

Конспект  
непосредственной образовательной деятельности  
по познавательному развитию  
на тему: «В поисках сокровищ!»  
для детей старшего дошкольного возраста

Составила:  
воспитатель высшей категории  
Кириллова Анна Степановна

г. Красноярск

2020

**Цель:** развитие ориентировки в окружающем пространстве.

**Обучающие задачи:** Формировать умение ориентироваться в окружающем пространстве, определять стороны: лево, право, прямо; продвигаться в пространстве с преодолением препятствий; закреплять умения ориентироваться во времени: месяца, дни недели; закрепление и расширение словаря ребёнка по теме. Активизация речи детей в ходе работы и после её выполнения.

**Развивающие задачи:** развитие пространственных представлений при прочтении плана игровой площадки; развитие зрительного пространственного восприятия: оценка местоположения; прослеживание пути по ориентирам; развитие зрительного внимания; упражнять детей в беге по площадке, не наталкиваясь друг на друга, выполнять правила игры.

**Воспитательные задачи:** Воспитывать чувство сопереживания, желание помогать в трудной ситуации; воспитывать стремление к правильному выполнению заданий.

**Виды деятельности:** игровая, коммуникативная, двигательная, познавательная.

**Демонстрационный материал и оборудование:**

- 2 карты – схемы игровой площадки,
- на карте №1 изображены объекты, расположенные на участке – её нужно разрезать и разложить по конвертам (смотри Приложение 1);
- карта №2 карта с изображением только объекта –веранды, остальные места пустые, на пустые места дети будут приклеивать кусочки карты (смотри Приложение № 2);
- конверты по количеству поисковых точек (5 шт.), внутри конвертов задания и кусочки карты № 1;
- клей;
- шаблон-оригами «Лодка» (смотри Приложение № 3);
- разрезная картинка с изображением карусели (смотри Приложение № 4);
- карточка с дидактической игрой «Отгадай, чья тень» (смотри Приложение № 5);
- обручи по количеству детей;
- сундук для вещей;
- чемодан с кодовым замком.

**Раздаточный материал:** пиратская одежда и аксессуары: тельняшки, банданы и другие пиратские атрибуты; лопатки по количеству детей; листы бумаги для оригами «Лодка».

## **Ход непосредственно образовательной деятельности:**

### **1 вводная часть.**

*Дети с воспитателем приходят на участок, воспитатель обращает внимание детей на то, что на столе лежит карта. На карте, на объекте-веранда нарисован крестик. (см. Приложение №2)*

Воспитатель: Ребята что это?... Карта сокровищ.

*Воспитатель уточняет у детей где находятся они и сообщает детям, что поиски нужно начинать с того места, где нарисован крестик. Все вместе идут на веранду, там находят сундук (пакет) с пиратской одеждой и аксессуарами, конверт с письмом и кусочком карты. Воспитатель читает письмо....*

#### **Текст письма**

Приветствую вас, мои незнакомые друзья!  
Я бесстрашный пират Билли Бон!  
Всю жизнь я собирал сокровища,  
а потом сложил их в сундук,  
и спрятал в надёжном месте.  
Если вы хотите найти мой клад,  
то Вам придётся доказать, что вы этого достойны!  
Прежде всего, вы должны выглядеть как пираты!  
Затем, выполните мои задания, и я отдам Вам карту.  
За каждое задание — кусочек карты.  
Все кусочки спрятаны.

*Дети надевают пиратскую одежду.*

*В конверте загадка про горку и кусочек карты с объектом-горкой.*

### **2 основная часть.**

Воспитатель: Ребята, в конверте загадка, её нужно отгадать.

#### **1 задание:**

В парках, скверах, во дворах  
Что так любит детвора  
И похоже... на слона?

Там, где хвост - ступеньки ввысь.  
В хобот сел - и мчишься вниз!

Не легко иногда

Забираться туда,

Но легко и приятно

Прокатиться обратно.

(Горка)

*После того, как дети отгадают загадку, воспитатель отдаёт им кусочек карты. Дети приклеивают кусочек карты на нужное место, затем бегут к горке и находят там новый конверт с заданием*

**2 задание:** Задание-оригами: сделать из листков бумаги лодочки.

*Дети выполняют задание*

Воспитатель: Ребята, как вы думаете, что это значит? ...это значит следующее место – (лодка). Правильно ребята, вот вам следующий кусочек карты.

*Дети приклеивают кусочек карты к основе. И идут к лодке.*

*Там они находят новый конверт с заданием.*

**3 задание:**

Подвижная игра «Бездомный пират» (переделана из бездомного зайца)

Цель. Упражнять в беге в различных направлениях, в умении быстро ориентироваться в пространстве. Развивать ловкость, находчивость.

