

# **КВЕСТЫ В ДЕТСКОМ САДУ: ОТ РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДО ЗАНЯТИЯ**

Санкт-Петербург  
ДЕТСТВО-ПРЕСС  
2023

**ББК 74.100**  
**К32**

**К32** **Квесты в детском саду: от развлечения до занятия / Сост. Ю. В. Ахтырская, В. А. Деркунская, В. М. Янковская; под науч. ред. В. А. Деркунской. — СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2023. — 192 с.**

ISBN 978-5-907540-94-1

Квест — 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. Примеры квестов даны на страницах данного пособия, также в нем представлены квесты на основе развивающих игр В. В. Воскобовича.

Издание адресовано педагогам ДОО, родителям, а также студентам профильных учебных заведений.

**ББК 74.100**

© Сост. Ю. В. Ахтырская,  
В. А. Деркунская, В. М. Янковская, 2023  
© ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС»,  
оформление, 2023

ISBN 978-5-907540-94-1

# Содержание

Введение .....	5
ЧАСТЬ 1. Как организовать хороший квест: несколько советов для педагогов.....	6
ЧАСТЬ 2. Квесты по образовательным областям «Познавательное развитие», «Художественно-эстетическое развитие» .....	10
Квест «Искатели сокровищ».....	10
Квест «Спасатели спешат на помощь» .....	14
Квест «Детективное агентство ищет Незримку».....	19
Квест «Путешествие в Изумрудный город».....	22
Квест «Спасем Фиолетовый лес» .....	26
Квест «Дети Земли».....	33
Квест «Остров сокровищ».....	40
Квест «В поисках осени» .....	43
Квест «Прогулка по Летнему саду».....	49
Квест «Морская слава России».....	53
Квест «Волшебное зеркало помощи» .....	58
Квест «В поисках глупого мышонка».....	65
Квест «Вода — это жизнь» .....	68
Квест «Волшебный мешок».....	74
Квест «Космическое путешествие» .....	78
Квест «Мы ждем весну».....	83
Квест «Сыскное агентство Бабы-яги» .....	86
Квест «По следам лягушки-путешественницы».....	92
Квест «Приключение в осеннем лесу» .....	95
Квест «В поисках сокровищ» .....	99
Квест «Спасение Марьи-искусницы» .....	103
Квест «Путешествие по произведениям С. Я. Маршака».....	108

ЧАСТЬ 3. Квесты по образовательным областям «Социально-коммуникативное развитие», «Речевое развитие», «Физическое развитие» .....	113
Квест «Давайте познакомимся!» .....	113
Квест «День рождения с клоуном и его друзьями».....	116
Квест «На поиски приключений» .....	120
Квест «Веселая ромашка» .....	123
Квест «В поисках пиратского клада».....	129
Квест «Лесная история» .....	132
Квест «Гуси-лебеди» .....	138
Квест «В поисках сокровищ индейцев» .....	142
Квест «Приключение Светофорчика» .....	146
Квест «Сюрприз Незнайки».....	149
Квест «Будь внимателен, Колобок!».....	153
Квест «Дорогой добра» .....	157
Квест «Путешествие с героями Изумрудного города» .....	162
Квест «Чудеса в избушке на курьих ножках».....	168
Квест «Как спасти Зайчонка?» .....	175

## Введение

Квест — одна из популярных форм организации деятельности детей и взрослых. Современный дошкольник неплохо ориентируется в квестах, поскольку они широко представлены в анимационных и экскурсионных программах, в общем и дополнительном образовании. В образовательном процессе квест рассматривается как специальным образом организованные виды разнообразной деятельности (исследовательской, поисковой, речевой, художественной, двигательной и др.), для выполнения которых дети на основе определенных ресурсов и собственного опыта решают поставленную проблему по указанным ориентирам. Квест — проблемная поисковая деятельность, которая отвечает требованиям ФГОС ДО и может рассматриваться как альтернатива традиционному подходу в обучении и развитии дошкольников. Квесты развивают интересы детей в познании окружающего мира, помогают закреплять разнообразие способов познания и решения поисковых задач, развивают способности дошкольников, способствуют совершенствованию совместной деятельности, учат взаимодействию и сотрудничеству, воспитывают ответственность и рефлексивные умения.

