

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
"Детский сад № 2 "Ёлочка" общеразвивающего вида
с приоритетным осуществлением художественно-эстетического развития
воспитанников

СБОРНИК апробированных сценариев (квесты)



Автор-составитель:
Музыкальный руководитель
Макарычева Ольга Николаевна

СОДЕРЖАНИЕ

1. Космическое путешествие.....	4
2. Путешествие в Лукоморье.....	11
3. Ключи от лета.....	18
4. Путешествие в страну Игралия.....	22
5. По стопам наших солдат.....	29
6.Гном и волшебные кристаллы.....	33
7. В поисках сундука Бармалея.....	40
8. Тайна старого театра.....	47
9. Волшебная шкатулка.....	51
10. Символ России.....	55
11. Морское путешествие.....	60

Аннотация

Квест- игра - проблемная поисковая деятельность, которая отвечает требованиям ФГОС ДО и может рассматриваться как альтернатива традиционному подходу в обучении и развитии дошкольников. Сохраняя элементы познания и творчества, развивая у ребенка интеллектуальные способности и психические процессы: внимание, память, мышление, речевую активность, — квест сохраняет ведущий вид деятельности дошкольников — игру. В сборник вошли авторские квест-игры предназначены для детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет.

Данный сборник предназначен педагогам дошкольных образовательных учреждений, также может быть рекомендован родителям.

Космическое путешествие.

квест-игра

Цель: закрепление в игровой форме знаний детей о космосе, созвездиях, средствах передвижения в космосе, космических объектах.

Задачи:

Образовательные:

- способствовать развитию дошкольников, используя современные нетрадиционные методы и приемы, в частности, посредством внедрения в воспитательно-образовательный процесс игровой квест-технологии, способствующий формированию у детей самостоятельного мышления, развитию креативных способностей и познавательной активности;
- закреплять знания и представления детей о космическом пространстве.

Развивающие:

- развивать познавательный интерес детей и поисковую активность;
- обогащать и активизировать словарь по теме "Космос";
- развивать двигательную, игровую активность;
- формировать исследовательские навыки.

Воспитательные:

- воспитывать чувство ответственности, взаимопомощи;
- создавать радостную атмосферу праздника.

Предварительная работа:

Беседы с просмотром иллюстраций о космосе, космических явлениях и объектах, об освоении космоса человечеством.

Оборудование: 12 капсул (киндеры) с приметами землян, двойные листы альбома (4 шт.), 2 конверта с деталями ракеты (квадраты и трапеции, треугольники, круги), клей-карандаш, звезды из голографической самоклеющейся пленки 12 шт., повязки на глаза, картонные звезды двух цветов по 15 штук, голубые листы формат А3 с дырками на месте звезд в созвездии Большая медведица, картон серебряного цвета 2 листа, ножницы, разрезанные картинки на космическую тему.

Идея квест-игры: четыре экипажа инопланетян потерпели крушение на планете Земля, их космические корабли разлетелись на осколки, которые необходимо найти и собрать заново. Затем нужно добыть топливо, для возвращения домой, пройдя ряд испытаний.

Ход квест-игры.

Под космическую музыку появляется Серебряна, поздравляет их с праздником, С Днем Космонавтики. И в связи с этим, у ребят есть возможность, только сегодня отправиться в самое настоящее космическое путешествие. Но чтобы они смогли

осуществить это, им нужно построить космический корабль (отдает конверты с деталями ракеты, которую они должны собрать в группе). А чтобы их ракета отправилась в полет, детям нужно запастись топливом, но не простым, а космическим. В этом им смогут помочь земляне, которые приготовили для них различные задания. Выполнив, которое дети сразу получают топливо. Но не все так просто, для начала им придется найти этого землянина по описанию, которое спрятано в капсуле.

Серебряна выдает каждой группе по капсуле.

- Жительница Земли, рядом с которой постоянно звучит музыка и есть музыкальные инструменты.

- Жительница Земли, рядом с которой находится самая большая и горячая звезда во Вселенной. (Солнце)

- Жительница земли, рядом с которой находится портрет первого в мире космонавта. (Юрий Гагарин)

- Жительница Земли, рядом с которой находятся две собаки, которые первыми вернулись из космоса. (Белка и Стрелка)

Испытания.

1.«Звездный букет» (изостудия)

На полу рассыпаются звезды двух цветов. Выбирается по одному игроку из экипажа, им завязываются глаза. Задача – собрать как можно больше звезд своего цвета, ориентируясь на подсказки своих друзей.

2.«Мегамозг» (загадки) (музыкальный зал)

Самый первый в Космосе

Летел с огромной скоростью

Отважный русский парень

Наш космонавт ГАГАРИН.

Посчитать совсем не просто

Ночью в темном небе звезды.

Знает все наперечет

Звезды в небе ЗВЕЗДОЧЁТ.

Сверкая огромным хвостом в темноте

Несется среди ярких звезд в пустоте,

Она не звезда, не планета,

Загадка Вселенной КОМЕТА.

Океан бездонный,

Океан бескрайний,

Безвоздушный, темный,

И необычайный,

В нем живут Вселенные,

Звезды и кометы,

Есть и обитаемые,
Может быть, планеты. КОСМОС
Освещает ночью путь,
Звездам не дает заснуть,
Пусть все спят, ей не до сна,
В небе не заснет ЛУНА
Почти что со скоростью света
Осколок летит от планеты,
К Земле направляясь, летит и летит
Небесный космический МЕТЕОРИТ
Специальный космический есть аппарат,
Сигналы на Землю он шлет всем подряд,
И как одинокий путник,
Летит по орбите СПУТНИК.
Объект есть во Вселенной
Коварный, не простой,
Он звезды пожирает,
Как бутерброд с икрой.
Опасно незаметная,
И глазом не видна,
Такая темно-темная ЧЕРНАЯ ДЫРА.

3. «Дыры в небе» (кабинет психолога)

Экипажи получают листы голубого цвета с дырками, по листу картона серебряного цвета, по 2 пары ножниц и клей карандаш. Задача – из картона вырезать звезды и приклеить на место дырок. Если правильно сделают, то получится созвездие Большой медведицы.

4. «Пояс астероидов» (музыкальный зал)

Проползти по скамейке; оббежать кегли; прыжки из обруча в обруч.

5.«Космические пазлы» (в группе)

Куда смогут отправиться экипажи. Экипажи собирают разрезанные картинки.

6.«Космические танцы» (музыкальный зал)

Мы пойдём на космодром, (Шагают)

Дружно в ногу мы идём,

Ждёт нас быстрая ракета (Руки над головой, продолжают шагать)

Для полёта на планету.

Отправляемся на Марс (Руки в сторону)

Звёзды неба, ждите нас.

Чтобы сильным стать и ловким

Начинаем тренировку: (остановиться и выполнять движения по тексту)

Руки вверх, руки вниз,

Вправо- влево наклонись,

Головою покрути

И лопатки разведи.

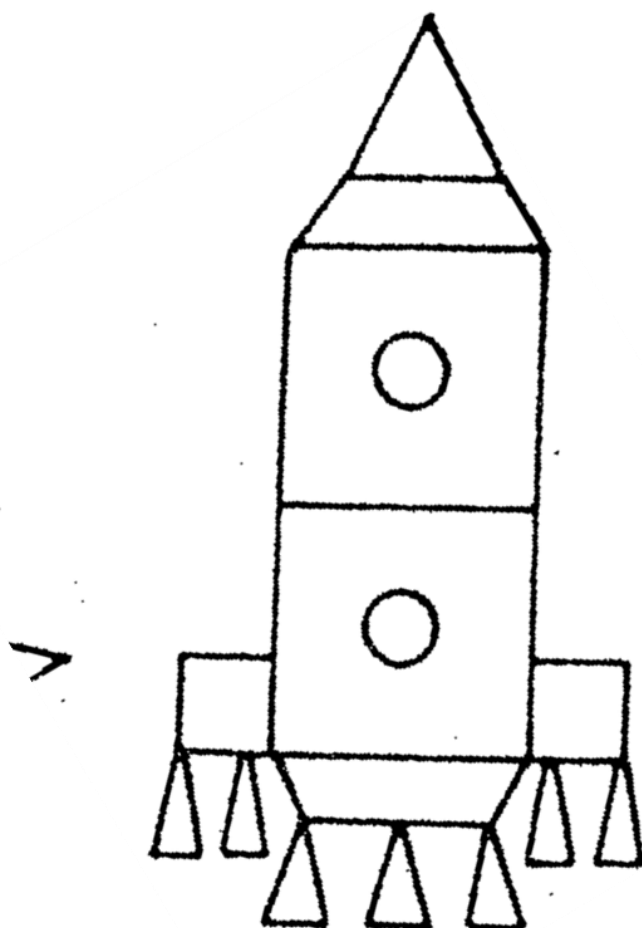
Вправо шаг и влево шаг,

А теперь прыжком вот так.

Под веселую музыку все инопланетяне повторяют движения за Серебряной.

ИГРА «Роботы и Звездочки», ИГРА «РАКЕТА», КОСМИЧЕСКАЯ ЗАРЯДКА

И вот все испытания пройдены. Ракеты заполнены топливом. Но прежде, чем вы отправитесь в космическое путешествие, я предлагаю вам подкрепиться на земле.





Описание для капсул

- Жительница земли, рядом с которой постоянно звучит музыка и есть музыкальные инструменты.
- Жительница земли, рядом с которой постоянно звучит музыка и есть музыкальные инструменты.
- Жительница земли, рядом с которой постоянно звучит музыка и есть музыкальные инструменты.
- Жительница земли, рядом с которой постоянно звучит музыка и есть музыкальные инструменты.
- Жительница земли, рядом с которой находится самая большая и горячая звезда во Вселенной.
- Жительница земли, рядом с которой находится самая большая и горячая звезда во Вселенной.
- Жительница земли, рядом с которой находится портрет первого в мире космонавта.
- Жительница земли, рядом с которой находится портрет первого в мире космонавта.
- Жительница земли, рядом с которой находятся две собаки, которые первыми вернулись из космоса.
- Жительница земли, рядом с которой находятся две собаки, которые первыми вернулись из космоса.

