*«Всеми возможными способами нужно воспламенять в детях*

*горячее стремление к знанию и к учению».*

*Я. А. Каменский*

Игра – это неотъемлемая часть человеческой жизни. Игровой мир настолько богат и разнообразен, что создать полную классификацию его жанров пока никому не удалось. Тем не менее, одна из разновидностей игр под названием «квест» пользуется большой популярностью и привлекает многих любителей приключений. Квесты не так давно перекочевали из виртуальной реальности в реальность настоящую и сразу завоевали популярность по всему миру.

Квест – это возможность проявить смекалку и логическое мышление, продемонстрировать свои таланты и получить море положительных впечатлений.

Квест-игру можно определить как современный метод учебной деятельности: она может быть увлекательной игрой, оказывая помощь в образовательной и учебной деятельности. В чем ее суть и чем она полезна? Суть квеста состоит в поиске как можно большего количества целей. Для этого участникам игры приходится взаимодействовать друг с другом, анализировать имеющуюся информацию, использовать эрудицию и все свои знания и умения.

Предлагаем вашему вниманию одну из таких квест-игр для детей старшего дошкольного возраста «В поисках сундука сокровищ».

Во время игры участники оказываются в определенной ситуации и получают задание, которое им предстоит выполнять – раскрывать тайны, искать выход из сложной ситуации, разгадать ребусы и спасаться от различных бедствий.

**Цель:** в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы детей.

**Задачи:** продолжать развивать логику, мышление и сообразительность детей, учить их взаимодействию в команде, повышать образовательную мотивацию, формировать исследовательские навыки.

**Оборудование:** компьютер, интерактивная доска, распечатанные листы с заданиями на каждого ребенка.

**Ход квест-игры:**

Дети отправляются к Бабе Яге, чтобы помочь ей отыскать ключи от сундука с сокровищами. По ходу игры они встречаются с разными сказочными героями, которые предлагают детям выполнить определенные задания, чтобы получить ключ от сундука.

**Задание 1. Логические задачки.**

* Кто быстрее доплывет до берега- цыплята или утята?
* Кто быстрее долетит до цветка- бабочка или гусеница?
* Сколько внуков у бабушки?
* Кто громче замычит- корова или петух?

Если ответ неверный- дети слышат звуковой сигнал. В случае правильного ответа, нажав на картинку, она приходит в движение. Затем появляется стрелка, по которой ребенок переходит к следующему заданию.

По решению всех логических задач, дети получают ключ и продолжают квест.

**Задание 2. Найди отличия.**

Дети получают инструкцию от сказочного героя и выполняют его задание (нужно найти на парных картинках 10 отличий). При правильном нахождении элемента на левой части слайда, справа будет появляться смайлик. Это говорит о правильности ответа. Для наглядности внизу под картинками появляется цифровая строка, которая показывает порядковый номер ответа. Награда за выполненное задание - ключ.

**Задание 3. Раскрась картинку.**

Дети попадают в лесное болото. Спасти их может только внучка Водяного. А кто она? Дети узнают, если, решив примеры, найдут правильный ответ. Картинка раскрашивается и оживает.

**Задание 4. Составь имя.**

Нажимая на буквы, дети составляют имя внучки Водяного. Правильное нажатие - буква встает на место в строке, при неправильном- слышится звуковой сигнал.

**Задание 5.Лабиринт.**

Внучка Водяного помогает детям выбраться из болота, пройдя лабиринт.

Музыкальная физминутка (нажав на телевизор, дети по видеофрагменту выполняют движения).

**Задание 6. Сортировка.**

Сказочный герой просит детей, навести порядок в лесу после туристов. Нужно его не просто собрать, а рассортировать по контейнерам (пластик, железо, стекло, бумага, органика). Дети самостоятельно выбирают контейнер и собирают соответствующий мусор. При неправильном ответе слышится звуковой сигнал и происходит вращение картинки. При правильном ответе мусор складывается в контейнер.

Единовременно дети могут собирать не все контейнеры сразу. Нажав на зеленую кнопку можно перейти на следующий этап игры.

**Задание 7. Кто спрятался в траве?**

Дети по клеткам рисуют от исходной точки, используя наглядную схему внизу листа. Правильность выполнения задания можно проверить, нажав на красную точку. На экране появится образец задания. После выполнения дети получают очередной ключ.

**Задание 8.** **Подбери ключ к сундуку.**

Дети должны выбрать ключ, совпадающий по силуэту с образцом. Нажав на правильно выбранный ключ, сундук открывается.

**Рефлексия.** **Закончи предложение.**

Сегодня мне понравилось…. Было интересно …. Мне было трудно справиться…. Если бы меня спросили…. Я не знал…- теперь я знаю….