

## **КВЕСТ-игра для сотрудников МБДОУ «Пираты Новогоднего моря»**

**Авторы:** инструктор по физической культуре Жукова Н.М. и педагог-психолог Немцева Ю.А.

**Актуальность:** В дошкольных учреждениях принято организовывать развлекательные мероприятия для детей. Взрослые, погруженные в работу и бытовые дела, так же нуждаются в положительных эмоциях. Для снятия стрессовых состояний, в целях профилактики профессионального и эмоционального выгорания на работе, психологического благополучия сотрудников, сплочения коллектива нами организовываются мероприятия разного значения. Детство самый эмоционально яркий период в жизни каждого человека и поэтому нам порой хочется туда вернуться. Поскольку игра является ведущим видом деятельности дошкольников и несет в себе эмоционально положительный заряд, а квест это игра – бродилка, то организованное таким образом мероприятие создает условия для эмоционального проживания ситуаций.

**Форма проведения мероприятия:** квест

**Цель организаторов:** Создать условия для сохранения эмоционально положительного фона в коллективе.

**Цель игроков:** Пройти квест и открыть сундук с сокровищами

**Задачи:**

1. Выполнить задания на площадках.
2. Ориентироваться на принципы доброжелательности, взаимодействия, креативности.
3. Собрать 7 камней, обменять на ключ и открыть сундук.

**Материал:** карта – 2 штуки, 14 камней, ключ, сундук с мандаринами и конфетами, инструкция к заданиям, кроссворд – 2 штуки, картинка и 3 слова к ним – 2 штуки, набор букв, канат, палки и коробки - по 2 штуки.

**Ход мероприятия:**

### **1. Вводная часть**

1.1. Две команды пиратов входят в зал.

- Сегодня мы с вами собрались вместе, чтобы отправиться в плаванье в поисках сокровищ. У нас две команды. Представьтесь, как вы называетесь в пиратском мире. (Представление команд). Впереди вас ждут испытания, к которым надо быть готовыми. Приступаем к тренировке.

**Упражнение «Перетяни канат наоборот»**

**Инструкция:** Шеренги команд стоят напротив друг друга. Развернуться на 180 градусов, взяться за канат. На счет 3 начинаем тянуть канат. Какая команда перетянет, та и молодец.

**Материал:** канат

**Упражнение «Драим палубу»**

**Инструкция:** Каждая команда выстраивается в шеренгу. Первый участник берет швабру – палку и толкает мусор – коробку до обозначенного места. Затем возвращается и передает палку следующему участнику.

**Материал:** палки 2 штуки, коробки 2 штуки, сигнальные маяки 2 штуки.

- Пора отправляться в плаванье. У каждой команды своя карта, на которой обозначены места, которые вы пройдете в поисках сокровищ. Выполняя задания, вы получите драгоценный камень. 7 мест - 7 камней. Вы обменяете их на ключ, с помощью которого и откроете сундук с драгоценностями. И так в путь.

Команды расходятся по площадкам согласно маршрутному листу. Время работы на площадке - 5 минут, время перехода на площадку 2 минуты.

**Материал:** маршрутные листы.

Карта № 1

		Кабинет логопеда 3 этаж	Физкультурный зал	Методический кабинет
Зимний сад	Кабинет психолога	Кабинет логопеда 2 этаж	Музыкальный зал	

--	--	--	--	--

Карта № 2

		Кабинет логопеда 3 этаж	Физкультурный зал	Методический кабинет
Зимний сад	Кабинет психолога	Кабинет логопеда 2 этаж	Музыкальный зал	

## 2. Основная часть

### 2.1. Площадка № 1 (физкультурный зал)

**Задание:** «Морская фигура»

**Текст инструкции для каждой команды:**

- Выполните задание по инструкции и получите камень.

1.Сделайте фигуру. У этой фигуры 8 рук и 5 ног. У нее 6 глаз. Высота фигуры более 2 метров. Ширина – не менее чем 1, 5 метра.