«ПУТЕШЕСТВИЕ В ЛУКОМОРЬЕ»

Квест-игра

Цель: Приобщение дошкольников к творчеству великого русского поэта.

Задачи:

- Систематизировать знания детей о творчестве А.С. Пушкина.
- Приобщать дошкольников к чтению художественной литературы.
- Обогащать словарный запас.

Ведущая: Здравствуйте, гости, дорогие, зачем пожаловали?

Неужели хотите в сказочной стране побывать?

А вы знаете, как войти в Лукоморье?

Нужно произнести волшебные слова.

Повторяйте за мной: «Крибле, крабле, бумс».

Ну, вот мы и попали в сказочную страну Лукоморье.

Раз уж мы оказались в волшебной стране, я дам вам волшебную корзиночку, в которую вы положите частички пазла, который будете собирать во время своего путешествия.

Ваша задача — собрать весь пазл-картинку, чтобы отыскать клад. Главное, во время игры держаться за руки и не потерять ни одного из нашей команды. Ну, что ж отправляемся.

(Маршрутные листы выдаются каждой группе, на каждом этапе участники получают часть пазла)

1 ЭТАП.

Кот Ученый: Мяу-мяу, я ученый кот,

Мяу-мяу, без больших забот

Здесь под дубом я живу,

Всех вас в гости я зову.

Я вам песенку спою,

Я вам рыбки наловлю,

Спать под дубом уложу,

На ночь сказку расскажу.

1 Все герои сказки «Три медведя» стали пить чай.

Сколько чашек им понадобилось? (4)

2 Настасья Филипповна связала всем носочки. Сколько пар связала Мишуткина мама?

(3)

3 Герои сказки «Три медведя» встретились с героями сказки «Маша и медведь» и решили организовать весёлый оркестр. Сколько музыкальных инструментов им всем нужно? (6)

4 Лиса приготовила 3 блюда себе и на одно больше для Журавля. Сколько всего блюд пришлось приготовить Лисе? (4)

5 Сколько всего персонажей в сказке «Репка»? (8)

Кто тянет репку первый? (Дед) Кто стоит третий? (внучка)

Кого последним позвали на помощь? (Мышку)

6 В сказке «Колобок» всего персонажей (6)

Какие вы умные!

Ну, ладно, вам пора двигаться дальше. Счастливого пути.

2 ЭТАП

Царевна Лебедь: Говорят, Царевна есть, что не можно глаз отвести:

Днем свет божий затмевает, ночью землю освещает-

Месяц под косой блестит, а во лбу звезда горит!

А сама –то величава, выступает будто пава:

Сладку речь-то говорит, будто реченька журчит

Только, полно, правда ль это?

Да, такая есть девица! Ведь Царевна это -я! В какой сказке я живу?

Лебедь: В море остров есть далёкий,

Там под ёлкою высокой

Звонко песенку поет,

Золотой орех грызет,

Изумрудец вынимает

И в мешочек опускает.

И засеян двор большой
Золотою скорлупой!
Это право не безделка!
Кто это, ребята? (Белка).
Из какой я сказки? (Сказка о царе Салтане)

2 Она не простая

Чешуёй сверкает,
Плавает, ныряет,
Желанья исполняет. (золотая рыбка)

3 Чуть опасность, где видна,

Он очнется от сна,
Шевельнется, встрепенется,
К той сторонке обернется
И кричит: «Кири-ку-ку!
Царствуй, лёжа на боку!»
Тут же все в поход идут
И отпор врагу дают!
Он красивый, золотой!
Он Дадону как родной:
Шпоры, перья, гребешок!
Кто он, дети?. (Петушок)

4 . У него злая царица спрашивала...

Я ль, на свете всех милее,
Всех румяней и белее...

Конечно же, это зеркало из сказки «О мертвой царевне и семи богатырях».

Да, с зеркалами спорить трудно, зато с ними можно поиграть.

Танец – игра «Зеркало. Повторяй за мной»

3 ЭТАП.

Дядька Черномор: Разрешите представиться: предводитель подводного войска - Черномор.

Ребята, скажите, какими должны быть богатыри?

Давайте проверим, какие вы ловкие и сильные.

Игра «Меткий стрелок»

Мячи или мешочки кидают в корзину.

Игра «Перетягивание каната»

4 ЭТАП.

Кощей: День и ночь, день и ночь

Денежки считаю,

День и ночь, день и ночь

Отдыха не знаю,

Над богатством своим

Потихоньку чахну,

В сундуки загляну—

И от счастья ахну!

Игра «Цепь»

За тысячу лет старая цепь совсем прохудилась, придется изготовить новую.

Команды делают цепь из веревочек за 2 минуты, чья цепь длиннее, та команда и победила

КОЩЕЙ: Молодцы, дружные вы ребята.

Игра «Волшебный сундучок»

КОЩЕЙ: А хотите заглянуть в мой волшебный сундук?

Дети достают по очереди из сундучка вещь и называют сказку, в которой она встречается.

Яблоко, зеркало, лебединое перо, сеть, веревка, звезда, орешки, золотая рыбка, петушок.

5 ЭТАП.

Баба Яга: Зачем детей вы мной пугаете?

Ведь вы меня совсем не знаете.

Я очень добрая, и я красивая,

Но только очень, очень несчастливая!

Ах, если б встретить могла я принца,

Ах, если б мог он в меня влюбиться!

Мне надоела моя избушка.

Как я устала быть злой старушкой!

Я очень добрая и трудолюбивая, я даже на зиму запасуюсь грибами и орехами. Поможете мне с этим справиться?

Игра «Орехи и грибы»

Игра «Яблоко»

В ступе я летаю и детишек похищаю,
В избе на куриных ногах проживаю,
Красавица я длиннокудрая,
А зовут меня... (нет, не Василиса Премудрая – Баба-Яга)
В дремучем лесу, на болоте
Вы её непременно найдёте.
Не рыбка она, не лягушка,
А моя дорогая подружка.
Стройная фигурка, зовут её... (нет, не Снегурка – Кикимора)
Есть ещё в лесу один
Очень важный господин.
Он весь шишками оброс,
На лице лишь виден нос.

Может быть пуглив, как заяц,
А зовут его... (нет, не Незнайка – Леший)
Внутри него водица,
С ним не хотят водиться,
А все его подружки —
Пиявки да лягушки!
Водорослями весь зарос
Добрый дедушка... (нет, не Мороз – Водяной)
Он живёт в глуши лесной,
Сердца моего герой.
Он костями громыхает
И в округе всех пугает.
Это что за старичок?
Ну конечно... (нет, не Пятачок — Кощей Бессмертный)
Он гулял по лесу смело,
Но лиса героя съела.
На прощанье спел бедняжка.
Его звали... (нет, не Чебурашка – Колобок)
Он большой шалун и комик,
У него на крыше домик.
Хвастунишка и зазнайка,
А зовут его... (нет, не Незнайка – Карлсон)
И красива, и мила,
Только очень уж мала!
Стройная фигурочка,
А зовут... (нет, не Снегурочка – Дюймовочка)
Жил в бутылке сотни лет,
Наконец, увидел свет,
Бородою он оброс,
Этот добрый... (нет, не Дед Мороз — Старик Хоттабыч)
С голубыми волосами
И огромными глазами,
Эта куколка – актриса,
А зовут ее... (нет, не Алиса – Мальвина)
Потерял он как-то хвостик,
Но его вернули гости.
Он ворчлив, как старичок
Этот грустный... (нет, не Пятачок – Ослик Иа)

6 ЭТАП

Старик – рыбак: Много лет я здесь рыбачил.

Часто было без удачи.

Повезло один лишь раз

Рыбку чудную достав

А вы вспомнить не могли бы,

Как же звали эту рыбу?

Игра «Рыбки и невод»

Двое взрослых поднимают невод и держат его над головой. Под неводом бегают «плавают рыбки». Как только невод опускается «рыбки» должны успеть выскочить из-под него.

Игра проводится несколько раз.

Старик: Молодцы, справились с моим заданием.

А вы знаете кто еще живет в подводном мире?

Проверим это, поиграв в игру «Море волнуется»

Игра «Море волнуется»

КЛЮЧИ ОТ ЛЕТА

Квест-игра

Ведущий: Дорогие ребята, помните сказку Буратино? Он смог волшебным ключом открыть потайную дверь. А у нас есть сказочный сундучок, а чтобы его открыть, тоже нужен волшебный ключик. Вы хотите открыть сундучок? Тогда отправляйтесь на поиски волшебного ключа. Найти ключик вам поможет волшебная карта, которая покажет вам маршрут. На своем пути вы встретите сказочных героев, выполнив задания которых, вы соберете 6 ключей, их сможете обменять на волшебный ключик, а он откроет вам шкатулку с сюрпризом.

Команды получают маршрутные листы и отправляются в путь.

1 «Волшебный пруд»

ЧЕРЕПАХА ТОРТИЛА: Здравствуйте, мои друзья! Уже 300 лет сижу здесь одна одинешенька, печалюсь, много лет назад порвались мои бусы, может быть вы сможете их собрать?

ВЕДУЩИЙ: Не печалься, Тортила, мы тебе поможем.

Дети делятся на 2 команды и проводится эстафета «Собери бусы».

А знаете ли вы тех, кто живет в моем болоте?

1 На своих ходулях шагаю по болоту.

