**Сценарий квест – игры.**

***Тема:*** ***«В поисках «чудесного» чемоданчика».***

***Возрастная группа:*** старшая.

***Средства и оборудование:*** видеописьмо (изображение Буратино с голосовым сопровождением); чемоданчик; 4 ключика и 4 коробочки для них; карта игрового маршрута; указатель для каждого испытания: картинка А4 и пластмассовая подставка для картинки ( на картинке изображение героя и цифра соответствующая порядковому номеру испытания); 3 мольберта; таблица большого формата «Звуки речи – буквы» (без символов); символы к таблице (рот, ухо, глаз, книга, рука пишет); 3 стола для детей; пластмассовая корзина прямоугольной формы, в корзине хаотично натянута верёвочка; пластмассовые одноразовые пинцеты; небольшие бумажные свёртки 8 шт. (внутри каждого напечатана буква); магнитные буквы А, О, У, И, М, П, Т, К; магнитные предметные картинки (акула, огурец, улитка, индюк, малина, пальма, телефон, кит); магнитные планшеты (2шт.); напольная ширма; карандаши, фломастеры, восковые мелки; листы бумаги (формат А4) с изображениями букв, у которых отсутствуют некоторые элементы.

***Цель:*** закрепление знаний детей об изученных ранее буквах.

***Задачи:***

- Закреплять знания детей об отличительных особенностях звуков речи и букв;

**-** Закреплять умения детей заполнять таблицу символами, опираясь на знания о звуках речи и буквах;

- Закреплять умения детей находить заданную букву среди множества;

- Закреплять умения детей выделять в названии объекта первый звук и сопоставлять изображение объекта с соответствующей буквой;

- Закреплять умения детей узнавать знакомые буквы по описанию – загадке;

- Закрепление образов букв (А, О, У, И, М, П, Т, К), элементов, входящих в них;

- Развивать фонематический слух детей, мелкую моторику.

