

Конспект квест-игры «Загадки Лесовичка»

Цель: Активизация знаний детей о флоре и фауне Хабаровского края.

Задачи:

- Классифицировать растения по двум признакам.
- Уточнить какие природные зоны и леса расположены в нашем крае.
- Закрепить названия ягод, грибов, деревьев и классификация их.
- Вспомнить правила поведения в лесу.
- Уточнить некоторые знания о хвойном дереве ель.
- Закрепить характерных признаков диких животных обитающих в Хабаровском крае.
- Вспомнить интересные факты о реке Амур.
- Моделирование ситуации "Чистый и грязный Амур".
- Продолжать учить детей ориентироваться по карте.

Интеграция образовательных областей: познавательное, социально-коммуникативное, речевое, физическое развитие.

Оборудование: музыкальный зал разделен на зоны: "лес", "животные", "Амур", каждая зона встречает детей своими звуками (шум листвы, птиц, волны), "странички знаний", видео скрайбинга "Флора и фауна Хабаровского края", д/и "Круги Эйлера", конверт с картой Хабаровского края, сверток с кроссвордом, маски диких животных обитающих в Хабаровском крае на каждого ребенка, маска чёрного дракона, таблички с надписями жилищ диких животных, две пластиковых бутылки и два тазика для моделирования, баночки с грязной водой на каждого ребенка, коробочка с мусором, корзина для "страничек знаний", медали "Молодец" на каждого ребенка.

Предварительная работа:

- Создание "страничек знаний", карты Хабаровского края.
- Создание скрайбинга по теме "Флора и фауна Хабаровского края".
- Решение кроссвордов.
- Разучивание игр "Тайна", "Собери ягоду", "Круги Эйлера".
- Просмотр видео - роликов о природе, о правилах поведения на природе, о реке Амур.

Персонажи: Лесовичок.

Ход квеста:

Дети заходят в зал. В руках "странички знаний" (напоминалки) приготовленные детьми якобы для того, чтобы с их помощью рассказать гостям о флоре и фауне Хабаровского края.

Здороваются с гостями. *Кладут "странички" на стол.*

- Ребята, а теперь :

Все мы за руки возьмёмся

И друг другу улыбнёмся.

Теплота от наших рук

Побежит вокруг, вокруг.

День начнётся с теплоты

С теплоты и доброты.

(Во время чтения стихотворения дети по цепочке пожимают друг другу руки и приподнимают их вверх до тех пор, пока не закончится стихотворение)

- Ребята, у нас в России очень богат, прекрасен и бесконечно разнообразен удивительный мир природы. Наш Хабаровский край России, а значит часть этого прекрасного мира природы. Где бы мы ни были : в лесу, на лугу или на берегу Амура - повсюду нас окружают загадки и таинства. И мы с вами узнали уже много интересного о природе нашего края и даже создали вот такие "странички знаний".

- Вам хотелось бы посмотреть и вспомнить как мы их создавали?
- Я думаю нашим гостям тоже будет интересно посмотреть. Проходите на стульчики.
*Дети садятся на стульчики, спиной к столу на котором лежат странички.
Смотрим скрайбинг "Природа и фауна нашего Хабаровского края".
В это время (пока дети не видят) появляется Лесовичок. Он прячет странички в сундучок.
Раскладывает на столе два обруча и картинки с изображением зеленых предметов и разноцветных растений(сирень, сакура, и т.п. и зеленые деревья).*

После скрайбинга:

- Вот какой фильм у нас получился. Мы можем им поделиться с другими детьми, чтобы они тоже узнали о природе наше района.

- Ребята, мы так увлеклись просмотром, что не заметили нового гостя. Пойдемте поздороваемся и узнаем кто это.

Поворачиваются, за столом сидит Лесовичок :(подходим к нему)

- Здравствуйте, ребятки!

Любите загадки?

Я ваш друг Лесовичок.

Вам принес их сколько смог.

Жить люблю в лесу,

Да на свободе,

Потому загадки о природе.

Легенда игры:

- Пока вы фильм смотрели, я немножко пошутил, спрятал ваши "странички знаний". Хотите их вернуть?

- Да.