Лягушат найти – вот моя забота! (Цапля).

Летит, пищит, нос длинный торчит,

Случай не упустит, сядет и укусит. (Комар).

3 Скачет зверюшка, не рот, а ловушка.

Попадут в ловушку и комар и мушка. (Лягушка).

Без рук, без ног, а ползет. (Червяк).

5 Пестрая крякушка ловит лягушек. (Утка).

ТОРТИЛА: Ах какие молодцы! Выполнили мою просьбу! Вот вам за это серебряный ключик.

2 «Мастерская папы Карло»

ПАПА КАРЛО: Рад вас приветствовать, девчонки и мальчишки! Зачем пожаловали?

ВЕДУЩИЙ: Мы ищем серебряные ключи. Нет ли у вас такого?

ПАПА КАРЛО: Как же, есть, но я его отдам, если вы выполните задание – постройте из конструктора дом, потом я по вашему проекту смогу построить для себя.

(дети из предложенных конструкторов строят дом)

ПАПА КАРЛО: Вот молодцы, хорошие крепости построили! А вот и ключ вам, как обещал.

3 «Школа сказочных наук»

МАЛЬВИНА: Здравствуйте ребята! Приветствую вас в школе сказочных наук! Сегодня я буду вашим учителем, и первое задание для вас – Разобрать буквы и цифры

МАЛЬВИНА: А теперь, нужно собрать цветы в букеты, которые выросли у меня.
(ромашки, васильки, розы)

МАЛЬВИНА: С заданиями вы справились, поэтому я вам даю ключик.

4 «Поле чудес в стране Дураков»

Кот Базилио: Здравствуйте мои сладенькие, мои хорошенькие ребятишки, вы наверное пришли за ключиком? Только я его вам отдам, если вы отыщите денежки в песке, которые спрятал Буратино.

Дети ищут денежки в тазиках с песком.

Кот Базилио: Вот спасибо вам за денежки, получайте свой ключик.

5 «Страшный чулан»

ВЕДУЩИЙ: Здравствуй Буратино, почему ты такой грустный.

БУРАТИНО: Мальвина посадила меня в чулан, а я смогу из него выбраться, если сплету паутину. Поможете?

БУРАТИНО: Спасибо вам, ребята, вот вам ключик.

6 «Театр Карабаса Барабаса»

КАРАБАС: Вижу, вижу успешно справляетесь с заданиями. У меня не просто получить ключик, он спрятан в надежном месте и достанется только самым дружным, самым талантливым детям.

Музыкальные игры и танцы.

Карабас: Вы справились с заданием, получайте свой ключик.

Если отгадаете мои загадки, я подскажу вам как его найти. А не отгадаете, так мне ваш сундучок достанется. Он пиявок добывал, Карабасу продавал. Весь пропах болотной тиной. Его звали... (Буратино — Дуремар)

Он гулял по лесу смело. Но лиса героя съела. На прощанье спел бедняжка. Его звали... (Чебурашка — Колобок)

Бедных кукол бьет и мучит, Ищет он волшебный ключик. У него ужасный вид. Кто же это... (Айболит — Карабас)

Все узнает, подглядит. Всем мешает и вредит. Ей лишь крыска дорога, А зовут ее... (Яга — Шапокляк)

Жил в бутылке сотни лет. Наконец, увидел свет. Бородою он оброс, Этот добрый... (Дед Мороз — Старик Хоттабыч)

Потерял он как-то хвостик, Но его вернули гости. Он ворчлив, как старичок. Этот грустный... (Пятачок — Ослик Иа)

Он большой шалун и комик, У него на крыше домик. Хвастунишка и зазнайка, А зовут его... (Незнайка — Карлсон).

«Вежливые и добрые слова»

- Вежливые дети говорят при встрече ...здравствуйте.
- Растает даже ледяная глыба от слова теплого...спасибо.
- Зеленеет старый пенек, когда услышит...добрый день.
- Все люди на прощание говорят друг другу...до свидания.
- Когда вас будут бранить за шалости, произнесите...простите, пожалуйста.
- Если обиду вы вдруг нанесли, не забудьте сказать...извини.
- За вкусный обед, приготовленный вам, не забудьте...спасибо сказать поварам.

Маршрут поиска волшебных ключей

Младшая группа «Знайки»

1 «Мастерская Папы Карло».

(ИЗО - студия)

2 «Школа сказочных наук».

(Группа №7)

3 «Поле чудес в стране Дураков».

(Кабинет психолога)

4 «Страшный чулан».

(Спортивный зал)

5 «Театр Карабаса Барабаса»».

(Музыкальный зал)

6 «Волшебный пруд»

(Метод.кабинет)

Маршрут поиска волшебных ключей

Старшая группа «Солнышко»

1 «Волшебный пруд».

(Метод. кабинет)

2 «Мастерская Папы Карло».

(ИЗО - студия)

3 «Школа сказочных наук».

(Группа №7)

4 «Поле чудес в стране Дураков».

(Кабинет психолога)

5 «Страшный чулан».

(Спортивный зал)

6 «Театр Карабаса Барабаса»

(Музыкальный зал)

Путешествие в страну Игралия.

КВЕСТ

Цель: развивать сообразительность, наблюдательность, ловкость и выносливость детей, учить детей общаться друг с другом, в различных ситуациях оставаться дружными.

Забава: Велик и разнообразен сказочный мир. Его щедро населяют разные добрые и злые герои: гномы и тролли, колдуны и водяные, Баба-Яга и Кощей Бессмертный, Иван-Царевич и Василиса Прекрасная. А чье сердце не вздрогнет при этих чарующих и манящих словах: «В некотором царстве, в некотором государстве жили-были...»

И сегодня разные сказочные герои хотели прийти к вам в гости, чтобы поиграть с вами... Но случилось непоправимое... Дюдюка Барбидонская украла буквы, а ими было написано название страны. И сейчас здесь в этой стране, все сказочные персонажи забыли, что и как делать, а самое главное как играть... Ребята, поможем им?

Название этой страны мы должны собрать по буквам. В этом нам помогут сказочные герои.

1 Доктор Айболит

«Занимательная полянка».

Какие волшебные слова мы знаем и постоянно используем? (вопрос для всех)

Игра:

Что ж, раз вы все так хорошо знакомы с вежливыми словами, тогда по моей вежливой команде, выполняйте задания. Готовы?

Пожалуйста, поднимите правую руку вверх, а теперь левую, похлопайте, пожалуйста..... ущипните соседа слева. (Крикните, пожалуйста спойте ноту до, подпрыгните и т.д.)

А теперь, давайте вспомним еще слова:

Только добрые

только тревожные

только сладкие

только воздушные

только холодные

только любимые

2 Лунтик

«Интеллектуальное кафе».

«Загадки сказочных героев».

Ребята, давайте попробуем по рассказам самих героев сказок, угадать кто они?

«**Я** решил просто попутешествовать по свету и не знал, что все так обернется. Я думал, что все такие добрые, как мои Бабушка и Дедушка. Но оказалось, что в этом мире живут и злые, и жестокие, и хитрые...» (**Колобок**)

«**Я** знал, что все так закончится. Уж больно ветхий я и старый, столько лет в поле стою. Мечтал, конечно, что во мне кто-то поселился... Но их поселилось так много, что я просто не выдержал и рухнул...» (**Теремок**)

«**Ну** и хвост у этой мышки! Не сравнится ни с кулаком Дедушки, ни с кулаком Бабушки. И надо было этой Мышке выбежать в самый неподходящий момент. Сейчас бы мной все любовались...» (**Яичко из сказки «Курочка-Ряба»**)

«**Мне** приятно быть на голове у этой девочки. Мне нравится вместе с ней ходить в гости к бабушке. Но вот беда: моя хозяйка очень-очень доверчива. Из-за этого с ней происходят всякие неприятности...» (**Красная Шапочка**)

«**Честно** говоря, неприятно, когда тебя надевает на ноги Кот. У него ведь когти! Я, конечно, понимаю, что вся эта беготня ради хозяина, но больно ведь...» (**Сапоги, сказка «Кот в сапогах»**)

«**Нам** не хотелось ее подводить. Мы бы могли отстать, и вся история закончилась бы там, на балу. Но мы не имеем права ни спешить, ни отставать». (**Часы, сказка «Золушка»**)

«**Для** меня очень вредно находиться в воде. Спасибо этому любопытному мальчишке. Если бы не он и не Черепаха, сколько бы я еще пролежал на дне?» (**Золотой ключик**)

«**Я**, конечно, готова выполнить любое ее желание. Ведь ее муж спас мне жизнь. Но чем больше человеку даешь, тем больше ему хочется. Вот и приходится таким людям оставаться у разбитого корыта». (**Рыбка, «Сказка о золотой рыбке»**)

«**Я** осталась жива только благодаря этой маленькой, хрупкой девочке. Она меня согревала, кормила, поила. Как прекрасно жить! Радоваться солнцу, теплу!» (**Ласточка, сказка «Дюймовочка»**)

На сметане мешен,

На окошке стужен,

Круглый бок, румяный бок

Покатился ... (колобок)
Бабушка девочку очень любила.
Шапочку красную ей подарила.
Девочка имя забыла свое.
А ну, подскажите имя ее.
(Красная Шапочка)

Лечит маленьких детей,
Лечит птичек и зверей,
Сквозь очки свои глядит
Добрый доктор ... (Айболит)

Возле леса, на опушке
Трое их живет в избушке.
Там три стула и три кружки.
Три кровати, три подушки.
Угадайте без подсказки,
Кто герои этой сказки?
(Три медведя)

У отца был мальчик странный,
Необычный - деревянный.
Но любил папаша сына.
Что за странный
Человечек деревянный
На земле и под водой
Ищет ключик золотой?
Всюду нос сует он длинный.
Кто же это?.. (Буратино)

3 Карлсон

«Весёлый мостик».