Ход игры.

Из числа играющих выбирается королевский гвардеец и один бездомный пират. Остальные играющие – пираты выбирают себе обруч-лодку, каждый встает в свою лодку.

Бездомный пират убегает, а гвардеец его догоняет. Пират может спастись от гвардейца, забежав в любой обруч; тогда пират, стоявший в обруче, должен сейчас же убегать, потому что теперь он становится бездомным пиратом и гвардеец будет ловить его. Как только гвардеец поймал (осалил) пирата, он сам становится пиратом, а бывший пират – гвардейцем.

*После игры воспитатель отдаёт детям кусочек карты из конверта. Дети приклеивают его в соответствующее место и идут к нему (птичья кормушка). Там находят новый конверт с заданием и кусочком карты.*

**4 задание:** В конверте лежит разрезная картинка с изображением карусели.

*Дети собирают картинку и угадывают объект. Воспитатель отдаёт им следующий кусочек карты с объектом-каруселью, дети приклеивают кусочек карты на основу и бегут к карусели.*

*Там они находят ещё один конверт с заданием.*

5 задание: дидактическая игра «Отгадай, чья тень». На картинке изображены тени следующих предметов: лопатка, грабли, ведёрко, формочки, замок из песка.

*Дети должны отгадать не только предметы, но и то, что их все объединяет (песок, песочница).*

*Когда дети отгадают, воспитатель отдаёт им последний кусочек карты с изображением объекта-песочницей и изображённым в ней сундуком.*

*Дети его приклеивают и идут к песочнице.*

*Дети берут лопатки и начинают откапывать клад.*

*В песочнице закопан маленький чемодан с цифровым кодом и письмом.*

#### Текст письма

Браво мои незнакомые друзья!

Вы справились со всеми предыдущими заданиями!

Но! Чтобы открыть чемодан с кладом,

Вам нужно отгадать три кодовые цифры.

1 цифра - общее количество мест (объектов) во время поиска клада  
(6 мест: 1-веранда, 2-горка, 3-лодка, 4-кормушка, 5-карусель, 6-песочница))

2 цифра - какой сегодня по счету месяц (июнь - 6, июль - 7 и тд.)

3 цифра - какой сегодня день недели по счёту  
(понедельник - 1, вторник - 2 и тд.)

*Дети вводят нужные цифры в кодовой замке, если ввели верные цифры, то чемодан открывается, если не верные, то пересчитывают вновь.*

*В чемодане лежат конфеты, раскраски и игрушки.*



Приветствую вас,  
мои незнакомые друзья!

Я бесстрашный пират Билли Бон!  
Всю жизнь я собирал сокровища,  
а потом сложил их в сундук,  
и спрятал в надёжном месте.

Если вы хотите найти мой клад,  
то Вам придётся доказать, что вы этого достойны!  
Прежде всего, вы должны выглядеть как пираты!  
Затем, выполните мои задания, и я отдам Вам карту.

За каждое задание — кусочек карты.

Все кусочки спрятаны.







### Текст письма

Браво мои незнакомые друзья!

Вы справились со всеми предыдущими заданиями!

Но! Чтобы открыть чемодан с кладом,  
Вам нужно отгадать три кодовые цифры.

1 цифра - общее количество мест (объектов)  
во время поиска клада

(6 мест: 1-веранда, 2-горка, 3-лодка, 4-кормушка,  
5-карусель, 6-песочница))

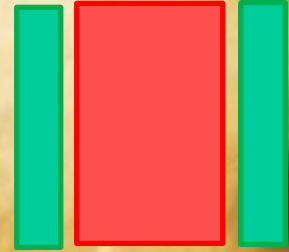
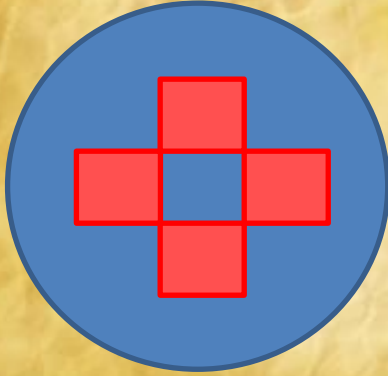
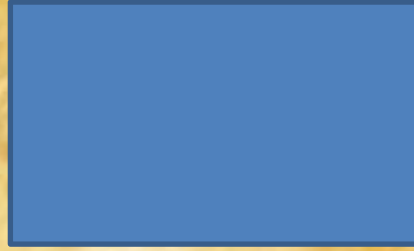
2 цифра - какой сегодня по счету месяц  
(июнь - 6, июль - 7 и тд.)