Основным преимуществом квеста является то, что он в игровой форме способствует разностороннему развитию дошкольников, сохраняя в себе элементы познания и творчества, развивая у ребенка интеллектуальные способности и психические процессы: внимание, память, мышление, речевую активность. Вместе с тем квест сохраняет ведущий вид деятельности дошкольников — игру.

Возможности использования квестов в образовательном процессе детского сада вариативны. Квест можно использовать как организационную форму занятия по любой образовательной области, как формы совместной деятельности детей и педагога, организации детско-родительской деятельности, развлечения и даже праздника. Хорошие результаты показывают квесты в работе с детьми с речевыми нарушениями, задержкой психического и умственного развития, нарушениями зрения. С примерами таких квестов можно познакомиться на страницах пособия.

Квест — результативная форма взаимодействия с родителями, семьями. Он позволяет вовлекать родителей в решение образовательных задач, изучать особенности семейных традиций и воспитания ребенка дома, помогает родителям стать социальными партнерами дошкольной образовательной организации, соучастниками образовательного процесса.

Идеи для квеста часто помогают находить и реализовывать разнообразные игры и пособия, в частности, богатым потенциалом обладают игры В. В. Воскобовича. Примеры нестандартного использования данных пособий также описаны на страницах этой книги.

## ЧАСТЬ 1

### КАК ОРГАНИЗОВАТЬ ХОРОШИЙ КВЕСТ: НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

Рассмотрим типологию квестов, рекомендованных к проведению в детском саду:

— *линейные* — задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи;

— *штурмовые* — команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно;

— *кольцевые* — круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели.

Наиболее популярными и доступными для дошкольников игровыми вариантами являются бродилки, проекты, головоломки и т. п. **Основная идея коллективной игры-бродилки** предельно проста — команды, перемещаясь по пунктам игрового маршрута, последовательно выполняют взаимосвязанные друг с другом задания. Справившись с одним заданием, дети получают подсказку, с помощью которой они переходят к следующему испытанию. Такой способ организации игрового приключения дополнительно мотивирует исследовательскую активность маленьких участников.

#### ЭТАПЫ КВЕСТА

**Пролог** — вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность. Например, в соответствии с игровой легендой дети становятся следопытами и должны провести мини-расследование. Еще одним интересным сценарным вариантом может стать превращение дошкольников в космических путешественников, отправляющихся на ракете в поисках полезных ископаемых, необходимых для спасения человечества. Организационная часть квеста также включает:

— распределение детей на команды;

— знакомство с правилами;

— раздачу карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.

**Экспозиция** — прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий. Предусмотрена стимулирующая система штрафов за ошибки, а также бонусов за удачные варианты и правильные ответы.

**Эпилог** — подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу. Примеры вопросов для проведения аналитической беседы и итоговой рефлексии:

— Что вызвало наибольший интерес?

- Что узнали нового?
- Что показалось трудным?
- Довольны ли вы своими результатами?
- Что получилось, а над чем нужно еще поработать?

### **Примеры оформления игрового маршрута**

*Маршрутный лист* — загадки, кроссворды, закодированное слово, ребусы, которые станут подсказкой по поводу того места, куда следует отправиться.

«*Волшебный клубок*»: к нити прикреплены записки с названиями пунктов следования.

*Карта* — изображение маршрута в схематической форме.

«*Волшебный экран*» — планшет, на котором размещены фотографии мест, куда должны переместиться ребята.

«*Следы*»: пройти от одного задания к другому можно по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам. Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан, например, на лепестках ромашки.