Карлсон: Привет! Привет! А вот и я!

Узнали Вы меня друзья?

Я — Карлсон,

Самый веселый на свете,

Поэтому нравлюсь я

Взрослым и детям.

Как Вы мне нравитесь

Давайте шалить?

Эстафета «Водоносы».

У каждой команды на линии старта одинаковые посудыны, до края наполненные водой. Первый номер команды берёт стакан с водой и начинает бег. Он добегают до финишной линии, у которой стоят пустые банки с воронками, выливает воду в банку и возвращается к команде и передает стакан следующему. Побеждает команда, у которой в банке больше воды.

Карлсон. Как здорово мы с Вами поиграли

Я для вас принес следующую букву.

Отгадайте, какая моя самая любимая буква?

Я — самый воспитанный,

Я — самый упитанный,

Я — мужчина в самом рассвете сил.

Какая это буква?

Дети. Я.

4 БУРАТИНО

«Парк волшебных превращений».

Правила быстро вы все уясняйте

И без ошибок их выполняйте!

А если случиться их нарушать,

Очки за ошибки буду снимать.

«Сказочная эстафета» (дети делятся на команды)

Первая: Барон Мюнхгаузен

Верхом на ядре. Мяч зажат между ног и пробежать так с ним до фишки и вернуться обратно

Вторая: Баба-Яга.

Вопрос: с помощью чего летала Баба-Яга?

Каждый из участников садится на метлу и летит. Так нужно пролететь всю дистанцию

Третья: Золушка

Участники с веником и совком проходят дистанцию, по пути собирая фантики или специально "разбросанные" бумажки.

Четвертая: Лиса Алиса и кот Базилио

Вопрос: кто из них притворялся слепым, кто хромым?

Две пары: Лиса сгибает ногу, держит ее рукой, коту завязывают глаза. Идут под ручку.

Пятая: «Весёлые лягушки».

По сигналу участники прыжками «лягушки» добегают до скакалок, выполняют 5 прыжков на скакалке и бегом возвращаются к линии старта. Эстафету продолжает другой участник.

5 Забава

«Площадь весёлых затей».

" Ответьте мне, пожалуйста "

Какие виды сказочного транспорта вы знаете? (Печка, избушка на курьих ножках, сапоги-скороходы, Сивка-бурка, Серый волк, Конек-Горбунок, сани-самоходы, летучий корабль, ковер-самолет, ступа, помело и т.д.)

Назовите сказки, где участвуют бабушки («Красная Шапочка», «Курочка Ряба», «Сказка о рыбаке и рыбке», «Снегурочка»)

Назовите числа, наиболее распространенные в сказках. Назовите также эти сказки. («Три толстяка», «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «12 месяцев», «Белоснежка и 7 гномов»)

Танцевальная минутка

Забава: Давайте прочитаем, по какой стране мы с Вами путешествовали?

(Выкладывают буквы и читают “ ИГРАЛИЯ”)

Забава: А сейчас, за выполнения всех заданий и помощь, сказочные герои награждают вас полезными и вкусными сюрпризами.

Угощают Яблоками

План спасения сказочной страны

Средняя группа «Знайки»

1 «Интеллектуальное кафе».

(Скамейки у колодца)

2 «Весёлый мостик».

(Экологическая тропа)

3 «Парк волшебных превращений».

(Тротуар у участка 6 группы)

4 «Площадь весёлых затей».

(Спортивная площадка)

5 «Занимательная полянка».

(Аптека «Медуница»)

«По стопам наших солдат»

Сценарий квест-игры посвящен Дню Победы

Цель: Воспитание патриотизма у старших дошкольников, чувства гордости за подвиг нашего народа во время Великой Отечественной войне; воспитать уважение к старшему поколению, ветеранам.

Задачи: Создать условия для «погружения и проживания» детьми ситуации военного времени в формате военно-полевой игры; рассказать дошкольникам о войне, защитниках Родины, празднике «День Победы». Воспитывать любви к Родине.

Место проведения: Спортивная площадка, групповые участки на территории дошкольного учреждения.

Участники: Педагоги; дети старших и подготовительных к школе групп.

Оборудование: Карты – маршруты, обручи, дуги, низкая скамья, гимнастическая доска, кегли, кубики, мячи; бинты; спецодежда для юных санитаров; гречка, чай, ложки, пластиковые стаканы; мешочки с насыпным материалом (рис, горох, фасоль, пуговицы, рожки)

Предварительная работа: беседа воспитателя с детьми о Великой Отечественной войне, подготовка оборудования, эмблем рода войск.

Ход развлечения:

1 часть (в зале)

Дети под музыку маршем в ходят в зал.

Ведущий: Ребята, в этом году наша страна будет праздновать 75 – летие Победы в Великой Отечественной войне. Этот праздник отмечает не только вся наша страна, не только все люди России, но и весь мир, все человечество. Победа была не легкой, многие не вернулись домой, погибли защищая нас с вами, а они так хотели, чтобы мы жили в дружной и счастливой стране. Мало осталось в живых людей, которые прошли эту страшную войну. В праздник День Победы все поздравляют ветеранов великой Отечественной Войны и дарят им цветы.

Ведущий: Что такое День Победы?

Дети (хором): Это значит- нет войны.

Ведущий: 1418 дней длилась война. Сколько горя и слез она принесла! Миллионы жизней по всей земле- и взрослых, и детских – она унесла. Остались разрушенными тысячи деревень и городов. Давайте почтим память павших в Великой Отечественной Войне минутой молчания.

Минута молчания

Ведущий: Ребята, наши прадеды были сильными, смелыми и отважными! Сегодня вы тоже сможете проявить себя такими же героями в игре «По стопам наших солдат». И что бы вернуться в прошлое, давайте посмотрим иллюстрации того времени. (Дети смотрят презентацию на тему войны).

Просмотр мультфильма «Солдатская сказка»

Ведущий: Нам почтальон доставил письмо из прошлого, в нем карта, которая поможет нам пройти нелегкий путь и пережить те моменты, что пережили наши солдаты. А сейчас попрошу командиров выйти, и представить род войск, которые они сегодня будут представлять.

Каждый командир получает секретный пакет с заданием, и дети под музыку выходят из зала, переодеваются и выходят на спортивную площадку.

Вторая часть мероприятия проходит на всей территории детского сада. Дети выбирают командира, придумать название команды (например, «Партизаны»), командир получает карту, в которой находятся план движения с заданиями (карта местности, делается по плану участка).

Правила игры: дети должны пройти все, отмеченные на карте участки, выполнив правильно задания. В конце каждого задания дети получают фрагмент картинки, которую они должны собрать в конце всех заданий.

Часть 2 (на улице)

Задания для команд:

Задание №1. «Танкисты»

(Участок 11 группы)

Метание «гранат» - Кубики по «вражеским танкам» - Кубы+Кегли

Задание №2. Эстафета «Полоса препятствий»

(Спортивная площадка)

Дети выполняют несколько заданий: пробежать вокруг «минного поля» (обручи), пройти «переправа через реку» (низкая доска, скамейка), пролезть в «тоннеле» (под дугой).

Задание №3. «Санитарная часть»

(Участок 10 группы)

Медсестра перевязывает «раненных».

Задание №4. «Отгадай шифр»

(Участок 8 группы)

Загадки на военную тематику.

(ЗАГАДКИ)

Гусеницы две ползут

Башню с пушкою везут.(Танк)

Имя девичье носила

И врага огнём косила,

Вражьи замыслы поруша,

Легендарная ... («Катюша»)

Смело в небе проплывает

Обгоняя птиц полет

Человек им управляет

Что такое? (Самолет)

Под водой железный кит

Днем и ночью кит не спит

Днем и ночью под водой

Охраняет наш покой. (Подводная лодка)

Полосатая рубашка,

Вьются ленты за фуражкой.

Он готов с волною спорить,

Ведь его стихия — море. (Моряк)

Он готов в огонь и бой,

Защищая нас с тобой.

Он в дозор идёт и в град,

Не покинет пост. (Солдат)

Любой профессии военной

Учиться надо непременно,

Чтоб быть опорой для страны,

Чтоб в мире не было ... (Войны)

Кто, ребята, на границе

Нашу землю стережет,

Чтоб работать и учиться

Мог спокойно наш народ? (Пограничник)

Задание №5. «Сапер»

(Участок 5 группы)

Определить на ощупь, что находится в каждой мешочке. (пшено, рис, горох, фасоль, пуговицы, рожки)

Задание №6. «Привал»

(каждый на своем участке)

Выполнив все задания, дети идут на «привал» - свой прогулочный участок, чтобы собрать все фрагменты картинки в единую картинку.

Затем детей приглашают на полевую кухню попробовать фронтной гостинец- обед настоящих солдат.

ГНОМ И ВОЛШЕБНЫЕ КРИСТАЛЛЫ

Квест-игра в рамках инновационной площадки ДОУ «Сенсорная интеграция»

Дети собираются на спортивной площадке.

Под музыку выходит Гном.

Гном: Здравствуйте, ребята! Я необычный гном из волшебной сказки. А знаете, чем я отличаюсь от остальных гномов? У меня есть разноцветные кристаллы (показывает фотографию). Эти кристаллы помогают мне быть необыкновенным. Я умею слышать звуки леса, умею чувствовать запах травы и цветов, умею ощущать мягкость, колючесть, уметь понимать свое тело. Тот, у кого есть красный кристалл сможет различать все по вкусу, даже с закрытыми глазами. У кого синий кристалл, тот у него будет самый зоркий взгляд, будет умным, тот, у кого есть желтый кристалл будет веселым и радостным всю жизнь, тот, у кого есть зеленый кристалл будет добрым, тот, у кого есть фиолетовый кристалл будет уметь делать красивые подарки.

