**Квест-игра**

**Тема: «Таежными тропами»**

***Участники*** – дети старшей и подготовительной групы, 2 ведущих (воспитатели)

***Место проведения*** – участок МБДОУ «Улыбка»

***Цель:*–** создание условий для развития познавательной активности детей посредством квест-технологии.

***Задачи:***

1.Формирование у детей экологического мировоззрения.

2. Стимулирование желания у дошкольников вносить посильный вклад в дело охраны природы родного края.

3. Привлечь внимание жителей к проблеме сохранения ареала обитания амурского тигра.

***Оборудование***: оранжевые косынки для участников, аквагрим, 2 карты маршрута, 6 заготовок для природоохранных знаков, 2 изображения тигра, разрезанные на 6 частей каждая для составления паззлов, 2 листа бумаги, клей, 12 контуров ёлочек с цифрами от 1 до 6 и нитками для крепления, викторина «Амурский тигр», загадки о деревьях, 2 игры «Чьи следы», фломастеры, 2 паспорта хранителей тигров, сладкие призы.

***Предварительная работа***: чтение познавательной литературы об амурском тигре и среде его обитания, беседа в краеведческом музее об амурском тигре, просмотр презентации «Амурский тигр», поисковая деятельность «Зачем тигру белые пятнышки на задней поверхности ушей?» (найти ответ дома с родителями), рассматривание деревьев на участке, отгадывание загадок о деревьях, рассматривание природоохранных знаков и изготовление заготовок для них, мел, уголь

***Предполагаемый результат***: воспитанники расширили и закрепили знания об амурском тигре, о его повадках, чем питается, где живет, причины, по которым тигр исчезает. Мероприятие способствовало воспитанию бережного отношения к объектам природы, к сохранению амурского тигра в природе, желания вносить посильный вклад в дело охраны природы родного края. Ребята получили много положительных эмоций и выразили желание проводить такие игры по чаще. Результатом игры следует назвать и её социально значимый эффект для развития нашего района. Свои природоохранные знаки ребята разместили на рабочих местах своих родителей, а значит, задача привлечь внимание жителей к проблеме сохранения ареала обитания амурского тигра выполнена.

***Примечание*** : поскольку это не первая квест-игра детей, ребята знают правила – двигаться по карте, выполняя задания на станциях.

***Логика игры***: На каждой станции за правильно выполненное задание дети получают 1 пазл, всего пазлов 6 для каждой команды. На последней станции дети собирают из пазлов «портрет тигра», наклеивают его на лист бумаги. Какая команда сделает это первой – та и победила.

**ХОД**

**На старте:**

1.Построение команд, ведущие сообщают тему игры.

2.Капитаны представляют свои команды (команда «Тигр» и команда «Полосатый хищник»), команды говорят свои девизы.

3.Ведущий рассказывает о ходе игры, вручает капитанам карты, по которым должны двигаться команды.

Задания детям даются после нахождения ими соответствующих подсказок

**На Лесной поляне:**

- Дети преодолевают полосу препятствий.

- Игра «Найди дерево». Дети слушают загадки о деревьях, находят угаданное дерево на участке и прикрепляют к нему цифру, соответствующую номеру загадки.

**На Заповедной поляне:**

- Дети отвечают на вопросы викторины «Амурский тигр». Один из вопросов викторины – «Зачем тигру белые пятнышки на задней поверхности ушей?» - дети обсуждали дома с родителями и нашли ответы, которые и озвучили.

- Игра «Чьи следы?» ?» ( Карточка, на одной стороне животные и птицы леса, на другой их следы. Соединить)

**На Творческой поляне:**

- Изготовление природоохранных знаков ( по 3 на команду из заготовок)

- Рисунок на асфальте «Амурский тигр»

**На финише:**

Дети собирают «портрет тигра» из полученных пазлов, наклеивают его на лист бумаги.

Ведущие подводят итоги игры. Командам вручают паспорта хранителей тигров и призы от тигра.

Фотографии команд на память