«*Тайник*» — еще один вариант оформления игрового маршрута. Капсула с подсказкой может спрятаться в одном из воздушных шариков или в емкости с песком, крупой, водой. Можно рассмотреть и выбрать другой вариант тайника, например:

- заморозить в кубике льда;
- написать секретное письмо: ребенок зарисовывает чистый лист бумаги цветным карандашом и с удивлением обнаруживает зашифрованное сообщение в виде изображения, выполненного восковой свечой или белым восковым мелком;
- положить в контейнер, привязать нить и вывесить за окно; ребенок наматывает нить на палочку, пока не увидит контейнер;
- искать подсказку на ощупь в мешочке с другими мелкими игрушками и предметами;
- спрятать в сундучок, закрытый на навесной замок; поиск ключа становится самостоятельной забавой;
- спрятать записку в коробочку, положить ее высоко и предложить сбить коробочку метким ударом снежка из мятой бумаги.

### **Примеры заданий в квестах**

«Кроссворд»: дети отгадывают загадки, затем вписывают (малышам помогает педагог) в клеточки первые буквы названных слов и получают слово-подсказку.

«Пазл»: собранная из пазлов картинка подскажет, куда двигаться дальше; например, получилось изображение холодильника, значит, нужно идти на кухню.

«Лабиринт»: нужно проползти между натянутыми веревками или преодолеть тоннель, сконструированный из мягких деталей напольного строительного конструктора.

«Зеркало»: буквы расположены в зеркальном отражении, дети отгадывают слово и понимают, что следующая подсказка ожидает их в шкафу.

всем участникам детали Фиолетового леса и предлагает заполнить ими пространство.

### **Подведение итогов**

Гео (*показывая на Фиолетовый лес*). Друзья, вы, конечно, поняли, что только все вместе мы сможем сохранить природу леса. Давайте беречь ее! А на память о нашем интересном путешествии по королевству Геокопт примите подарки от меня и моих друзей.

*Герои раздают детям подарки.*

## **Квест «Дети Земли»**

*Веселова Т. Б., ст. воспитатель, Артамонова Н. Н., муз. руководитель,  
Панца Н. И., Охотникова Е. В., Коваленко Л. А., воспитатели  
ГБДОУ д/с № 67 Приморского р-на, Санкт-Петербург*

**Целевая аудитория:** дети 6—7 лет.

**Цели:** формирование основ экологического сознания и экологической культуры, воспитание чувства ответственности за сохранность природы, содействие становлению и проявлению активной жизненной позиции по восприятию проблемы сохранения окружающей природной среды.

### **Задачи:**

— привлечение внимания детей и взрослых к экологическим проблемам, поиску путей их решения;

— воспитание бережного отношения к общечеловеческим ценностям в соответствии с принципом сохранения культурного и природного разнообразия;

— воспитание у подрастающего поколения прогрессивных, природосберегающих взглядов на окружающий мир и экологического самосознания;

— создание условий для актуализации экологических представлений старших дошкольников, проявления ими самостоятельности в поиске решений на основании имеющихся знаний и умений, экологической культуры;

— содействие развитию у детей познавательной мотивации, формированию и проявлению познавательных интересов и познавательных действий;

— обеспечение культурных практик, возможности активного личного участия в квест-игре, самопрезентации и самореализации, поддержка детской одаренности.

**Действующие лица:** левенок Юнтик, Маленький принц, Лесовичок, Весна, Лето, Осень, Зима, Доктор Айболит.

### **Материалы и оборудование:**

— *инвентарь:* проектор, белая доска, ширма, костюмы для героев, песочные часы (по количеству станций), бланки регистрации выполнения детьми заданий (на каждой станции), маршрутные листы (для всех команд-участниц), столы для ведущих и стулья для детей-участников (на каждой станции);



— *атрибуты*: сундук, карточки с тематическими изображениями, схемами, моделями для выполнения предложенных заданий, макет планеты Земля, макеты природных зон, разрезные части карты помещения (по количеству команд-участниц), разрезные части плоскостного изображения планеты Земля, медиапрезентация, контейнеры с разрезанными овощами и фруктами.

**Оформление помещения/помещений:** музыкальный зал оформляется соответственно теме (декоративные деревья, изображения летящих птиц на стенах, «облака» на потолке, на центральной стене — слайды медиапрезентации; каждое помещение, отведенное под станцию квест-игры, обозначено красочной табличкой с наименованием станции, атрибутами для выполнения детьми стационарных заданий).

