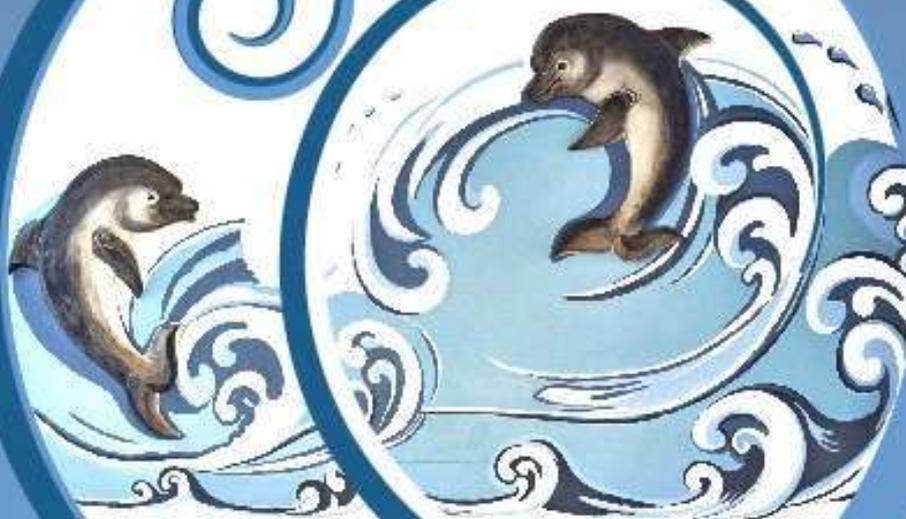


МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА «ЮЖНЫЙ» ГОРОДА  
ВСЕВОЛОЖСКА

# Квест-игры

**Методические рекомендации**



2020г.

## **КВЕСТ-ИГРЫ**

### **Методические рекомендации**



**Проект «Квест-игра «Хочу все знать»**

**Руководитель проекта: Егорова И.В.**

**Участники проекта: Ануфриева И.М., Беленкова С.А., Егорова М.А.**



В настоящее время проблема речевого развития детей дошкольного возраста особенно актуальна, потому что, несмотря на развивающиеся технологии, большое количество информации, тем не менее происходит обеднение живого общения. Просмотр мультфильмов, компьютерных игр, неконтролируемых по времени, минимальное общение со сверстниками и взрослыми приводят к снижению речевой культуры ребенка. Как следствие этого, у дошкольника развивается односложная речь.

Находясь в постоянном поиске эффективных средств, облегчающих процесс усвоения и закрепления с детьми нового материала, пришли к выводу, что игра-приключение по мотивам сказок народов России наиболее подходящая для этих целей форма работы. В сказке отсутствуют прямые наставления, поучения детям, но ее содержание всегда несет в себе какой-то урок, который дошкольники воспринимают. Развивая перед детьми картину действенной упорной борьбы со злом, угнетением, несправедливостью, сказка учит, что надо добиваться намеченной цели, несмотря на препятствия и временные неудачи, верить в конечное торжество справедливости. Сопереживание героям, на долю которых выпали испытания, особенно важно для детей старшего дошкольного возраста.

Стремление к героическому, к романтике подвига просыпается довольно рано. Сопереживание герою сказки сходно с ролью, которую берет на себя ребенок в квест-игре.

Квест дает детям возможность экспериментировать, получать и синтезировать новые знания, мотивирует и создает условия для углубленного развития речи, развития творческих способностей и коммуникативных навыков. Для того, чтобы добиться цели, дети должны последовательно решать определенные задачи или загадки, выполнять упражнения.

**Цель методических рекомендаций:** оказание помощи воспитателям, специалистам детских садов в разработке и проведении тематических квест-игр по мотивам сказок народов России, направленных на развитие речи детей с ТНР.

Данные методические рекомендации по использованию квест-игр с дошкольниками помогут воспитателям, специалистам повысить уровень развития речевой и познавательной активности детей, расширить кругозор детей, их знания об окружающем мире, о культуре и традициях народов России. Кроме того в

квест-играх затрагиваются проблемы нравственного и эстетического воспитания дошкольников.

## Использование квест- игр в работе с дошкольниками



Квест (англ. *Quest* – поиски) – один из основных жанров игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. В англоязычной мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Обычно во время этого путешествия героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают либо мешают им. Уникальная образовательная технология чрезвычайно популярна в настоящее время как у детей, так и у молодежи как форма проведения обучения и досуга.

Главное условие для успешного использования квеста – это четкое выстраивание содержания, заданий, условий организации игры в соответствии с возрастными, индивидуальными возможностями ребенка. Коллективно решая задания, каждый ребенок чувствует свою значимость, становится увереннее в себе, самостоятельнее. Педагог же является только проводником и партнером для него.