Я хочу вам подарить эти кристаллы, но чтобы они не потеряли свои свойства нужно их заработать, пройти испытания. Отправляйтесь на улицу, на свою площадку, там вы найдете первый – синий кристалл (называет тот цвет кристалла, который дети получают на 1 площадке по маршрутному листу данной группы). Только тот, кто пройдет все испытания, получит все кристаллы, а вместе с ними волшебные способности: будет всегда радостным, будет умным, добрым и спортивным, и рукодельным. Желаю вам удачи!

Получив свои маршрутные листы, дети отправляются в путь. Передвигаются точно по маршрутному листу. На каждом этапе они выполняют задания, которое направлено на одну из сенсорных систем: Зрительная, слуховая, тактильная, вкусовая, обонятельная, вестибулярная, мышечная.

Зрительная система (зрительная + мышечная + вестибулярная)

Дидактическая игра «Геометрические фигуры»

Задачи: развитие координации, зрительного восприятия, внимания, мыслительных операций, закрепление знаний о геометрических фигурах, цвете.

Материал: геометрические фигуры разного цвета.

Ход игры: на полу (земле) раскладываются геометрические фигуры, так, чтобы потом ребенок мог пройти по ним дорожкой. Ребенок получает одну из геометрических фигур и проходит, по дорожке, вступая только на такие же геометрические фигуры. И на финише он вкладывает в свою геометрическую фигуру в контур такой же фигуры.

Дидактическая игра «Насекомые»

Задачи: развитие зрительного внимания, памяти, работа в команде; закрепление знаний о насекомых

Материал: большой лист с изображением насекомых, отдельные картинки с насекомыми.

Ход игры: Игра по принципу мемори. Нужно запомнить расположение картинок, Затем педагог переворачивает картинку и задача детей: правильно расположить на другом листе картинку. После чего педагог снова переворачивает основную картинку и совместно с детьми проверяется правильность выполненной работы.

Игра «Победи пирата»

Задачи: развитие меткости, координации, зрительного внимания.

Материал: большая корзина, мячи из сухого бассейна.

Ход игры: нужно попасть мячом в корзину пирата. Чем больше команда закидывает в корзину мячей, тем лучше.

Слуховая система

Музыкально-дидактическая игра «Шумовые коробочки».

Задачи: развитие слуховой памяти, логического мышления, умения различать и дифференцировать шумы, тренировка концентрации внимания.

Материал: контейнеры с разными наполнителями, издающие различные звуки. Картинки с изображением того, что находится в контейнере

Ход игры: Данная игра может использоваться в нескольких вариантах

1 вариант: «Найди пару по звуку»

Пошумев одним контейнером, нужно найти второй контейнер с таким же звучание, т.е. найти пару по звуку.

2 вариант: «От тихого до громкого»

Расставить контейнеры от самого тихого звука до самого громкого. Выставить своеобразный звукоряд.

Конечно, на занятиях мы начинаем играть, используя сперва 3 контейнера, с ярко выраженными звуками. И со временем постепенно увеличиваем число звуков.

3 вариант: «Звуковое лото»

Послушать звучание контейнера и определить что находится внутри контейнера и подобрать соответствующую картинку.

Музыкально-дидактическая игра «Иди на звук»

Задачи: развитие слухового внимание, умение различать тембр звучания различных музыкальных детских инструментов, ориентирование в пространстве, развитие координации.

Материал: любой металлически детский музыкальный инструмент, любой деревянный детский музыкальный инструмент.

Ход игры: ведущий держит музыкальный инструмент, остальные участники игры берутся все за руки и закрывают глаза. Ведущий играет на музыкальном инструмент и одновременно начинает двигаться, остальные должны следовать на звук, за ведущим, не расцепляя рук.

Сложность в данной игре заключалось в том, что использовалось два инструмента, различных по тембру звучания. Каждой команде нужно было слушать только свой музыкальный инструмент.

Музыкально-дидактическая игра «Звуки музыкальны и шумовые»

Задачи: развитие слухового внимания, творческого воображения и фантазии, эмоциональной отзывчивости, речи.

Игровой материал: карточки с музыкальными и шумовыми звуками.

Ход игры: педагог предлагает детям определить, к какой категории звуков относится изображение нарисованное на карточке и разложить их по нужным коробочкам.

Тактильная система

Дидактическая игра «Волшебный мешочек»

Задачи: развитие мелкой моторики, сенсорных ощущений, развитие внимания, стимулирование логического мышления, развитие зрительного восприятия

Материал: мешочек (в данном случае воздушный шар) наполненный разным материалом (скрепки, рис, игральные кубики, мягкие помпоны, пуговицы, мука, фасоль, морские – речные камни, мозайка, рожки). Карточки с изображением того, что находится в мешочке.

Ход игры: на ощупь определить содержание мешочка и найти подходящую картинку.

Дидактическая игра «Коробка с сюрпризом»

Задачи: развитие мелкой моторики, тактильного чувства, координации движений, внимания, воображения, мышления, преодоление уровня тревожности

Материал: коробка с отверстиями для рук по бокам, наполнитель, разные предметы.

Ход игры: ребенок засовывает руки в коробку, и найдя предмет, на ощупь должен сказать, что он нашел.

Вкусовая система «Кафе «У Гнома»

Дидактическая игра «Дегустаторы»

Задачи: развитие вкусовых ощущений, обоняния, определение вкусовых характеристик предмета, воображения

Материал: тарелка с канапе (фрукты – овощи)

Ход игры: с закрытыми глазами, играющий пробует продукт и по вкусу определяет его название.

Дидактическая игра «Сервировка»

Задачи: умение классифицировать предметы по группам: сладкий, горький, соленый, кислый; развитие внимания, памяти, развитие вкусовых и зрительных ощущений, формирование коммуникативных навыков, умение действовать в команде.

Материал: карточки с изображением продуктов, картинка с изображением стола

Ход игры: разложить карточки с продуктами по группам, на одном игровом поле.

Обонятельная система

Дидактическая игра «Ароматный сундучок»

Задачи: развитие обоняния, воображения, памяти.

Материал: контейнеры с отверстием, с наполнителем (чеснок, лук, апельсин, веточка елки)

Ход игры: игрок нюхает контейнер и по запаху определяет, что находится внутри контейнера.

Вестибулярная и мышечная системы

Игра «Паутина»

Задачи: развитие баланса, чувство равновесия, ловкости, ориентировка в пространстве, преодоление препятствий.

Материал: веревка, оградительная лента

Ход игры: игроки пробираются, пролезают, перелезают через паутину, ищут выход.

Дидактическая игра «Собери шарики»

Задачи: развитие контроля, ловкости, концентрация внимания,

Материал: 3 воздушных шара, 3 обруча, 3 корзины, мячи из сухого бассейна

Ход игры: подбросив воздушный шар, и пока он летит, нужно взять мяч и положить в корзину, успев поймать воздушный шар, чтобы тот не коснулся земли.

Нейро упражнение «Массажная дорожка»

Задачи: развитие межполушарного взаимодействия, концентрация внимания, развитие равновесия, развитие вестибулярного аппарата, ловкости.

Материал: массажные коврики, карточки – схемы

Ход игры: вступая на каждый квадратик массажной дорожки, стоя на ней, нужно выполнить действие, которое изображено на карточке-схеме.

В конце, собрав все кристаллы дети возвращаются на спортивную площадку. Гном хвалит детей, как те справлялись со всеми заданиями. Дарит подарки.

Гном и волшебные кристаллы

Маршрутный лист группа «Колокольчик»

1. «Геометрические фигуры»

(спортивная площадка между баскетбольными кольцами)

2. «Победи Пирата»

(поляна напротив окон музыкального зала)

3. «Насекомые»

(Веранда на участке группы №10)

4. «Звуки музыкальные или шумовые»

«Шумовые коробочки»

«Иди на звук»

(спортивная площадка)

5. «Волшебный мешочек»

«Коробка с сюрпризом»

(полянка «Птичья столовая»)

6. «Ароматный сундучок»

(прогулочный участок группы №8)

7. «Массажная дорожка»

«Паутина»

«Собери шарики»

(прогулочный участок группы №9)

8. Кафе у Гнома

«Сервировка»

«Дегустаторы»

(прогулочный участок группы №7)

Гном и волшебные кристаллы
Маршрутный лист группа «Капельки»

1. Кафе у Гнома

«Сервировка»

«Дегустаторы»

(прогулочный участок группы №7)

2. «Звуки музыкальные или шумовые»

«Шумовые коробочки»

«Иди на звук»

(спортивная площадка)

3. «Геометрические фигуры»

(спортивная площадка между баскетбольными кольцами)

4. «Волшебный мешочек»

«Коробка с сюрпризом»

(полянка «Птичья столовая»)

5. «Массажная дорожка»

«Паутина»

«Собери шарики»

(прогулочный участок группы №9)

6. «Насекомые»

(Веранда на участке группы №10)

7. «Ароматный сундучок»

(прогулочный участок группы №8)

8. «Победи Пирата»

(поляна напротив окон музыкального зала)

«В поисках сундука Бармалея»

квест-игра по произведениям К. И. Чуковского

Цель: закрепить в игровой форме знания о произведениях К. И. Чуковского.

Задачи:

1. Расширить знания о содержании сказок К. И. Чуковского: «Мойдодыр», «Бармалей», «Федорино горе», «Телефон», «Айболит», «Путаница», «Муха-Цокотуха», «Чудо-дерево».
2. Развивать слуховое и зрительное внимание, логическое мышление, находчивость.
3. Развивать зрительно-пространственную координацию.
4. Формировать социально-коммуникативные навыки за счет умения работать в команде.

