



Департамент образования администрации города Нижнего Новгорода

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 85»
(МАДОУ «Детский сад № 85»)**

План-конспект квест-игры «Форт Боярд»
для детей старшего дошкольного возраста
по патриотическому воспитанию.

Выполнила:
воспитатель высшей категории
Лабина Е.В.

Нижний Новгород

2021 г.

Интегрированная форма: игра-путешествие с элементами телевизионной игры Форт Боярд и её героями (Старец Фура, Паспарту, Мудрец, Мэтр Теней, Хранителей Тайн, Мастер Виртуальности, Мастер неизвестности)

Место проведения: помещения детского сада (тематические холлы, площадки, кабинеты, групповое помещение, залы)

Цель: способствовать развитию познавательной активности и мотивации детей в процессе решения поставленных задач по формированию патриотизма и основ гражданственности у детей старшего дошкольного возраста при создании проблемно-поисковых ситуаций.

Образовательные задачи:

- Совершенствовать знания детей о малой Родине, Автозаводском районе города Нижнего Новгорода, истории возникновения и памятниках архитектуры, достопримечательностях (Горьковский автомобильный завод, Аллея Славы, Дворец культуры Автозавода, спортивные объекты - Дворец спорта "Горпедо" им. Виктора Коноваленко, стадион "Северный", лыжная база "Стригино", Международный аэропорт "Стригино").
- Продолжать учить ориентироваться в пространстве группы по схеме.

Развивающие задачи:

- Создавать условия для развития логического мышления, внимания, зрительной памяти, восприятия, связной речи, творческого воображения в процессе выполнения заданий.

Воспитательные задачи:

- Воспитывать нравственно-патриотические чувства, активизировать воображение, память, мышление при участии в разнообразных видах деятельности, используемых в ходе развлечения.
- Воспитывать самостоятельность, инициативность, умение понимать и принимать учебную задачу, выполнять её самостоятельно.
- Поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности, желание играть, проявляя настойчивость, целеустремленность, взаимопомощь и доставлять детям радость от участия в коллективной игре.

Методы и приемы:

1. Методы мотивации и стимуляции детей:

- вводная беседа (информационного характера)
- игровая мотивация

2. Методы организации деятельности:

- словесные (беседа, вопросы, объяснение);
- наглядные (демонстрация с использованием ИКТ-технологий);
- игровые (авторские дидактические и интерактивные игры и упражнения);
- практические.

3. Методы контроля и оценки деятельности детей:

- рефлексия деятельности.

Материалы и оборудование:

Сундук с замками и шоколадными монетами, 6 ключей, 6 букв, карта – маршрут территории детского сада, заставка к игре Форт Боярд, капсулы с подсказками; песочные часы, черный ящик, интерактивная доска с авторской интерактивной игрой «Виртуальный Нижний».

Словарная работа: Форт Боярд, келья

1. Стимульный материал: Видео–сообщение для начала поисков ключей от сокровищницы; маршрутный лист путешествия.

2. Материалы для деятельности детей:

Раздаточный материал: «Найди тень автомобилей ГАЗ», разрезные картинки символики Автозаводского района, картинки достопримечательностей Автозаводского района на дне стаканов, загадки про достопримечательности Автозаводского района, лото «Автозаводский район».

Ход занятия

Приветствие детей, установление зрительного контакта.

Дети здороваются. Из динамиков интерактивной доски звучит сигнал. Педагог обращает на это внимание детей.

- Ребята, вы слышите сигнал? Это пришло сообщение на электронную почту. Я предлагаю вам просмотреть видео-сообщение.

Сообщение от Мудреца, живущего в форте Боярд:

«Ребята! Злобный Властелин похитил секретный код – слово и ключи, которые помогут открыть сокровищницу Форта Боярда, где лежат золотые монеты. А для того, чтобы никто не смог больше воспользоваться этим кодовым словом и ключами, Злобный Властелин разделил его на буквы и спрятал их в разные места (так называемых комнатах-кельях) нашего форта. Есть карта с обозначением мест, где были спрятаны буквы кодового слова и ключи. Помогите, пожалуйста, найти кодовое слово и ключи, и получить в ходе выполнения заданий золотые монеты. Сокровища находятся в одном из помещений крепости, в котором вас будет встречать старец Фура. Вы готовы?»

Дети: Да!

Мудрец: Тогда не теряйте времени, спешите. Форт Боярд ждет вас! Впереди 6 испытаний и 6 подсказок.

Воспитатель: Ну что, ребята, отправимся на помощь Мудрецу?

Дети: Да!