3 цифра - какой сегодня день недели по счёту  
(понедельник - 1, вторник - 2 и тд.)

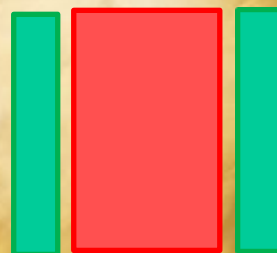






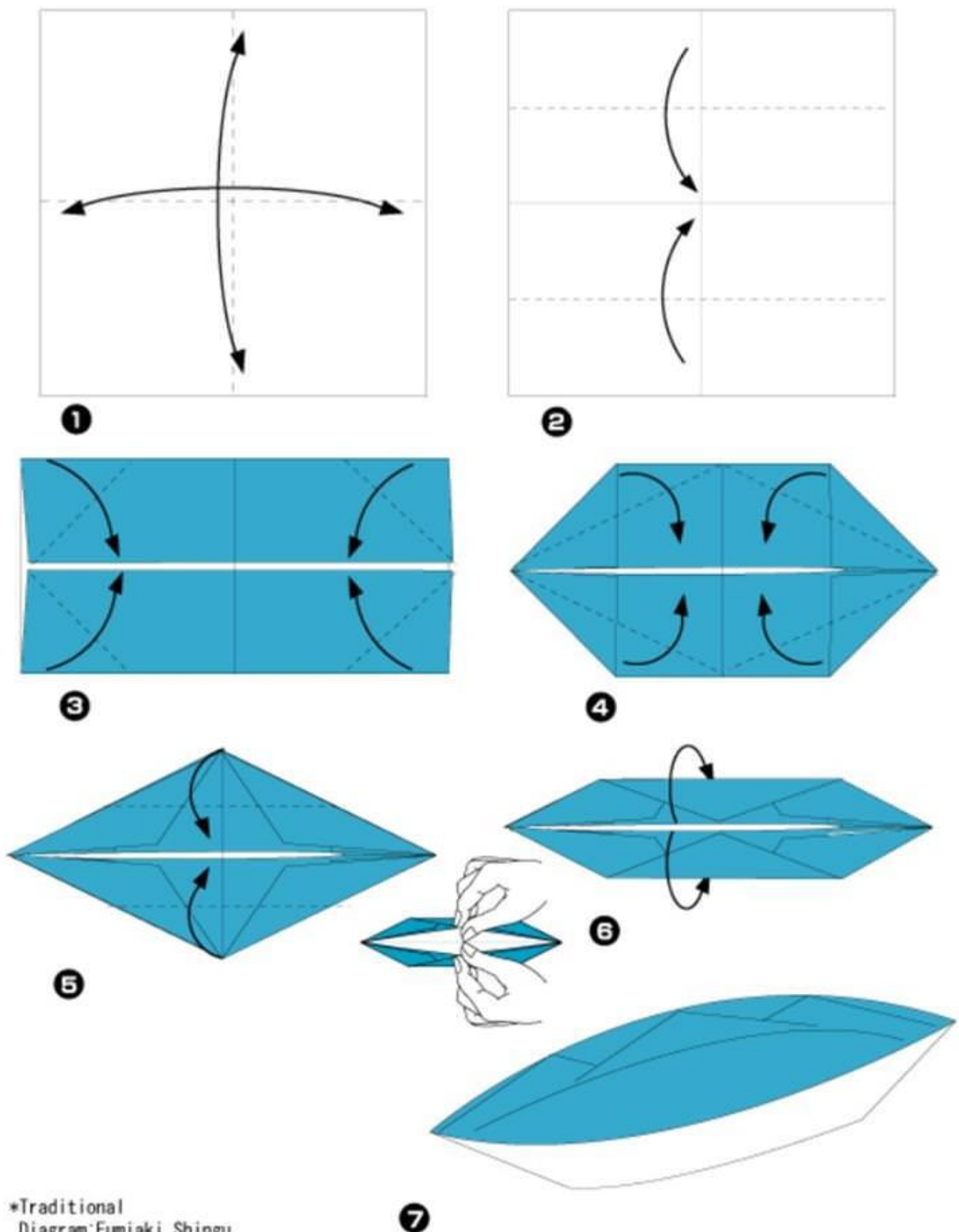








Шаблон-оригами «Лодка»



\*Traditional  
Diagram: Fumiaki Shingu