Ход квест-игры :

Все собираются в музыкальном зале, их встречает музыкальный руководитель.

Музыкальный руководитель: Добрый день. Сегодня я в зал пригласила самых лучших знатоков творчества Корнея Ивановича Чуковского, чтобы устроить небольшое состязание. А будет проходить в форме квест-игры. Квест - означает поиск, розыск.

Замечает флешку, либо кто то из педагогов задает вопрос.

А кто оставил здесь флешку? Посмотрите внимательно, может кто то потерял?

(ответы детей)

Сейчас мы послушаем, что на ней?

(Включает запись с голосом К. И. Чуковского)

«Здравствуйте, дорогие ребята. Я узнал, что вы очень любите моё творчество и прочитали все мои сказки. Я очень рад. В знак моей благодарности, я отправил вам по почте сундук с подарком от меня»

Под музыку появляется Бармалей, с сундуком

Бармалей: Я кровожадный, я беспощадный, я злой разбойник Бармалей! Что ждёте сундука с подарками? Я его забрал и вам не отдам! Не даром меня называют злодеем. И вас сейчас поймаю и съем. Карабас! Карабас! Пообедаю сейчас!

Музыкальный руководитель: Милый, милый Бармалей! Смилуйся над нами, мы дадим тебе конфет и чая с сухарями.

Бармалей: Нет мне не надо ни шоколада, ни мармелада, А только маленьких, да, очень маленьких детей.

Музыкальный руководитель: Ну, пожалуйста, любезный Бармалей, мы верим, что вы не злодей. Верните нам сундучок с подарком поскорей и не трогайте наших детей.

Бармалей: Вам сундук всё равно не открыть.

Музыкальный руководитель: Это почему же?

Бармалей: Я его закрыл на кодовый замок из шести букв. А буквы спрятал. И что бы самому не забыть куда, нарисовал карту.

Музыкальный руководитель: А наши дети очень любят разгадывать загадки и искать различные сокровища по карте.

Бармалей: Ну, тогда попробуйте найти буквы для кодового замка, если хотите узнать, что в нём спрятано. (даёт детям карту) А я пока отдохну и вздремну, и вас подожду.

Бармалей садится и засыпает.

Музыкальный руководитель: Итак, карта у нас. Вы готовы отправиться на поиски букв, чтобы открыть этот сундук? Тогда вперед, но тихо, чтобы не разбудить Бармалея.

(свое групповое помещение)

Задание 1.

Игра: «Найди по тени»

Из какого произведения эти строки?

Добрый доктор Айболит

Он под деревом сидит.

Приходи к нему лечиться

И корова, и волчица,

И жучок, и червячок,

И медведица.

Всех излечит исцелит

Добрый доктор..... Айболит.

Правильно, это произведение «Айболит».

И сейчас вам нужно узнать, кого вылечил Айболит. Найти всех животных по тени.

За правильно выполненное задание игроки получают букву «А»

(кабинет методиста)

Задание 2.

Игра: «Вагончики»

Из какого произведения эти строки?

Ехали медведи

На велосипеде.

А за ними кот

Задом наперёд.

А за ним комарики

На воздушном шарике.

А за ними раки

На хромой собаке.

Волки на кобыле.

Львы в автомобиле.

Зайчики в трамвайчике.

Жаба на метле.

Едут и смеются,

Пряники жуют.

Вдруг из подворотни

Страшный великан,

Рыжий и усатый

Та-ра-кан!

Итак, как называется это произведение?Правильно - «Тараканище».

Давайте поможем зверям уехать от этого страшного таракана. Перед вами картинки с животными и вагончики .

Разместите животных по своим вагончикам, в соответствии с местом их проживания.

Домашние, дикие, водные.

Картинки животных: краб, собака, медведь, кот, волк, заяц, морская звезда, конь.

За правильно выполненное задание игроки получают букву «Ф»

(музыкальный зал)

Задание 3.

Игра: «Чудо-дерево» Интерактивная игра

Из какого произведения эти строки?

Вот у наших у ворот

Чудо- дерево растёт.

Чудо, чудо, чудо, чудо

Расчудесное!

Ни листочка на нём,

Ни цветочка на нём

А чулки и башмаки,

Словно яблоки!

Что это за произведение? Правильно - «Чудо-дерево».

На нашем чудо – дереве тоже разные вещи. Вам нужно назвать из каких произведений Чуковского К. И. эти вещи?

Мочалка (Мойдодыр)

Градусник (Айболит)

Монета (Муха-Цокотуха)

Спички (Путаница)

Шоколад (Телефон)

Самовар (Федорино горе, Муха-Цокотуха)

Галоши (Телефон)

Чашка (Федорино горе)

За правильно выполненное задание игроки получают букву «Р»

(кабинет педагога-психолога)

Задание 4.

Игра: «Что перепутал художник?»

Интерактивная игра

Из какого произведения эти строки?

Замяукали котята:

«Надоело нам мяукать!

Мы хотим, как поросята,

Хрюкать!»

А за ними и утята:

«Не желаем больше крякать!

Мы хотим, как лягушата, Квакать!»

Что это за произведение? Правильно - «Путаница».

На экране вы видите иллюстрации к произведениям К. И. Чуковского, назовите, что перепутал художник?

За правильно выполненное задание игроки получают букву «И»

(помещение своей группы)

Задание 5.

Игра «Чистюли»

Из какого произведения эти строки?

Рано утром на рассвете

Умываются мышата,

И котята, и утята,

И жучки, и паучки.

Ты один не умывался

И грязнулею остался,

И сбежали от грязнули

И чулки, и башмаки....

Что это за произведение? Правильно - «Мойдодыр».

Для вас задание. Умыть свое лицо и помыть руки с мылом.

За правильно выполненное задание игроки получают букву «К»

(музыкальный зал)

Задание 6.

Игра: «Из чего - какой?»

Из какого произведения эти строки?

А за ними вдоль забора

Скачет бабушка Федора:

«Ой-ой-ой! Ой-ой-ой!

Воротитесь домой!»

Но ответило корыто:

«На Федору я сердито!»

И сказала кочерга:

«Я Федоре не слуга!»

А фарфоровые блюдца

Над Федорою смеются:

«Никогда мы, никогда

Не воротимся сюда!»

Что за произведение? Правильно - «Федорино горе».

Поиграем в игру: «Из чего- какой?»

Блюдца из фарфора (какие) – фарфоровые.

Сковорода из чугуна (какая) – чугунная.

Ложка из олова (какая) – оловянная.

Кочерга из железа (какая) – железная

Кадушка из дерева (какая) – деревянная.

Нож из стали (какой) – стальной.

Стакан из стекла (какой) – стеклянный.

Вилка из алюминия (какая) - алюминиевая.

За правильно выполненное задание игроки получают букву «А»

Из букв составляют слово, при помощи воспитателей.

Музыкальный руководитель : Бармалей, мы нашли все буквы и можем составить из них слово. (АФРИКА)

Открывают сундук, в нем раскраски и конфеты.

Бармалей: А меня угостите конфетами?

Музыкальный руководитель: Хорошо. Но пообещай, что будешь добрым и приветливым.

Бармалей: Буду, буду я добрей, да, добрей!

Напеку я для детей, для детей

Пирогов и кренделей, кренделей!

По базарам, по базарам буду, буду я гулять!

Буду даром, буду даром пироги я раздавать,

Кренделями, калачами ребятишек угощать.

Тайна старого театра

Творческая квест-игра

Задачи:

- Создание условий для развития творческой активности, воображения, креативных навыков, артистических способностей взрослых и детей.
- Повышение интереса взрослых и детей к театрализованной деятельности.
- Создание атмосферы взаимопонимания, общности интересов, эмоциональной, взаимоподдержки.

Цель квеста «Тайна старого театра» – собрать ключевую фразу о театре:

«Здесь оживают наши сказки, и с ними светлый мир добра».

ЛЕГЕНДА КВЕСТА.

В старом театре уже давно не показывают спектакли, а актеры демонстрируют свои таланты на других подмостках. Бутафория давно покрылась паутиной, а костюмы поедены молью. Однако искусство вечно, и на сцене старого театра еще может взойти звезда Мельпомены, и разразится хохот Арлекина. И чтобы свершилось чудо, двери театра распахнули свои двери для нетерпеливого зрителя, необходимо найти ключевую фразу, которая подобно заклинанию в доброй сказке, сотворит волшебство, откроется сундук и будет открыта тайна старого театра.

В начале квест-игры каждая команда получает маршрутный лист (оформленный в виде «театральной программки») и конверт, куда участники будут складывать все заработанные подсказки.

На каждой сцене, которую они будут проходить, выполняются задания. Задача педагогов будет - следить за правильностью их выполнения, и по результатам прохождения испытания выдавать фрагмент ключевой фразы.

Как только команда соберет все фрагменты фразы, они должны вернуться в то место, откуда стартовала квест-игра, и озвучить фразу целиком. Если фраза будет названа верно, то откроется театральный сундук, и будет разгадана тайна театра: в нем участники найдут то, без чего не обходится не одна премьера театральной постановки - пригласительные билеты, на которых изображены дети – участники квеста, в театральных костюмах.

1 сцена - «ПРОБЫ У РЕЖИССЕРА» (кабинет делопроизводителя)

Дети и воспитатели представляют, будто они актеры, которые по первому требованию режиссера должны перевоплотиться во что угодно. Педагог, выступающий в роли режиссера, озвучивает предмет, в который должны «превратиться» участники команды и подает сигнал – хлопает в хлопушку (применяемую также при съёмке кино- и телефильмов). И все тут же становятся: «мячиками», «чайником», «зубной щеткой», «деревом на ветру», «осенним грустным дождиком» и т.д.

После выполнения задания, участники получают часть ключевой фразы:

«Здесь...»