***Ход деятельности:***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы деятельности** | **Деятельность педагога** | **Деятельность детей** |
| **Мотивационный этап** | *Начинает игру в группе. Обращается к детям:*  - Ребята, сегодня мы получили необычное письмо. Это видеописьмо. Чтобы его посмотреть, нужно спуститься в музыкальный зал. Вы готовы?  *Игра продолжается в музыкальном зале.*  - Кто же прислал это письмо? Отгадайте мою *загадку* и узнаете.  Этот мальчик очень странный,  Необычный, деревянный.  На земле и под водой,  Искал он ключик золотой.  Всюду нос суёт свой длинный,  Кто он, дети? *(Буратино)*  - Молодцы! А сейчас внимание на экран! Видеописьмо от Буратино!  *На экране изображение Буратино с голосовым сопровождением:*  «Привет, ребята! Коварный Карабас Барабас похитил мою азбуку! Нужно её найти. Ведь я собираюсь учиться в школе. Помогите мне! Пожалуйста!»  - Ребята, вы готовы помочь Буратино?  - Я тоже готова и отправлюсь на поиски вместе с вами! | Слушают педагога.  Отгадывают загадку.  Слушают Буратино. |
| **Содержательный (деятельностный) этап** | *Подводит детей к карте игрового*  *маршрута. На карте в определённой*  *последовательности расположены*  *изображения героев с цифрами,*  *цифра обозначает порядковый номер*  *этапа - задания. 1. Кот Базилио. 2.*  *Лиса Алиса*  *3. Карабас Барабас. 4.Дуремар.*  - Сейчас я расскажу вам что произошло.  Карабас Барабас похитил  Азбуку и закрыл её в «чудесном»  чемоданчике. *Показывает фотографию*  *чемоданчика.*  Чемоданчик открыть невозможно,  потому что злодей уничтожил ключик,  который его открывает.  - Но я узнала, что есть 4  запасных ключа. Если мы их  добудем, только тогда «чудесный»  чемоданчик найдётся и откроется нам.  Мы вернём Азбуку и найдём  в чемоданчике …. сюрприз! Ведь это не  простой чемоданчик, а чудесный!  - Но, чтобы добыть запасные ключи,  нужно пройти испытания, которые  придумал Карабас Барабас и  его помощники: Лиса Алиса, Кот  Базилио и Дуремар. А с чего нам начать  и куда двигаться потом, нам подскажет  эта карта. Посмотрите на карту. Кто  приготовил первое испытание?  - Ну что, пора отправляться на поиски.  Повторяйте за мной:  *Мы поможем Буратино!*  *Испытания пройдём,*  *Азбуку его найдём!*  *Испытание № 1: д/и «Заполни*  *таблицу».*  *Оборудование, средства:* мольберт, на  котором расположена таблица большого  формата «Звуки речи – Буквы». В  таблице не  хватает символов (глаз, книга, ухо, рот,  рука пишет). Символы находятся  отдельно.  *Совместно с детьми определяет по*  *указателю место первого испытания.*  - Кот Базилио испортил таблицу. И  теперь в ней чего-то не хватает.  Обратите внимание, это таблица о звуках  речи и буквах. Вспомните, что вы знаете о  них, в чем отличия звуков речи и букв.  Чтобы добыть ключ, нужно заполнить  таблицу символами.  - Молодцы! Вы прошли первое  испытание. И добыли первый  ключ! *Достаёт из коробочки ключик.*  - Теперь можно переходить к  следующему испытанию. А чтобы всё у  нас получилось, повторяйте за мной:  *Мы поможем Буратино!*  *Испытания пройдём,*  *Азбуку его найдём!*  *Подводит детей к карте игрового*  *маршрута:*  Карта подскажет куда нам двигаться  дальше.  Вы узнали, кто  приготовил следующее испытание?  *Испытание №2 «Лазерные лучи».*  *Оборудование, средства*: стол,  пластмассовая  корзина прямоугольной формы, в  корзине хаотично натянута верёвочка;  пластмассовые одноразовые пинцеты; на дне  корзины небольшие бумажные свёртки;  магнитные буквы и  магнитные предметные картинки на  магнитных планшетах (2 шт.); мольберт.  - Лиса Алиса придумала непростое  испытание. В этой корзине проходят  лазерные лучи. Чтобы пройти испытание и  добыть ключик нужно  с помощью пинцета  достать из корзины свёрток,  стараясь не задеть лазерные лучи. Потом  развернуть  его и назвать букву внутри. Далее  нужно найти такую же букву среди  множества на планшете и  подобрать к букве  картинку, название  которой начинается с этой буквы.  - Молодцы, ребята! Было непросто, но вы  прошли второе испытание и добыли  второй ключ! *Достаёт из коробочки ключик.*  *Подводит детей к карте игрового*  *маршрута.*  *Обращает внимание детей на изображение*  *«Дети танцуют»:*  - Как вы думаете, что обозначает  следующий этап у нас на пути?  - Вы уже добыли 2 ключа, пора  немного отдохнуть.  - Есть у меня музыкальная игра для вас,  поиграем мы сейчас.  *Музыкальная игра «Буратино – длинный нос».*  *Подводит детей к карте игрового*  *маршрута.*  - Третье испытание приготовил для нас самый коварный злодей. Кто же это?  *Испытание №3: д/и с движущимися объектами в среде «PowerPoint «Угадай букву».*  *Описание игры:* на фоне неба летят воздушные шары с буквами. Педагог загадывает загадку о букве. Если ребёнок отгадывает правильно, шарик с буквой лопается.  - Подходите к экрану. Это необычное  испытание. А сейчас, мои ребятки, я загадаю  вам  загадки, которые придумал Карабас Барабас.  - Карабас Барабас поместил отгадки на  воздушных шариках. Если правильно  отгадаете загадку, воздушный шарик с  отгадкой лопнет.  Чтобы добыть третий ключ, нужно отгадать  все загадки.  - Молодцы! Вы добыли третий ключ!  Достаёт ключик из коробочки.  - Нужно двигаться дальше.  *Подводит детей к карте:*  - Послушайте, кто приготовил следующее  испытание.  Он пиявок добывал, всем леченье предлагал.  Сам был болен он и стар,  Друг Карабаса – Дуремар.  *Испытание №4 «Сломанные буквы».*  *Оборудование, средства:* 2 стола и стулья по  количеству детей; лист бумаги  (формат А4), на котором изображены  «сломанные» буквы: буквы, у  которых отсутствуют некоторые элементы;  карандаши, фломастеры, восковые мелки.  - Вредный Дуремар сломал буквы.  Забрал себе от каждой буквы по одному  элементу. Чтобы пройти это испытание и  добыть ключик, нужно сломанные буквы  отремонтировать.  Как вы думаете, можно эти буквы  отремонтировать? Что нужно для этого  сделать?  - Молодцы! С этим испытанием вы  справились на  «отлично»! Теперь у вас есть четвёртый  ключ. *Достаёт ключ из коробочки.* | Слушают педагога.  Рассматривают карту игрового маршрута.  Отвечают.  Показывают «длинный нос».  Шагают на месте.  Приставляют ладонь ко лбу.  Определяют по указателю место испытания.  Подходят к мольберту. Слушают задание. Заполняют таблицу символами. Читают таблицу:  «Звуки мы произносим и слышим. А буквы мы видим, читаем и пишем».  Слушают педагога.  Показывают «длинный нос».  Шагают на месте.  Приставляют руку ко лбу.  Рассматривают карту игрового маршрута.  Определяют по указателю место второго испытания.  Дети садятся к столу.  Слушают задание.  Ребёнок с помощью пинцета достаёт из  корзины свёрток, стараясь не задеть «лазерные лучи». Разворачивает и называет букву внутри. Находит соответствующую букву среди множества на планшете и подбирает к букве картинку.  Рассматривают карту, рассуждают.  Выполняют соответствующие тексту песенки движения.  Рассматривают карту, отвечают.  Отвечают.  Определяют по указателю место третьего испытания.  Подходят к экрану.  Слушают задание.  Отгадывают загадки о буквах.  Рассматривают карту.  Слушают стихотворение.  Определяют по указателю место четвёртого испытания.  Слушают задание.  Высказывают предположения.  Дорисовывают недостающие элементы. |
| **Рефлексивный этап** | *Подводит детей к карте игрового маршрута:*  - Ребята, сколько вы добыли ключей?  - Что это значит?  - Это значит наш путь подошел к концу. Мы приблизились к нашей цели.  Что мы искали?  Зачем мы искали «чудесный» чемоданчик?  Какие испытания вы проходили?  Какое понравилось больше всего?  Какое испытание было самым трудным?  - Подумайте, где лежит чемоданчик?  *Открывает чемоданчик, достаёт Азбуку:*  - Вот она «Азбука Буратино»! Вы её вернули! Вы сегодня старались? Вы сегодня «молодцы»?  - Я говорила, что чемоданчик не простой, а «чудесный». И внутри для вас сюрприз! | Отвечают.  Подходят к ширме.  Достают чемоданчик.  Достают из чемоданчика «сюрприз» |