- **Вам нужно их найти.**

Если сможете все мои загадки разгадать, задания выполнить, в игры поиграть, то тогда найдете свои странички. Но вы должны все сделать сами, без меня.

- Вы готовы?

- Да!

- Тогда вот вам **первая подсказка** (указывает на стол, где ранее лежали странички).

Выполнив это задание, узнаете куда идти.

Игра "Круги Эйлера"

Цель: классификация предметов по двум признакам.

Ход игры: Дети должны положить в один круг все хвойные деревья, в другой все лиственные. В то место, где круги пересекаются нужно положить дерево, которое имеет признаки и хвойного, и лиственного дерева.

- Внимательно посмотрите, подумайте, прежде чем выполнять задание.....

Дети раскладывают картинки в два круга. В середину кладут лиственницу.

- Ребята, так что мы положили в место пересечения кругов? Почему?

- Лиственница – имеет хвоинки, на зиму их сбрасывает, как лиственные деревья.

- А где обычно много деревьев?

- В лесу.

- Вы догадались уже куда нам нужно идти?

- В лес.

Под звуки шелеста листьев подходим к зоне обозначающей лес.

- Интересно, что нам приготовил здесь Лесовичок?

Находим среди веток елей конверт под номером 1 и сверток под номером два.

- Что это такое?

- Карта нашего края.

- Глядя на карту, что можно сказать, какие природные зоны расположены в нашем крае?

- Болота, мари, луга, леса, горы.

- А какие леса встречаются в нашем районе?
- Хвойные, лиственные, хвойно-лиственные, березовые.
- Да, ребята, у нас очень разнообразный растительный мир. А что ещё растёт в лесу, кроме деревьев?
- Ягоды, грибы, лекарственные травы.
- Давайте поиграем в игру "Собери ягоду".

П/и "Собери ягоду"(по типу "Кошки-мышки")

Цель: Закрепление названий ягод, грибов, деревьев и их классификация.

Ход игры: Часть детей встаёт в круг (они лукошко, либо лес), часть за круг (они либо ягоды, либо грибы, либо деревья).

Дети в кругу говорят слова:

- Лукошко, лукошко

собери ягод немножко. (открывают "воротца" поднимая руки вверх)

Дети за кругом начинают под музыку вбегать и выбегать в "воротца". Кого "лукошко поймало", тот называет ягоду по запросу воспитателя (назови лесную ягоду) и встает в круг.

В течении игры задания меняются несколько раз. Каждый раз игра продолжается по команде воспитателя.

Аналогично "Собери грибы"

- Лукошко, лукошко

собери грибов немножко.

Аналогично "Посади дерево"

- Раз, два, три

дерево посади.

Дети также, по запросу воспитателя, называют хвойные или лиственные деревья. В ходе всей игры дети несколько раз меняются местами.

- Молодцы, ребята! Как много вы знаете и грибов, и ягод, и деревьев.

- Ребята, а вы знаете как нужно вести себя в лесу?

- *Ответы детей. (тихо, спокойно, не ломать ветки, не вырывать с корнем растения, не разорять муравейники и т.д.)*

- Подумайте, что будет, если туристы не потушат в лесу костёр? Если две группы туристов не потушат костёр? Если десять групп туристов не потушат костёр?

- Поэтому нужно не забывать, что умы у природы в гостях и обязательно соблюдать правила поведения в лесу, а огонь без особой надобности в лесу лучше вообще не разводить.

- Много леса -не губи,

Мало леса -береги,

Нет леса - посади.

- Ребята, я думаю пришло время посмотреть, какое задание ещё приготовил нам Лесовичок.

Разворачиваем свёрток, на нём изображён кроссворд.

- Что это, ребята?

- Кроссворд.

- Здесь еще записка: "Разгадаете кроссворд, узнаете куда идти дальше. Но сначала скажите, какое хвойное дерево самое любимое у людей?"

-Елка.

- Все вопросы кроссворда будут связаны с этим деревом:

1 Кто питается корой елей и прячется под еловыми ветками от хищников? (заяц)

2 У кого зимой берлога находится под еловыми корнями? (Медведь)

3 Кто питается молодыми еловыми ветками и еловыми семенами. А еловые ветки защищают ее дом от ветра? (белка)

4 У кого логово спрятано в корнях упавших старых елей? (Рысь)

		1	з	а	я	ц
2	м	е	д	в	е	д
						ь

	3	б	е	л	к	а
		4	р	ы	с	ь
			ь			

- Какое слово спрятано в кроссворде?