2 сцена – «УБЕДИТЕЛЬНЫЙ МОНОЛОГ» (методический кабинет)

Живое и выразительное слово становится понятным, убедительным, интересным слушателю, если оно произносится с «картинкой» внутри. Участники получают задание произнести заранее заготовленную фразу: «Очень подгоревшие пирожки», но с особенной интонацией (чтобы остальные поверили в это). Эту фразу необходимо произнести так, будто:

- не желаете кушать эти невкусные горелые пирожки;
- горелые пирожки – самое любимое лакомство, и чем горелее, тем лучше;
- эти пирожки пекли вы, и теперь извиняетесь за то, что они подгорели;
- горелые пирожки – не просто блюдо, но зашифрованное послание, и его нужно сказать по секрету, чтобы никто посторонний не услышал;
- горелые пирожки – ваше имя, которым вы гордитесь;
- вы – концертмейстер, ведете концертную программу, и вам нужно объявить следующий номер программы.

После выполнения задания, участники получают часть ключевой фразы:

«оживают...»

3 сцена – «ДЕТИ О ТЕАТРЕ» (музыкальный зал)

Команда попадает в помещение, оснащенного телевизором (экраном). На нем будет транслироваться сюжет (примерно на 30 секунд), в котором один ребёнок (или несколько малышей) будут пытаться объяснить значение слова, связанное с

лексической темой «театр» (актер, гардеробщик, билетер, театральный звонок, софиты, театральные бинокль, суфлер и т.д.). Задача детей угадать какое слово объясняют.

После выполнения задания, участники получают часть ключевой фразы:

«...наши сказки...»

4 сцена – «ЗДЕСЬ РАБОТАЮТ ХУДОЖНИКИ» (свое групповое помещение)

Педагог предлагает вначале поиграть в игру – описать картинку «друдл», т.е. довольно абстрактное, схематичное изображение, у которого может быть множество интерпретаций. Задача участников – придумать, что изображено на картинке, самое оригинальное название, увидеть то, чего не видят другие.

Затем команда получает от педагога следующее задание – создать рисунок в нетрадиционной технике «грифонаж», когда заранее нарисованные «каракули» преобразуют в полноценные изображения. Перед участниками будет листок, на котором изображены длинные линии, петли, изгибы и т.д. Задача команды – внимательно рассмотреть получившиеся «каракули», включить воображение и поискать среди линий предметы, живых существ, а может быть и сказочных персонажей. А чтобы найденные образы не потерялись среди линий, их необходимо будет выделить фломастерами, дорисовать элементы или раскрасить. Приступая к выполнению задания, нельзя точно сказать, что получится в результате, все зависит от случайно проведенных линий и воображения рисующего.

После выполнения задания, участники получают часть ключевой фразы: «...и с ними...»

5 сцена – «СЦЕНАРИЙ НОВОГО СПЕКТАКЛЯ» (кабинет психолога)

Сочинять сказки не так просто – для этого нужен талант, воображение и много времени. Но значительно веселее сказки получаются тогда, когда времени на обдумывание практически нет, а есть только фантазия без всяких ограничений, единомышленники (другие участники команды). Под такие сказки уже заснуть не получится, потому что от смеха можно лопнуть. На этой станции участники попробуют раскрыть свои таланты сочинять, рассказывать, примерят на себя роль сценариста. И в этом участникам поможет «кубик историй». Педагог предлагает участникам команды кубики, на гранях которых нанесены различные изображения. Всего кубиков 9, а это значит 9 случайных картинок из 54 возможных

(персонажей, предметов, действий), большое количество комбинаций. Участники должны взять кубики, встряхнуть и выбросить их на стол, а затем сочинить историю (сказку), опираясь на полученный результат – выпавшие картинки. Каждый выпавший рисунок должен стать частью повествования. Задача команды – сгруппировать картинки, и найти для каждого элемента место в истории. И записать свою историю.

После выполнения задания, участники получают часть ключевой фразы:

«...светлый мир...»

6 сцена «АКТЕРСКОЕ МАСТЕРСТВО» (музыкальный зал)

Актеры – очень эмоциональные люди, которые используют различные средства для выражения своих эмоций. Конечно, в первую очередь они демонстрируют эмоции мимикой лица, жестами, однако не менее выразительными могут быть и другие части тела (плечи, спина, пальцы, уши). Задача участников – с помощью ног (под соответствующее музыкальное сопровождение) показать такие эмоциональные состояния, как: гнев, радость, грусть, страх, смущение (стыд или неловкость).

После выполнения задания, участники получают часть ключевой фразы:

«...добра»

Волшебная шкатулка

Квест-игра по театрализованной деятельности для педагогов

Цель: совершенствовать знания педагогов о театрализованной деятельности, закрепление практических навыков, необходимых в работе с детьми по данному направлению. Развивать эмоциональную речь, мимические движения, характеризующие образ.

Задачи

- Расширить представления педагогов о театре.
- Закрепить знания о способах организации и педагогическом руководстве театрально-игровой деятельностью в детском саду.
- Развивать творчество и фантазию воспитателей в процессе изготовления различных видов театра.
- Совершенствовать коммуникативные навыки, умение работать в команде.

Ход квест-игры:

Вы любите секреты? А что такое секрет? С кем можно поделиться своим секретом? (с другом).

Хотите, я поделюсь с вами своим секретом?

Я нашла шкатулку с запиской: «Французский писатель Ги де Мопассан сказал: «Так прелестно, это безмолвное биение крыльев, белых пестрых и черных, которые трепещут, словно попавшие в плен ночные бабочки».

Кто -нибудь из вас может ответить, о чем шла речь?

Чтобы узнать отгадку, вам предстоит открыть шкатулку. Но прежде вам понадобятся все ваши знания, чтобы ее открыть. Ведь только когда вы выполните задания – вы сможете узнать, какой предмет спрятан внутри».

Согласны выполнить задания? Тогда, чтобы было интереснее и момент соревновательный присутствовал, разделимся на 2 команды.

Первое задание.

«Создай сказку»

Перед вами лежат пазлы. Вам нужно собрать картинку и угадать, что на ней изображено (пазлы с изображением сказок).

Команды собирают пазлы.

Второе задание

«Сюжеты»

1. Сказка о хлебобулочном изделии (Колобок)
2. Сказка о лесном общежитии (Теремок)
3. Сказка длиною в один год (12 месяцев)
4. Сказка о домашнем питомце, любящем стильную обувь (Кот в сапогах)
5. Быль о найденном пространстве (Сказка о потерянном времени).
6. Пернатый, который после тяжелого детства все-таки добился всеобщего признания. (Гадкий утенок)

Третье задание

«Суфлер»

При помощи пантомимы изобразить известные русские пословицы.

«Слезами горю не поможешь»,

«Душа в пятки ушла».

«Не так страшен чёрт, как его малюют»

«Волков бояться - в лес не ходить»

«Без труда не вытащишь и рыбку из пруда»

«Любишь кататься, люби и саночки возить»

АНТРАКТ

Музыкальная игра «Угадай песню»

Четвертое задание

«Театральный кроссворд»

Каждая команда получает кроссворд. Задача – как можно скорее разгадать кроссворд.

1. Предварительное исполнение (без зрителей) чего-нибудь (например, спектакля) при подготовке к выступлению. (Репетиция)

2. Перерыв между действиями спектакля. (антракт)
3. Низкий барьер вдоль авансцены, закрывающий от зрителей осветительные приборы, направленные на сцену. (рампа)
4. Что лучше всего подарить артисту, который понравился? (цветы)
5. Место перед сценой, где помещаются музыканты оркестра. (яма)
6. Главный руководитель, постановщик спектакля. (режиссер)
7. Движения, исполняемые в определенном ритме, темпе, в такт музыке, как художественный номер в концерте. (танец)
8. Место для представлений, зрелищ. (сцена)
9. Исполнитель ролей в театральных представлениях. (артист)
10. Объявление о спектакле. (афиша)

1. Кто пишет пьесы для представлений? (сценарист)
2. Человек, управляющий оркестром. (дирижер)
3. Верхний ярус в зрительном зале? (галерка)
4. Кто пишет музыку к спектаклям? (композитор)
5. Театр, где артисты исполняют свои роли с помощью танца? (Балет).
6. Театр, где актеры не разговаривают, а поют? (Опера)
7. Объявление о спектакле? (афиша).
8. Рукоплескание артистам. (Аплодисменты).
9. Шторы, открывающиеся перед представлением (занавес)
10. Действие, которое происходит на сцене? (спектакль)

Пятое задание

«Театральная мастерская»

Для команд, на столах, предложены различный материал (цветная бумага и картон, фетр, гуашь, пластилин, кисточки, карандаши, фломастеры, цветная клейкая бумага, гофрированная бумага, нитки, ножницы, пластиковые стаканы, тарелки, ложки, скотч). Педагогам за 10 минут необходимо изготовить какой-либо вид театра по одной

сказке. Учитывается - быстрота, количество кукол, оригинальность, практическое применение в работе, умение работать в команде.

Шестое задание

«Премьера»

Показать сказку, используя созданные театральные куклы.

Каждая команда выбирает вид театра и инсценирует сказку.

Молодцы, все справились с заданиями.

Может кто-то догадался, что за предмет лежит внутри?

«Французский писатель Ги де Мопассан сказал: «Так прелестно, это безмолвное биение крыльев, белых пестрых и черных, которые трепещут, словно попавшие в плен ночные бабочки»

Этот предмет еще раньше называли «Холодок на развилочках»

Итак, это... ВЕЕР

Открывается волшебная шкатулка. Там находится Веер и призы.

И закончить наш театральный квест хочется словами Л. С. Выготского:

«Необходимо расширять опыт ребенка, если мы хотим создать достаточно прочные основы его творческой деятельности».

