

## Самоанализ квест – игры: « В поисках сокровища»

Дата проведения:19.04.2019г.

Группа: Старшая

Воспитатель: Старыгина Т.М.

**Актуальность:** Игра для дошкольников – способ познания окружающего, игры имеют большую педагогическую ценность – они развивают у детей смекалку, выдержку, самообладание, чувство юмора, организованность.

Для проведения квестированной игры выбран сюжет, в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоления ряда преград и трудностей. Мотивация проходила через поставленную проблему: найти сокровища. Все задания в игре связаны одной сюжетной линией. Вариант игры представлен в получении карты - путевого, где указывалось место нахождения сокровища. Во время путешествия дети сталкиваются с различными игровыми заданиями, выполнив которые переходят от одного острова к другому. На каждом острове находят часть карты, которая подскажет где находится сокровище. Детям предлагались задания, побуждающие их к решению поставленных задач, где проявлялась их заинтересованность, организованность и внимательность. Благодаря использованию здоровьесберегающих технологий и включения в игру подвижных упражнений, у ребят не проявлялось признаков утомляемости. Проводя анализ можно сказать, что все игровые ситуации были построены логично и имели взаимосвязь, что облегчало их выполнение. Логичность построения позволила провести игру, не выходя за рамки запланированного времени. Дети выполняли игровые задания в нахождении, отгадывании, проявляя познавательную активность, эмоционально реагируя на приемы активации деятельности, использовали имеющиеся знания и умения.

Детям предлагались задания, побуждающие их к решению поставленных задач, где проявлялись заинтересованность, организованность и внимательность.

Игровая мотивация вызвала большой интерес и активность у детей. Детям было интересно и это порадовало меня, проявлялось стремление, творчество, быстрота и четкость в их поведении.

Взаимоотношения с детьми на протяжении всего занятия были дружескими, эта позиция привлекала и дисциплинировала детей, но иногда расслабляла некоторых ребят, что мешало в выполнении более трудных заданий при проведении занятия. Считаю, над этим мы еще поработаем. Проведение образовательной деятельности с использованием квестированных игр, современных игровых технологий считаю актуальной

для внедрения в образовательную практику дошкольных учреждений. Игра в форме путешествий в деятельности считается наиболее сложной, но и наиболее значимой для личностного развития детей при вхождении их в мир социальных отношений с окружающими их людьми, природой. От правильного руководства игрой, от своевременного обогащения квест-игр, зависит успех выполнения игровых действий, умение детьми жить в едином детском коллективе, развитие кругозора, речи детей.

Дети достигли и получили результат, так как полностью смогли реализовать поставленные мною задачи. Выполнены все задания правильно на всех этапах игры.

## Квест-игра «В поисках сокровищ»

Цель: Создать условия для эмоционального общения детей в игровых ситуациях; формировать умения и навыки взаимодействия детей друг с другом;

Задачи:

Образовательные: учить внимательно слушать задание, отгадывать загадки.

Развивающие: закреплять навыки метания мяча в вертикальную цель; умение показывать и повторять движения; развивать физические качества: быстроту, ловкость; развивать воображение.

Воспитательные: воспитывать чувство товарищества, настойчивость в достижении цели, развивать умение проявлять дружескую взаимопомощь.

Оборудование:

Одежда для пиратов (тельняшки, шляпы, банданы, таблички с именами пиратов; сок, стаканчики и трубочки; пиратский флаг; мячики, цель метания "Осьминог", кости из бумаги; шоколадные монеты, бусы и браслеты в сундук **сокровищ**, сундук, части-обрывки карты 6 шт., обозначения по периметру **группы**: Долина Мудрости; Коралловая бухта; таверна «*Три пескаря*»; Сонная лощина;

### Ход игры.

**Воспитатель**: показывает сверток. Открывает его и читает: «У вас в саду спрятаны сокровища, но вам так просто я их не отдам, вам нужно пройти длинный путь и разгадать все мои загадки! Найти части карты. Ищите метки, выполняйте задания и может быть вы отыщите мой клад. Джек Воробей!»

Появляется пират на пороге группы.

**Пират**: Я слышал кто то говорил про сокровища? Я давно их уже ищу! Вы ничего не находили в саду?

**Воспитатель**: Мы нашли письмо Джека Воробья.

**Пират**: Так вот где оно было!

(читает письмо еще раз и просит ребят помочь найти сокровища).

Ребята, помогите мне пожалуйста отыскать сундук с **сокровищами**, к сожалению, я не знаю куда дальше идти. Давайте все вместе поищем первую метку.

**Воспитатель**: Ну что, ребята, поможем Джеку? Вы готовы к испытаниям? Превращаемся в пиратов. Одеваем банданы.

**Пират**: -Сокровища закопал самый старый и страшный пират, а карту он разорвал на несколько кусочков и разбросал по всему океану. Чтобы нам найти клад, нужно пройти много препятствий и отыскать все кусочки карты. Мы сложим кусочки карты и отыщем сокровища.

Я знаю, что у всех настоящих пиратов есть слово, которое они кричат все вместе, когда победят. Это слово «*Карамба!*» Давайте потренируемся

кричать его все вместе, дружно взявшись за руки: "Карамба!" Кричим: "Карамба!"

**Воспитатель:** 1. Первое испытание. Все пираты должны уметь внимательно слушать команды капитана и быстро их исполнять. Встаем в круг и выполняем команды быстро и правильно!

