**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 большогоформата «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 нужнос помощью пинцета  достать из корзины свёрток, стараясь не задеть лазерные лучи. Потом развернуть его и назвать букву внутри. Далеенужно 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 изкорзины 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» |