Спасибо всем за участие.

Квест-игра «Символ России»

День народного единства

Нет края на свете красивей,
Нет Родины в мире, светлей,
Россия, Россия, Россия,
Что может быть сердцу милей!

Ведущий:

Доброе утро, дорогие ребята! Сегодня мы собрались с вами в зале в преддверии праздника Дня народного единства, который отмечается в нашей стране 4 ноября.

Мы день единства отмечаем,
России праздник молодой,
И всем и каждому желаем,
Стране быть верным всей душой!

У каждого человека есть земля, на которой он живет. Есть мама, которая дала ему жизнь. И, конечно же, у каждого человека есть Родина. Русские люди всегда любили свою Родину. Во имя ее они совершали подвиги, слагали песни и былины, сочиняли стихи.

Наша Родина очень красивая

Величают ее все Россией.

Мы – россияне, и этим горды

Что имя такое у нашей страны.

Родина милая, неповторимая,

В сердце у нас навсегда

Страна величавая, сильная, славная.

Нами любима всегда!

Российская Федерация — крупнейшее в мире государство, занимающее 1/8 часть суши и расположенное на северо-востоке Евразии. Россия — страна с многовековой историей, богатым культурным наследием и щедрой природой. В России можно найти почти всё то, что встречает путешественник по отдельности в той или иной стране —

солнечные пляжи субтропиков и снежные горные вершины, бескрайние степи и глухие леса, бурные реки и тёплые моря.

Ребята, а вы знаете Государственные символы России?

Флаг, гимн, герб(показ на слайдах)

Свой флаг есть в каждой стране. Все они отличаются друг от друга, они могут быть похожи по цвету, но располагаться эти цвета будут по-разному. Двух одинаковых флагов мы никогда не найдем.

Ребята, а кто может мне ответить, какой у России флаг?

Нашему флагу более 300 лет. Совершенно верно вы сказали, наш флаг состоит из трех цветных полос: белой, синей, красной. Его еще называют «триколор». Белый цвет – это символ мира. Наша страна – миролюбивое государство. Синий цвет – это цвет неба, веры, верности. Красный цвет – символ огня, мужества, готовности защищать нашу родину.

Гимн – это торжественная, неторопливая и величавая песня, в которой поется о любви к Родине – России, об уважении к ее истории, о красоте ее природы, о надежде на прекрасное будущее. Гимн исполняется на всех государственных праздниках и торжественных мероприятиях, на военных парадах, на спортивных соревнованиях, при награждении наших спортсменов. Слушают и поют Гимн всегда стоя и никогда при этом не разговаривают.

Исполнения Гимна

4 ноября занимает особое место среди всех государственных праздников современной России. Он связан с событиями, происходящими более 400 лет назад. Когда наши предки сплотились во имя свободы и независимости Родины. И сейчас я вам предлагаю отправиться в небольшое историческое путешествие в прошлое, на много лет назад, когда происходили эти события в нашей России.

Просмотр мультфильма «День народного единства»

Сегодня вы всей группой выполняли творческое задание, приуроченное к празднику. И сейчас, я предлагаю вам представить ваши работы.

Презентация творческих работ посвященных

«Дню народного единства»

Если вы были внимательными, то вполне могли заметить, что я не рассказала про третий Государственный символ России. Про какой?

Совершенно верно, Герб.

Вам предстоит совершить небольшое путешествие, выполнить все задания и найти Герб. Давайте я вам расскажу, как же он выглядит.

Герб Росси не простой: на щите орел золотой

Коронованный, двуглавый, держит скипетр и державу

Эта царственная птица зорко смотрит на границы

Государство своего. Бережет покой его.

У орла нагрудный щит –

Воин на коне сидит

Змея он копьем пронзает

Родину от зла спасает.

Итак, готовы отправиться в путешествие?

Получаем маршрутные листы и в добрый путь.

Когда все задания пройдете возвращайтесь ко мне. Я вас буду ждать.

(педагоги с детьми расходятся по маршрутным листам, выполняют задания)

Квест-игра «Символ России»

1. Литературная страничка (методический кабинет)
2. Быстрее, выше, сильнее (спортивный зал)
3. Историческая справка (кабинет психолога)
4. Танцы народов России (музыкальный зал)

После выполненных заданий все собираются в зале.

Ведущий: Получилось собрать части Герба?

(собирают греб)

Наша квест-игра подошла к концу. Вы сегодня приложили немало сил и знаний, выполняя различные задания. Узнали что-то новое для себя.

В завершении нашего праздника, предлагаю послушать прекрасное стихотворение, посвященное 4 ноября.

Ушли в историю года,
Цари менялись и народы,
Но время смутное, невзгоды
Русь не забудет никогда!
Победой вписана строка,
И славит стих былых героев,
Поверг народ врагов-изгоев,
Обрел свободу на века!
И поднималась Русь с колен
В руках с иконой перед битвой,
Благословленная молитвой
Под звон грядущих перемен.
Деревни, села, города
С поклоном русскому народу
Сегодня празднуют свободу
И День единства навсегда.

Праздник заканчивается общим флешмобом.

ФЛЕШМОБ «Мы дети твои, Россия»

ДЕНЬ НАРОДНОГО ЕДИНСТВА

Маршрутный лист
группа «Колокольчики»

1. Историческая справка
(кабинет психолога)
2. Быстрее, выше, сильнее
(спортивный зал)
3. Танцы народов России
(музыкальный зал)
4. Литературная страничка
(методический кабинет)

ДЕНЬ НАРОДНОГО ЕДИНСТВА

Маршрутный лист
группа «Капельки»

1. Танцы народов России
(музыкальный зал)
2. Историческая справка
(кабинет психолога)
3. Литературная страничка
(методический кабинет)
4. Быстрее, выше, сильнее
(спортивный зал)

Морское путешествие

Квест-игра

Задачи:

- воспитывать чувство коллективизма;
- развивать координацию и ловкость движений, глазомер и умение ориентироваться в пространстве;
- обогащать представление детей об окружающем мире;
- развивать познавательный интерес, фантазию, творчество, логику, воображение;

На площадке собираются группы, всех встречает капитан Врунгель.

Врунгель: Здравствуйте, ребята! Я, бывалый моряк, капитан дальнего плавания Врунгель. Может вы смотрели про меня мультфильм или кино?

Вы любите путешествовать?

Я предлагаю вам сегодня отправиться в морское путешествие по волшебным островам на корабле. Вы согласны?

Тогда надо придумать название вашей команды. Как она называется?

(каждая группа представляет свое название)

Итак, команды, ваша задача найти клад - сокровище пиратов. Вы хотите найти клад, который зарыли пираты? Для этого вы должны проплыть все волшебные острова и собрать на них кусочки карты. Когда все кусочки карты будут собраны, вы сможете на ней увидеть, где находится клад, который спрятали пираты. Итак, в путь мои друзья!

Желаю вам удачи!!! Чтобы вас не съели акулы, не укусили пираньи, чтобы вы не попали в шторм, не утонули и пришли к своей цели целыми и невредимыми!!!

Попутного ветра!!!

Каждая команда получает маршрутный лист.

«Остров Опасностей»

Игра «Переправа»

К обручу с двух сторон прикрепляются длинные ленты, с помощью которых дети, на расстоянии, будут перетягивать обруч. Два ребенка, на расстоянии садятся на корточки или колени. У одного ребенка находятся шарики, из сухого бассейна. Нужно их переправить другому ребенку используя обруч. Шар кладется в обруч и за ленты перетягивается к другому ребенку, затем обратно. И так, пока все шары не будут переправлены.

(2 обруча с лентами, корзина с 10 шарами, с одной стороны, 2 контейнера на другой стороне)

Аттракцион «Полоса препятствий»

Все дети делятся парами и встают на против друг друга. Каждая пара получает обруч. Нужно пройти, зажав обруч животами, препятствие. И одеть обруч на фишку. Так продолжается, пока все обручи не будут одеты на фишку.

(20 обручей, 2 фишки, препятствие)

Игра на ловкость

Выловить из таза все пластмассовые крышки палочками.

(2 таза с водой, палочки от ролл, 10 штук пластмассовых пробок)

«Остров Танцы-Шманцы»

Танец «Акуленок»

Танец «А рыбы в море»

Игра «Море волнуется»

«Остров Творчества»

Каждая группа, на своем участке выполняет творческое задание.

Группа №11 «Солнышко» выполняет объемную аппликацию «Мальчик в лодке»
(лодка – оригами)

(шаблон, листы для кораблика, по количеству детей, цветные карандаши, клей)

Группа №5 «Капельки» выполняет творческую работу «Сланцы»

(шаблоны, цветные карандаши, клей)

Группа №8 «Колокольчики» выполняет творческую работу «На пляже»

(шаблон, трубочки, цветная бумага(заготовка для зонтика), клей, цветные карандаши)

Группа №10 «Ромашки» выполняет творческую работу «Медузы» или «Рыбы»

(шаблон(цветной картон или цветная бумага), заготовки медуз или рыб, цветные карандаши или фломастеры, клей, полоски для медуз)

«Остров Искусств»

Создать картину «Наше лето» на пленке.

(гуашь, кисти, таз с водой)

«Остров Удивительной природы»

Используя различные трафареты сфотографировать «Удивительные» цветы, бабочки, листья, птицы – этого острова.

(телефон педагога)

«Остров Игр»

Игра «Попади в цель»

Капитошкой нужно попасть в цель.

(капитошки в корзине, таз)

Игра «Водомет»

Напором воды сбить кегли

(водные пистолеты, брызгалки, кегли)

Ссылка на видео «Морское путешествие»

<https://www.youtube.com/watch?v=4jxaGwwVRdE&t=16s>