Пират: Лево руля! – все должны повернуться налево;

Право руля! – все должны повернуться направо;

Поднять паруса! – все поднимают руки вверх;

Драить палубу! – все начинают тереть ногой по полу;

Пушечное ядро! - все приседают;

Кричим: "Карамба!"

**Воспитатель:** Ну что команда готова? Тогда в путь! Вперед за сокровищами! **Все на корабль.** (*дети садятся на корабль*)

*1.Музыка чунга-чанга.*

**Воспитатель:** - Молодцы! Я вижу, что все вы готовы стать настоящими пиратами. Но у каждого пирата должно быть своё интересное имя. Разыгрываем имена *пиратов* (*на карточках напечатаны имена, дети выбирают из мешочка, кому какое достанется и прикрепляют на одежду*). Воспит-ль: - смотрите здесь лежит первая часть карты. Посмотрим какой следующий этап. Мы должны отправиться в «**Долину мудрости**»

**Воспитатель:** Причаливаем. Сходим на берег. (*Дети подходят к стене, где указатель «Долина Мудрости». Когда дети подходят к столу, воспитатель подсказывает, что нужно что-то найти, может быть, какой-то знак, метку или записку. Дети находят свернутый в трубочку длинный лист бумаги. Там записка: «Чтобы получить кусочек пиратской карты, вы должны отгадать все загадки», воспитатель зачитывает загадки, дети-пираты отгадывают.*

а) Он коварнейший злодей. Им пугают всех детей,

Носит пистолет и нож, Учиняет он грабеж.

Он, то беден, то богат и все время ищет клад.

Отвечайте поскорей Кто же это... ? (*пират*)

б) Над водой взметнулась глыба - Это очень злая рыба.

Показала свой плавник и опять исчезла вмиг. (*Акула*)

в) Через океан плывет великан И пускает он фонтан. (*КИТ*)

г) Как плывут они красиво –

Очень быстро и игриво!

Нам показывают спины

Из морской воды... (дельфины)

д) Ты со мною не знаком?

Я живу на дне морском,

Голова и восемь ног –

Вот и весь я - ... (осьминог)

**Воспитатель:**

-Мы отгадали все загадки! Взялись за руки и кричим: "Карамба!"

Когда загадки разгаданы, воспитатель читает приписку под загадками:  
«Теперь, когда все загадки разгаданы, ищите часть карты и вы можете отправляться дальше. Про кого была последняя загадка? Ищите его, и найдете следующий обрывок карты».

**Воспитатель:** - Молодцы! Ищем вокруг осьминога должно быть следующее задание! (*На полу лежит большой осьминог*).

- По курсу гигантский осьминог, он хочет потопить наш корабль, нужно его атаковать.

Задание: «*Метать мячики в осьминога*».

(*Участвуют все дети, активно метают набивные мячики, «случайно» из-за него выпадает обрывок пиратской карты*).

**Воспитатель:** - Молодцы вы победили осьминога и получили третий кусок карты.

Кричим: "Карамба!"

**Пират:** Давайте посмотрим что же нам делать дальше.

А следующий этап. **Конкурс "Перетяни канат"**.

(*Девочки-пиратки против мальчиков пиратов*)

Получаем четвертый кусок карты. Здесь указано, что мы должны найти кости.

**Пират:** Кричим: "Карамба!" (*садимся на корабль*)

**Воспитатель:** - Плыдем дальше, смотрим в трубу, по сторонам, ищем кости. Нам нужно доплыть к следующему обрывку карты.

**Воспитатель:** Слева по борту вижу разбросанные кости. Сходим на берег.  
«Вам предстоит игра в кости. Игра "Кто больше соберет костей за 1 минуту".

Под одной из костей находим (*подбрасываем*) пятый кусок карты и указание.

**Воспит-ль:** Вот вам и пятая часть карты. На карте написано, что мы с вами должны побывать в «Сонной долине»

Что надо побывать в Сонной лоцине.

**Воспи-ль:** Все на корабль.

**Воспитатель:** - Нам осталось найти последний обрывок карты. Садимся на корабль! Плыдем дальше до Сонной лоцины. Сходим на берег, в лоцину!

**Воспит-ль:** Здесь засыпают все люди и животные. Чтобы не уснуть, нам надо поиграть в игру "Передай и повтори".

(Дети встают в круг, под музыку передают за спиной трубу, музыка останавливается, тот у кого в руках труба показывает движение, остальные дети повторяют это движение.

Откуда-то сверху «*появляется*» последний обрывок пиратской карты.  
Кричим:"Карамба!"

8. Заключительный этап.

**Пират:**

- Теперь мы все вместе собираем карту! (*из добытых 6 кусочков дети собирают карту*). На карте стрелкой указано место где сокровище).

-Ура! Мы собрали карту! (на карте обозначено место. Где спрятаны сокровища. Идем искать клад (*Дети ищут и находят сундук в спальне*)).

Пират:

- Вот это удача! Мы нашли сокровище, которое до нас пытались найти десятки лучших пиратов. Но получилось только у вас – самых ловких, дружных, умных и смелых

(*Дети открывают сундук с шоколадными монетами, украшениями*).  
Кричим:"Карамба!"

Воспитатель: Сегодня мы с вами преодолели много препятствий. Вам было интересно? Почему мы смогли найти все обрывки карты? Потому, что мы дружно искали, играли, отгадывали загадки.