**Награждение:** проводится награждение всех команд-участниц (детей-участников) памятными призами за достижение игровой цели квест-игры. Впоследствии по итогам подсчета баллов, набранных каждой командой на станциях, определяются победители и призеры квест-игры. Команды награждаются дипломами и грамотами за участие.

**Музыкальное сопровождение:** песня «Как прекрасен этот мир» (муз. Д. Тухманова, сл. В. Харитоновна), В. А. Моцарт «Тревожная музыка», музыкальное и звуковое сопровождение медиапрезентации для представления.

**Визуальное сопровождение:** Лори Пейсинг «Я — живая планета Земля!», М. Дудин «Берегите Землю»; видео «Вращение Земли вокруг своей оси», «Красота природы России», «Развивающее видео для малышей “Дикие животные и их детеныши”», звуки «Умный ребенок».

### **Предварительная работа**

— Творческой группой педагогов разработаны сценарий проведения квест-игры, конкурсные задания, изготовлены (приобретены) необходимые атрибуты и оборудование, создана медиапрезентация; обеспечена подготовка артистов, занятых в постановке, к квест-игре, ведущих станций; обеспечено информирование родителей о предстоящей квест-игре, их приглашение к совместному участию с детьми; оформлены помещения, отведенные для проведения квест-игры.

— Для подготовки команд педагогам, ответственным за подготовку детей к квест-игре, даны вводные инструкции, содержащие указания на объем представлений, необходимый детям для успешного прохождения заданий; каждая команда подготовила свой девиз, эмблему.

## *Ход мероприятия*

### **Организационная часть**

*Перед детьми разыгрывается представление, способствующее введению ребят в тему, проблематику, цель квест-игры, содействующее становлению их мотивации к активной деятельности, повышению интереса к происходящему.*

Ю н т и к. Добрый день, дорогие ребята и уважаемые взрослые! Я — львенок Юнтик, живу в нашем садике «Невский львенок» и охраняю его. Сегодня

вас ждет праздник ума и смекалки, находчивости и сообразительности, соревнования и взаимопомощи. Мы поговорим о нашей прекрасной Земле, о родной природе, без которой люди не смогли бы жить. Планета Земля — наш большой, общий дом!

*На экране слайд — Земля, звучит музыка, голос читает стихотворение Л. Пейсинг.*

Я — живая планета Земля,  
Я — горячее пламя огня  
И белый холодный снег,  
Я — маленькая капелька дождя  
И вода всех морей и рек.  
Я — взрыв, извержение вулкана,  
И тихий ветер, и пушистые облака,  
Я — нераскрытая тайна океана  
И живая планета Земля!

*Звучит «космическая» музыка, звуки приближения и посадки космического объекта, грохот.*

Ю н т и к. Ребята, вы слышали? Что-то прогрохотало...

*Идет Маленький принц — оглядывается, смотрит по сторонам.*

П р и н ц. Интересно, на какую планету совершил посадку мой космический корабль?

Ю н т и к. Здравствуй, незнакомец. Я — Юнтик. А ты кто?

П р и н ц. Я — Маленький принц. А это — мой друг, Лисенок. Я пролетал над красивой зелено-голубой планетой и захотел познакомиться с ней поближе. Куда же я попал?

Ю н т и к. Маленький принц, ты попал на прекрасную планету Земля. Наша Земля — самая замечательная, самая уютная. Посмотри, какая она красивая! Леса и поля, деревья и травы, пение ветров, журчание ручейков, шум рек и морей... А какие интересные и прекрасные животные населяют нашу планету! Взгляни-ка туда! По-моему, там происходит что-то очень важное.

*Ширма отодвигается. На поляне по кругу сидят Весна, Лето, Осень, Зима, в центре — Лесовичок.*

В е с н а. Я весна. Я дарю много света и тепла. Пробуждаю природу после зимнего сна. Появляются первые цветы — подснежники — под теплыми лучами солнца. Как бы людям жилось без солнышка?

Л е т о. Я лето. Я самое теплое время года. Я дарю силу всему живому, у меня много ягод и цветов.

О с е н ь. Я осень — пора сбора урожая и подготовки к зиме.

