

МБДОУ «Детский сад «Ромашка» с.Графский берег

**Квест – игра «Путешествие к Мистеру Трансформеру»
для старшей группы.**

Выполнила воспитатель
старшей-подготовительной группы
Корякина Кирияна Кирилловна

Квест – игра «Путешествие к Мистеру Математику» для старшей группы.

Все большую популярность в наше время набирают квесты. Квест – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают как с ними справиться и в конце находят клад или попадают на пир в сказочный дворец.

Цель: создание благоприятных условий для формирования элементарных математических представлений дошкольников.

Задачи:

- формировать навыки вычислительной деятельности;
- упражнять детей в прямом и обратном счете в пределах 10;
- закреплять форму, цвет, величину.
- создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания;
- развивать воображение, смекалку, зрительную память;
- способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.
- воспитывать интерес к математическим знаниям;
- воспитывать умение понимать учебную задачу, выполнять ее самостоятельно

Ход занятия

Сегодня мы отправимся в гости к Мистеру Математику. А живет он в волшебной «Стране Математики». Мистер трансформер нас ждет и приготовил подарки. Он прислал карту что бы мы не заблудились.

Прежде чем отправиться нам нужно захватить с собой цифры от 1 до 10. Мистер трансформер очень любит считать.

Ой, а что это происходит с цифрами, они испарились.

Здесь какое-то письмо:

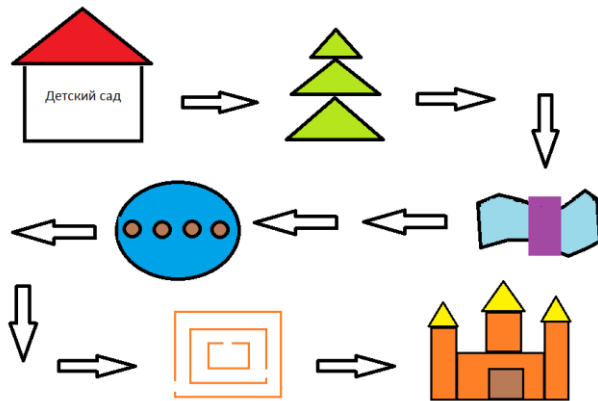
«Всем привет! Что бы получить свои цифры назад вам придется потрудиться. Я приготовила препятствия на вашем пути. Надеюсь, что вы не справитесь и все подарки достанутся мне.

Ваша Ошибка.»

Ну что постараемся справиться со всеми трудностями? Тогда подойдите все сюда и что бы не произошло давайте поклянемся.

Клянемся дружными мы быть
И слезы горькие не лить.
С улыбкой трудности встречать.
Все смело преодолевать.
ДЕТИ: Клянемся!

Давайте внимательно посмотрим на карту.
Сначала мы должны пройти Геометрический лес, потом перебраться
через реку Отчаяния по мосту, затем через болото Знаний, долина
Головоломок и Дворец.



Давайте сначала разомнемся, проверим готовы ли вы к трудностям

- В сказке волк и ... козлят. Сколько было козлят?
- Сколько углов у квадрата?
- Яблоко круглое или треугольное?
- Что больше: пять или восемь?
- В садике выходной в воскресенье или в понедельник?
- Сколько пальцев у перчатки?
- Сколько огоньков у светофора?
- Что меньше шесть или три?

Ну молодцы! Тогда в путь. И первый пункт на карте геометрический лес.
Будьте внимательны здесь Ошибка расставила ловушки.

Геометрический лес

Мы попали в загадочный геометрический лес (картинка с лесом).
Посмотрите пожалуйста из каких фигур состоит наш лес. (прямоугольник,
треугольник, круг, овал). Давайте посчитаем:

- сколько солнышек;
- сколько грибов под высокой елкой;
- сколько грибов под низкой елкой;
- сколько елочек;
- сколько березок;
- что находится по центру;
- что находится справа вверху;
- что находится слева внизу и т.д.
- что здесь лишнее? (это проделки Ошибки)

Ну молодцы! За то, что мы справились Ошибка отдала нам 2 цифры. Что это за цифры? (4 и 7). Отправляемся дальше. И на пути у нас река.

Мост через реку Отчаяния

Посмотрите опять Ошибка напакостила. Как вы думаете из чего сделан мост? А что случилось и как это можно исправить. Воспитатель: Правильно, из геометрических фигур, но нескольких фигур не хватает, они лежат рядом с мостом их нужно вставить на место, чтобы он был целым. (Дети выполняют задание). Мы починили мост и за это Ошибка отдала нам еще 2 цифры (2 и 5).

Так как путешествие долгое нам необходимо размяться.

Физминутка

Быстро встаньте, улыбнитесь,
Выше, выше потянитесь
Ну-ка, плечи распрямите,
Поднимите, опустите,
Влево, вправо повернитесь
Пола ручками коснитесь
Сели-встали, сели – встали
И на месте поскакали.

Продолжаем путешествие. Следующий пункт на карте болото знаний.

Болото знаний

Здесь Ошибка заколдовала кочки. Не на каждую кочку можно наступить. Что бы узнать на какие кочки можно наступать нужно решить задачки.

- 1) Четыре овечки на травке лежали,
Потом две овечки домой убежали.
А ну-ка, скажите скорей:
Сколько овечек теперь? (2).
- 2) Шесть веселых поросят
У корытца в ряд стоят!
Тут один улегся спать –
Поросят осталось... (5)
- 3) Пять пушистых кошек
Улеглись в лукошке.
Тут одна к ним прибежала,
Сколько кошек вместе стало? (6)
- 4) Шесть цветочков у Наташи,
И ещё два дал ей Саша.
Кто тут сможет счесть,
Сколько будет два и шесть? (8)

Теперь в колонну по одному переходим через болото и наступаем только на цифры 2, 5, 6 и 8.

Ура! Все перебрались через болото. Мы справились и за это нам Ошибка отдала еще 3 цифры (3, 8 и 10). Следующий пункт на карте долина головоломок.

Долина головоломок

Будьте внимательны, здесь ошибка чувствует себя как дома
(Слайд)

1. Какой фигуры не хватает?
2. Что лишнее?
3. Найди цифры

Ура! Мы справились. И за это Ошибка отдала нам еще 3 цифры (1, 6, 9)

Вот мы и добрались до замка. Давайте проверим все ли цифры нам вернула Ошибка. Расставим их по порядку и сосчитаем. Замечательно, давайте все идите сюда вот он мистер трансформер подарим цифры к Мистеру Трансформеру.

- Что ты говоришь Мистер Трансформер да их много

- ребята Мистер трансформер говорит что вас очень много и он хочет что бы у него тоже были много друзей. Давайте поможем Трансформеру сделать ему много роботов из геометрических фигур. И тогда ему не будет скучно одной. И наконец он даст нам сундук с сокровищами. Поможем дети?

Ответы детей.

(Аппликация из геометрических фигур делают трансформер).

Воспитатель:

-Вот и все мы сделали трансформеры. Теперь он дает нам сундук сокровищами откройте ребята. Что там? (конфеты), Возьмите по одной и скажите Мистеру Трансформеру спасибо.

Дети:

- Спасибо Мистер Трансформер.

Воспитатель:

-Спасибо трансформер за шоколадки и до свидания.

Понравилось вам путешествие? Где мы были? Что видели? Что делали?
Что больше всего понравилось?