- Зверь.

- Так куда надо идти дальше?

- К животным.

(В стороне зона "Животные")

- Прежде, чем идти, давайте вспомним, как нужно вести себя в лесу? (тихо, не шуметь)

- Как вы думаете, что будет, если один человек включит в лесу музыку на полную мощность? Если два человека включат? Если десять человек включат?

- *Ответы детей.*

Под звуки птичьих голосов подходим к зоне "Животные". Возле деревьев стоят маски животных.

- Вам знакомы эти животные?

- Да.

- Где они живут?

- В лесах.

- Ребята, раз здесь, кроме этих масок животных, больше ни чего нет, то , как вы думаете, что нам нужно сделать?

- Поиграть с ними.

Надеваю детям маски.

Игра "Найди свое жилище".

- Давайте вернем животных в свои жилища. (белку в дупло, медведя в берлогу и т.д.)

Расставляют маски животных к табличкам с надписями: дупло, логово, нора и т.д.

- Ребята, я заметила еще одну маску. Кто это?

- Дракон.

- Дракон реалистичное животное или вымышленное, не настоящее?

- Вымышленное.

- Вы что-нибудь можете сказать про дракона?

- Древние жители считали, что Амур это заснувший на песке дракон.

- Как вы думаете, куда нам идти дальше?

- К Амуру.

- Вспомним правило поведения в природе. Идем тихо, спокойно, все вместе, дружно.

Подходим к Амуру. Амур встречает шумом волны.

- Река Амур по праву считается одним из главных богатств нашего района. Как вы думаете почему?

- Он дает пищу животным и людям.

- Представьте, что будет, если один человек бросит в Амур банку из под колы? Если пять человек бросят? Если двадцать? Если один город будет сливать грязную воду в Амур? Если все города расположенные на его берегах?

- *Ответы детей.*

- Давайте посмотрим, что происходит когда загрязняют реку.

Моделирование ситуаций.

Две пластиковые бутылки со срезанной стороной - река.

Два тазика с водой - море.

На дне тазика камушки.

- Представьте, что тазик - это море, бутылка - это река, а пробка на бутылке - это Татарский пролив, в который впадает река Амур.

Рассматриваем воду в бутылке и в тазике.

- Какая вода?
- Чистая, прозрачная.
- Что видно на дне "моря"?

1 ситуация:

Сначала один ребёнок в бутылку вливает грязную воду. *Комментируем, что происходит.* Затем все остальные дети по очереди вливают и бросают мусор. Откручиваем крышку и спускаем воду из "реки" в "море". Смотрим что получилось. (на дне тазика ни чего не видно) Анализируем. Делаем выводы. (нельзя загрязнять реки)

- Каким вы хотите видеть Амур?
- Чистым.
- В то время, когда эта "река"загрязнялась, вторая "река" осталась чистой. Почему?
- Её ни кто не загрязнял.

2 ситуация:

Во второй тазик сливаем чистую воду. На дне видим карту. Достаем ее. На карте отмечено место, где спрятаны странички.

- Ребята, вы догадались, что это?

Анализируем карту. Идем к тому месту, где спрятаны странички. (Там, где будет сидеть Лесовичок. У него за спиной) Находим их! Там же каждому ребенку медаль "Молодец".

Лесовичок хвалит детей.

- Молодцы, ребята! Вы были дружные, все задания выполнили правильно, поэтому и нашли свои странички. За это я хочу вам подарить вот такие медали. *Надевает каждому ребенку медаль.*

- Ребята, ну а пока вы искали странички, всё нам рассказали и без их помощи. Я вам предлагаю собрать ваши странички в одну папку и у вас получится энциклопедия о природе нашего района. Вот вам папка. Сделаете это в группе со своими воспитателями и не забудьте придумать энциклопедии название. Ну а теперь пора прощаться . До свидания!

Лесовичок уходит.

Дети прощаются с гостями и тоже уходят.