З и м а. Я зима. Я дарю природе отдых и покой. Оберегаю растения: укрываю землю белым снегом, чтобы защитить их от сильных морозов, украшаю все вокруг инеем. Поэтому я похожа на сказку.

Л е с о в и ч о к (*вздыхает*). О-хо-хо! Бедный, бедный мой лес...

Л е т о. Что ты вздыхаешь, Лесовичок?

Л е с о в и ч о к. Да вы только посмотрите! Люди приходят и оставляют мусор в лесу. Ребята приходят и ломают ветки деревьев. Охотники убивают лесных жителей! Охо-хо! Люди нарушают жизнь природы. А ведь Земля очень чувствительная, ей становится больно, когда человек неразумно использует ее богатства: вырубает леса, засоряет водоемы, загрязняет воздух. Ведь может произойти самое страшное! Могу показать вам такое будущее...

*Обращает внимание присутствующих на экран. Звучит тревожная музыка. На экране: Земля теряет цвет и раскалывается на части.*

П р и н ц. Ой-ой-ой! Что такое?! Что происходит?!

Л е с о в и ч о к. А вы кто такие и что тут делаете?

Ю н т и к. Я — левенок Юнтик, а это — Маленький принц. Я показывал ему нашу прекрасную планету. А тут такое! Что случилось?

Л е с о в и ч о к. Вы вместе с нами попали в будущее, которое может наступить, если человек не будет любить свою планету, беречь ее чистоту и красоту, ее животных и птиц.

П р и н ц. Что же делать? Как спасти эту прекрасную планету? Почему некоторые люди так плохо себя ведут? Ведь мы в ответе за тех, кого приручаем! *(Плачет.)*

*Звучит сигнал «скорой помощи». Вбегает доктор Айболит с собакой Аввой (игрушка).*

А й б о л и т. Где болит? Что болит? У кого болит?

Ю н т и к. Наша планета попала в беду. Она заболела.

А й б о л и т. Ай-ай-ай! Это очень печально... Но, к сожалению, я лечу только зверей и птишек. А ведь без здоровой планеты никто не сможет жить: ни мы, ни звери, ни птицы...

Л е с о в и ч о к. Надо спасти планету, чтобы такое будущее никогда не наступило.

П р и н ц. Но кто же сможет это сделать?

Ю н т и к. Не плачь, Маленький принц. У нас есть замечательные дети, они помогут нам спасти нашу планету. Правда, ребята? *(Ответы детей.)* Маленький принц, познакомься с ними.

*Выходят команды. Приветствие.*

Ю н т и к. Дорогие ребята! Как здорово, что вы откликнулись и готовы помочь спасти планету. Но сделать это будет нелегко. Вы готовы? *(Ответы детей.)* Тогда слушайте!

Для того чтобы спасти планету, каждой команде предстоит найти кусочек, отколовшийся от нее. Чтобы сделать это, вам необходимо отправиться на поиски артефактов: каждая команда должна пройти семь станций. Постарайтесь правильно ответить на вопросы ведущих или выполнить задания на станции, тогда вы получите часть секретной карты. Когда вы соберете все части, возвращайтесь сюда и здесь сложите эту карту. Если вы разгадаете ее верно, то сможете найти отколовшуюся частичку Земли.

Только когда каждая команда найдет свои части, мы сможем сложить их и спасти нашу любимую планету. Вам понятно задание? Тогда пора! А чтобы

не заблудиться, возьмите себе в провозатые кого-то из героев нашей сегодняшней истории. Выбирайте героя, который вам больше понравился, — и в путь! Удачи вам, ребята!

### **Основная часть**

**Задание № 1 «Блиц-турнир»** (актуализация имеющихся представлений детей о группах природных объектов либо явлений; содействие развитию умений устанавливать причинно-следственные связи, развивать мыслительные операции (анализ, синтез, классификация)).

*Задание:* участникам предлагается за отведенное время (2 минуты) ответить на 12 вопросов, связанных с воспроизведением детьми знаний о группах природных объектов либо явлений, объединенных общим признаком.

*Описание.* Инструкция детям: «В течение 2 минут вам предлагается ответить на ряд вопросов о группах объектов природы или природных явлений (на каждый вопрос надо дать пять или даже более правильных ответов). Отвечать можно всем вместе (хором) или по одному: кто первый вспомнит ответ, тот и отвечает»<sup>1</sup>.

