Воспитатель: Что это? (*Игры:* *Танграм, Пифагор, блоки Дьенеша, сложи квадрат, сложи узор, палочки Кюизенера).*

Какой пират умный!? Что он нам хотел сказать, положив вместо драгоценностей игры?

 Клад – это ваши знания, с помощью которых мы сюда добрались.

А где, мы можем добыть знания?

Я с вами согласна, будем учиться, трудиться и только тогда сможем осуществить свои мечты и желания.

Так что же будем делать с нашим кладом? Играть. И я буду играть с вами. Выбирайте по желанию игры и проходите за столы.