Воспитатель: Тогда вперед! Вам помогу в прохождении испытаний я –верный ваш помощник Паспарту. Карта форта покажет нам, куда двигаться.

Участники с воспитателем-Паспарту начинают прохождение испытаний.

Воспитатель-Паспарту - Нас встречает старец Фура.

Старец Фура: Я дождался этого часа! Здравствуйте, дорогие ребята! Меня зовут Старец Фура, без меня сложно представить форт Боярд. Я обитаю на самом верху форта, в сторожевой башне. Я рад приветствовать вас в форте Боярд. Звезда привела вас ко мне, старейшему жителю Форта.

Именно здесь вы найдете первую букву и первый ключ к «сокровищнице». Что ж, мудрейшие, поспешим! У вас есть 3 минуты, чтобы разрешить загадки. Как только я переверну песочные часы, время пойдет. После того, как упадет последняя песчинка, вы закончите выполнять задание. Если успеете разгадать, то получите первую букву и ключ.

1 испытание. Загадки Старца Фура про достопримечательности Автозаводского района (2 мин.):

1. Вот Дворец большой стоит,
Для спортсменов он открыт
И по праву он друзья,
Носит имя вратаря.

(Дворец спорта "Торпедо" им. Виктора Коноваленко, известного хоккеиста). Показывает картинку с правильным ответом.

2. Здесь танцуют и поют,
Зрителей всегда здесь ждут.
Центр культуры, центр талантов,
Центр танцоров, музыкантов. (*Дворец культуры Автозавода*).
Показывает картинку с правильным ответом.

3. Сто маршрутов, сто путей
В нем открыто для людей,
Транспорт быстрый и крылатый,
Дружно там живет, ребята. (*Аэропорт*)
Показывает картинку с правильным ответом

Старец Фура: Поздравляю! Подсказка ваша! (отдает детям капсулу с Буквой и ключ, отправляет команду на прохождение следующего испытания).

Старец Фура: «А теперь вы отправляетесь за остальными ключами и буквами. А когда вы соберете все ключи и буквы, я жду вас у себя.»

Воспитатель-Паспарту: Вперёд, за другими подсказками! Чтобы добраться до комнаты-кельи, вам необходимо пройти через тоннель.

Участники проползают по-пластунски через тоннель. Воспитатель-Паспарту ведёт команду к следующему этапу испытаний.

Воспитатель-Паспарту: Следующая комната-келья Хранителя Тайн.

Хранитель Тайн: Приветствую вас, искатели сокровищ! Я - Хранитель Тайн. Тяга к приключениям привела вас ко мне. Вас ждёт новое испытание. Будьте внимательны. Оно заключается в следующем. На дне сосуда спрятана картинка, чтобы ее увидеть, надо перевернуть его, не пролив содержимое. Как же осушить сосуд, перевернув и не пролив жидкость?

Дети: Надо выпить!

Хранитель Тайн: Верно! В сосудах сок и его надо выпить.

2 испытание «ОПУСТОШИ СОСУД» (5 мин.)

(Дети подходят к таинственным сосудам, выпивают сок и называют достопримечательность Автозаводского района г. Нижнего Новгорода, которая находится на дне бокала). (Сосудов по количеству детей))

Поздравляю, юные искатели сокровищ! Вы прибавили себе ещё одну подсказку! Вперёд за другими подсказками! (Хранитель отдает капсулу с буквой и ключ и отправляет команду к прохождению следующего испытания.)

Воспитатель-Паспарту ведёт команду к следующему этапу испытаний.

Воспитатель-Паспарту: Следующее испытание в комнате-келье Интеллекта. Вход в комнату-келью будет открыт, если команда преодолеет препятствие «Пройди, не замочи ноги».

Дети по очереди идут по дорожке, не сходя с нее.

3 испытание «КОМНАТА ИНТЕЛЛЕКТА» (5 мин.)

(В комнате-келье участников встречает Мастер Интеллекта)

Мастер Интеллекта: Добрый день, участники игры! Вы попали ко мне - самому знаменитому Мастеру Интеллекта. Перед вами черный ящик. В ящике лежит шесть карточек. Достаем по одной. Если по картинке не понятно сразу о какой достопримечательности идет речь, следующий участник достает вторую карточку. И так до конца. *(Кинотеатр МИР) – Экран, зал, попкорн, 3D очки, билет.* Если отгадаете, вы получите капсулу с буквой и ключ. Время пошло!

Дети выполняют задание.

Мастер Интеллекта: Поздравляю! Вы – самые умные из самых умных! Вы себе прибавили ещё одну подсказку!