**Задание № 2 «Загадки и задачи»** (развитие способности к анализу, обобщению, пониманию вторых значений слов; формирование умений самостоятельно делать выводы, умозаключения, рассуждать, доказывать; содействие развитию умений устанавливать причинно-следственные связи, развивать мыслительные операции (анализ, синтез, классификация)).

*Задание:* участникам предлагается в течение отведенного времени (3 минуты) найти решения для 20 логических заданий о природных объектах и явлениях.

*Описание.* Инструкция детям: «В течение 3 минут вам предлагается отгадать 10 загадок и решить 10 логических задач. Все загадки и задачи — о природе, ее объектах и явлениях. Отвечать можно всем вместе (хором) или по одному: кто первый догадается, тот и отвечает».

**Задание № 3 «Территория охраны»** (закрепление экологических представлений, воспитание бережного отношения к природе, содействие развитию умения устанавливать причинно-следственные связи).

*Задание:* участникам предлагается в течение отведенного времени (1 минута) выбрать из 20 предложенных знаков безопасности знаки, касающиеся природоохранной деятельности человека. По истечении заданного времени либо по завершении командой выполнения первого задания каждому участнику команды самостоятельно (без помощи других участников команды) предлагается дать объяснение одному (выбранному случайным образом ведущим станции) знаку по охране природы.

*Описание.* Инструкция детям: «Перед вами карточки с изображениями различных знаков безопасности. Вам надо отобрать из этих знаков только те, на которых нарисованы правила охраны природы». Дополнительный вопрос: «Сейчас я каждому из вас дам по одному из выбранных вами знаков. Теперь

<sup>1</sup> Ведущие на каждой из станций предлагают в первую очередь выполнить задание детям. Затем в случае затруднений дают возможность родителям, входящим в состав команды, оказать помощь детям.

прошу каждого по очереди рассказать о доставшейся карточке: о каком правиле охраны природы она рассказывает?»).

**Задание № 4 «Культурные знакомые»** (актуализация имеющихся представлений детей о природных объектах, значении растений в жизни человека, элементарных знаний о земледельческой деятельности человека, стимулирование комплексной работы органов чувств, умений делать умозаключения, рассуждать).

**Задание:** участникам индивидуально в порядке очереди в течение отведенного времени (по 1 минуте на ребенка) предлагается с помощью обоняния без опоры на иные органы чувств определить и назвать два вида культурных растений, используемых в кулинарии. В случае затруднения участник может прибегнуть к помощи осязания (тактильному ощущению). После выполнения задания на узнавание растений команде предлагается ответить на дополнительные вопросы.

**Описание.** Инструкция детям: «Сейчас мы вам завяжем глаза. С закрытыми глазами каждому участнику по очереди в течение 1 минуты надо определить по запаху и назвать два вида культурных растений, используемых в кулинарии». Дополнительные вопросы: «1) Мы назвали нашу станцию „Культурные знакомые“. Вы узнали все растения, а значит, это и ваши культурные знакомые. Как вы думаете, почему мы их так назвали? 2) Какие растения называются культурными? 3) Как называются растения, не относящиеся к культурным?»).

**Задание № 5 «Среда обитания»** (актуализация имеющихся представлений детей о природных объектах, природных зонах и их характерных обитателях, развитие умений устанавливать причинно-следственные связи, делать умозаключения, рассуждать).

**Задание:** участникам в течение отведенного времени (1,5 минуты) предлагается разложить картинки с изображениями различных представителей животного мира на круги, символизирующие разнообразные среды обитания: водоем, лес (смешанные и широколиственные леса), жаркие страны (саванна, экваториальные леса), Крайний Север (арктические и антарктические пустыни). По истечении отведенного времени команда должна объяснить свой выбор и назвать предложенные среды обитания животных.

**Описание.** Инструкция детям: «Разложите картинки с изображениями различных представителей животного мира на круги, которые символизируют среду их обитания». Дополнительный вопрос: «Объясните, пожалуйста, свой выбор».