2.Сделайте фигуру. У этой фигуры 5 рук, 8 ног, 3 головы, 3 глаза, высота фигуры до 1, 5 метров. Ширина более 2 метров.

**Материал:** инструкция.

### 2.2. Площадка № 2 (педагогический кабинет)

**Задание:** «Синквейн»

**Текст инструкции для каждой команды:**

- Составьте синквейн.

Синквейн – это творческая работа, которая имеет короткую форму стихотворения, состоящего из пяти нерифмованных строк.

**Правила написания синквейна:**

1 строка – одно существительное, выражающее главную тему синквейна.

2 строка – два прилагательных, выражающих главную мысль.

3 строка – три глагола, описывающие действия в рамках темы

4 строка – короткая фраза, несущая определенный смысл в рамках темы

5 строка – заключение в форме существительного (ассоциации с первым словом)

**Слова для составления синквейна:** корабль, море.

**Материал:** лист бумаги с ключевым словом и пояснениями по составлению синквейна.

**Пример:**

корабль	море
Огромный, трехпалубный	Спокойное, глубокое
Плывет, движется, тонет	Плещется, бушует, хлынет
Он бежит себе в волнах на раздутых парусах	А море не может жить без моряка
путешествие	стихия

### 2.3. Площадка № 3 (зимний сад)

**Задание:** кроссворд

**Текст инструкции:** Решите кроссворд, определите ключевое слово.

**Материал:** кроссворд – 2 штуки

**Ключевое слово:** клад

	с	о	к	р	о	в	и	щ	а
	м	е	л	ь					
п	и	р	а	т					
с	у	н	д	у	к				

1.Драгоценности

2.На нее садятся корабли

3. Он промышляет в Карибском море  
 4. Предмет мебели для хранения, приданного (в старину)

#### **2.4. Площадка № 4 (музыкальный зал)**

**Задание:** «Пой веселей»

**Текст инструкции:** - Обманным путем забрала мой голос ведьма морская. Чтобы его вернуть необходимо, спеть 5 песен на тему стихии воды. За это подарю вам большой драгоценный камень. Ариэль.

#### **2.5. Площадка № 5 (кабинет логопеда 2 этаж)**

**Задание:** «Связующая нить»

**Текст инструкции:** Соотнесите картинку и слова и определите заданный смысл. Обозначьте его одним словом.

**Материал:** картинка и 3 слова к ним.

Старушки, бабки	баксы	деньги
	рубли	
	покупка	

Ребенок, нацепивший на себя украшения	драгоценности	украшения
	золото	
	бижутерия	

#### **2.6. Площадка № 6 (кабинет психолога 2 этаж)**

**Задание:** «Уха»

**Текст инструкции:** выложите из букв как можно больше слов обозначающих названия рыб

**Материал:** буквы

#### **2.7. Площадка № 7 (кабинет логопеда 3 этаж)**

**Задание:** «Покажите без слов»

**Текст инструкции:** Один человек из команды показывает одно понятие.

**Материал:** Инструкция и понятия.

**Понятия:** сесть на мель; взять на abordаж; получить пулю в лоб; сундук серебра и бутылка рома; тысяча чертей; ни пуха, ни пера; карамба.

### **3. Заключительная часть.** Место проведения (физкультурный зал).

Команды собираются в зале.

- Вы добыли по 7 драгоценных камней и получаете волшебный ключ. Открывайте сундук. (В сундуке лежат конфеты и мандарины).

- Наше веселое путешествие только начинается и продолжится в Новогоднюю ночь в кругу близких и друзей. А сегодня вы путешествовали, выполняя различные задания и встречаясь с персонажами. Кладом оказалась наша дружба и хорошее настроение. Победившая команда приглашает всех на кружку чая.

Все садятся за столы с угощением.

**Материал:** столы, сервированные под чаепитие.