А теперь вперёд, за другими подсказками! *(Мастер отдает капсулу с буквой и ключ и отправляет команду к прохождению следующего испытания.)*

Воспитатель- Паспарту ведёт команду к следующему этапу испытаний.

Воспитатель-Паспарту: Следующий этап - это комната-келья призраков. Вход в келью будет открыт, если команда пройдет путь, держась за руки.

Дети проходят, держась за руки.

4 испытание «ТАЙНАЯ КОМНАТА» (5 мин.)

В келье участников встречает Мэтр Теней.

Мэтр Теней: Приветствую вас, искатели приключений. Мое задание заключается в следующем: Перед вами силуэты не только современных автомобилей завода ГАЗ, но и исторических, выпущенных заводом ещё в прошлом веке. Необходимо найти автомобиль и подобрать к нему правильный силуэт. Найти название каждого автомобиля *(ГАЗ-АА, Газель, Волга, Газ- 52, Соболь).*

Если сделаете все правильно, вы получите капсулу с буквой и ключ. Время пошло!

Дети выполняют задание.

Мэтр Теней: Поздравляю! Вы добыли ещё одну подсказку!

Вперёд, за другими подсказками! *(Мэтр Теней отдает капсулу с буквой и ключ и отправляет команду к прохождению следующего испытания.)*

Воспитатель-Паспарту: Следующий испытание пройдёт в комнате-келье Неизвестности. Вход в неё будет открыт, если команда пройдет парами на носочках.

Дети проходят парами.

5 испытание «КЕЛЬЯ НЕИЗВЕСТНОСТИ» (2 мин.)

(В комнате-келье участников встречает Мастер Неизвестности)

Мастер Неизвестности: Добрый день, участники игры! Вы попали ко мне в келью Неизвестности. Перед вами части картинок – пазлы. Вам необходимо собрать их и назвать, что они обозначают. *(Перед детьми разрезные картинки геральдики завода ГАЗ, Хлебозавода «Колос», герб Нижнего Новгорода, эмблема Автозаводского района и стадиона «Торпедо».)*

Если сделаете все правильно, вы получите капсулу с буквой и ключ. Время пошло!

Дети выполняют задание.

Мастер неизвестности: Поздравляю! Вы добыли ещё одну подсказку!

Вперёд, за другими подсказками! (*Мастер отдаёт капсулу с буквой и ключ и отправляет команду к прохождению следующего испытания.*)

Воспитатель-Паспарту ведёт команду к следующему этапу испытаний.

Воспитатель-Паспарту: Следующее испытание в комнате-келье Виртуальной технологии. Вход в келью будет открыт, если команда назовет станции метро Автозаводского района (*Парк культуры, Кировская, Комсомольская, Автозаводская*)

6 испытание «КЕЛЬЯ ВИРТУАЛЬНОЙ ТЕХНОЛОГИИ» (7 мин.)

(В комнате-келье участников встречает Мастер Виртуальности)

Мастер Виртуальности: Добрый день, участники игры! Вы попали ко мне – к Мастеру Виртуальности. Перед вами интерактивная игра. Предлагаю вам поиграть. Если дойдете до конца игры, вы получите капсулу с буквой и ключ. Время пошло!

Дети выполняют задания игры.

Мастер Виртуальности: Поздравляю! Вы добыли ещё одну подсказку!

Воспитатель-Паспарту: Время подвести итоги! Сколько капсул у команды?

Дети считают капсулы.

Воспитатель-Паспарту: Вы собрали все капсулы и подсказки. Тогда отправляемся в сокровищницу к Старцу Фура!

Команда возвращается к Старцу Фура и строится у сокровищницы.

Старец Фура: Мои юные искатели сокровищ! Пришло время обменять капсулы с подсказками на само ключевое слово. Открывайте по капсуле и складывайте.

Участники выкладывают на столе слово «ДРУЖБА». Старец Фура вручает сундук. Дети прикладывают ключи к замкам на сундуке и открывают его. В сундуке - золотые монеты.

Старец Фура: Отлично, ребята! Вы помогли открыть сокровищницу Форты Боярда, где лежат золотые монеты. Благодаря вашей ловкости, внимательности, смекалке вы смогли выполнить все задания, преодолеть все препятствия и найти все подсказки. Вы сделали это совместно, помогая и поддерживая друг друга. Главное в ваших отношениях была ДРУЖБА. Вам понравилось работать вместе? Что вам запомнилось, понравилось больше всего? Что показалось более сложным, а что особенно интересным в наших испытаниях? (*ответы детей*)

(Старец Фура прощается).

Воспитатель: Ребята, на этом наши испытания подошли к концу. Сегодня все были, как никогда, умные, ловкие и дружные.