**Задание № 6 «Шифровальщик»** (актуализация имеющихся представлений детей о природных объектах, классах животного мира, развитие умений интерпретировать модели, находить реальное соответствие объекту окружающего мира на основе анализа модели, устанавливать причинно-следственные связи, делать умозаключения, рассуждать).

**Задание:** участникам в течение отведенного времени предлагается последовательно выполнить задания: 1) открыть сундук, закрытый на кодовый замок (в качестве кодового замка выступает головоломка экологического содержания).

ния), время, отведенное на решение ребуса, составляет 1 минуту; 2) в течение отведенного времени (1,5 минуты) из найденного в сундуке набора пиктограмм и картинок с изображениями собаки, окуня, стрекозы и синицы команде необходимо выделить и разложить в четыре отдельные линии карточки, изображения на которых относятся к четырем классам животных: млекопитающие, рыбы, птицы и насекомые. По истечении отведенного времени команда должна назвать класс, дать объяснение каждой картинке (почему она была отнесена к тому или иному классу) и ответить на вопрос, каким общим словом можно назвать собаку, окуня, стрекозу и синицу (дать обобщающее понятие — животные).

*Описание.* Инструкция детям: «Задание 1. Перед вами сундук, закрытый на кодовый замок:

○	☆	△	⊙	△	☾	♥	⊕

А это — ключи к замку:

♥	△	○	⊕	☾	☆	⊙	▽
и	о	э	я	г	к	л	п

В течение одной минуты подберите с помощью ключей шифр к замку, и вы прочтете кодовое слово, открывающее сундук.

**Задание 2.** Найдите в сундуке четыре цветные картинки. Это четыре класса животного мира. Давайте разложим их друг под другом. Теперь в течение полутора минут вам надо разложить оставшиеся черно-белые картинки-модели в эти четыре линии, отнеся их по значению к характеристикам того или иного класса животного мира».

Дополнительные вопросы: «1) Назовите каждый класс и дайте объяснение каждой картинке-модели (почему она была отнесена вами к тому или иному классу, что она обозначает?); 2) Каким общим словом можно назвать собаку, окуня, стрекозу и синицу?».

**Задание № 7 «Музыкальная гостиная»** (создание бодрого, радостного настроения от участия в квест-игре, обеспечение отдыха, снятие лишнего напряжения).

*Описание.* Данная станция организуется как рекреационная: участникам предлагается под руководством музыкального руководителя выполнить музыкально-ритмическую разминку.

### **Заключительная часть**

*Реквизит (модель земного шара) и все герои находятся за ширмой. Дети собирают карту, затем по карте находят свою часть изображения планеты. Рассаживаются по местам.*

**Ю н т и к (или Лесовичок).** Дорогие ребята! Вот и закончился ваш путь. Вижу, что у каждой команды в руках — часть нашей планеты. Я прошу капитанов каждой команды подойти сюда и сложить из ваших кусочков Землю.

**П р и н ц.** Ой, как здорово получилось! Но, постойте, планета же круглая!

*Учебно-методическое пособие*

Составители: Юлия Викторовна Ахтырская, Вера Александровна Деркунская,  
Валентина Михайловна Янковская

**Квесты в детском саду: от развлечения до занятия**

Главный редактор С. Д. Ермолаев  
Редактор Е. А. Ушакова  
Корректоры: А. К. Рудзик, Т. В. Никифорова  
Дизайнер А. В. Чипчикова  
Верстка А. Л. Сергеенок

ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС»,  
197348 СПб., а/я 45. Тел.: (812) 303-89-58  
E-mail: detstvopress@mail.ru  
www.detstvo-press.ru

Подписано в печать 03.03.2023.

Формат 70×100<sup>1/16</sup>. Бумага офсетная. Печать офсетная.  
Гарнитура Таймс. Усл. печ. л. 12,0. Тираж 2000 экз. Заказ №

Отпечатано с готовых файлов заказчика  
в ОАО «Первая Образцовая типография»,  
филиал «УЛЬЯНОВСКИЙ ДОМ ПЕЧАТИ».  
432980, г. Ульяновск, ул. Гончарова, д. 14.