В ходе организации квест-игр реализуются следующие **задачи**:

- образовательная – вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;
- развивающая – развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;
- воспитательная – воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Основными направлениями работы по развитию речи детей, через использование квест-игр являются:

- формирование грамматического строя речи: изменение слов по родам, числам, падежам; словообразование; освоение различных типов словосочетаний и предложений;
- развитие связной речи: диалогическая (разговорная) речь и монологическая речь (рассказывание);
- сенсорное развитие: свойства предметов, ощущение пространства и времени, развитие общей и тонкой ручной моторики;

- развитие словаря: освоение значений слов и их употребление в соответствии с ситуацией;
- развитие коммуникативных навыков и навыков работы в команде.

При проведении квест-игры используются следующие **приемы**:

1. Динамичное ведение квест-игры, ограничение переключения внимания участников.
2. Подключение пассивных или не проявляющих игровую активность участников путем использования вопросов, игровых заданий .
3. Поддерживание дисциплины во время игры невербальными методами.

**Продолжительность** квест-игры в детском саду по времени больше, чем обычное занятие, и составляет:

- 20–25 минут для младших дошкольников;
- 30–35 минут для воспитанников средней группы;
- 40–45 минут для старших дошкольников.

#### **Типология квестов:**

- ❖ **Линейные** — задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи.
- ❖ **Штурмовые** — команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно.
- ❖ **Кольцевые** — круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели.

Наиболее популярными и доступными для дошкольников игровыми вариантами являются бродилки, проекты, головоломки и т. д. Основная идея коллективной игры-бродилки предельно проста — команды, перемещаясь по пунктам игрового маршрута, последовательно выполняют взаимосвязанные друг с другом задания. Справившись с одним заданием, дети получают подсказку, с помощью которой они переходят к следующему испытанию. Такой способ организации игрового приключения дополнительно мотивирует исследовательскую активность маленьких участников.

#### **Этапы прохождения квеста**

Игровые события квеста разворачиваются в определённой последовательности:

- ❖ Пролог – вступительное слово ведущего, в котором педагог настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность. Например, в соответствии с игровой легендой дети становятся следопытами и должны провести мини-расследование в поисках пропавшего котёнка. Ещё одним интересным сценарным вариантом может стать превращение дошкольников в космических путешественников, отправляющихся на ракете в поисках полезных ископаемых, необходимых для спасения человечества. Организационная часть квеста также включает:
  - распределение детей на команды;
  - знакомство с правилами;
  - раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.
- ❖ Экспозиция – прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий. Предусмотрена стимулирующая система штрафов за ошибки, а также бонусов за удачные варианты и правильные ответы.
- ❖ Эпилог – подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу. Примеры вопросов для проведения аналитической беседы и итоговой рефлексии:
  - Что вызвало наибольший интерес?
  - Что узнали нового?
  - Что показалось трудным?
  - Довольны ли вы своими результатами?
  - Что получилось, а над чем нужно ещё поработать?

### Примеры оформления игрового маршрута

- Маршрутный лист. Загадки, кроссворды, закодированное слово, ребусы, которые станут подсказкой в поиске того места, куда следует отправиться.
- «Волшебный клубок». К нити прикреплены записки с названием пунктов следования.
- Карта — изображение маршрута в форме схемы.
- «Волшебный экран» — планшет, на котором размещены фотографии мест, куда должны переместиться ребята.

- «Следы». Пройти от одного задания к другому можно по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам. Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан, например, на лепестках ромашки.
- «Тайник». Капсула с подсказкой может спрятаться в одном из воздушных шариков или в ёмкости с песком, крупой, водой. Можно рассмотреть и выбрать другой вариант тайника, например:
  - заморозить в кубике льда;
  - написать «секретное письмо» — ребёнок зарисовывает чистый лист бумаги цветным карандашом и с удивлением обнаруживает зашифрованное сообщение в виде изображения, выполненного восковой свечой или белым восковым мелком;
  - положить в контейнер, привязать нить и вывесить за окно, ребёнок наматывает нить на палочку, пока не увидит контейнер;
  - искать подсказку на ощупь в мешочке с другими мелкими игрушками и предметами;
  - спрятать в сундучок, закрытый на навесной замочек, поиск ключа становится самостоятельной забавой;
  - спрятать записку в коробочку, положить её высоко и предложить сбить коробочку метким ударом снежка из мятой бумаги.

### Примеры заданий

- «Кроссворд». Дети отгадывают загадки, затем вписывают (малышам помогает педагог) в клеточки первые буквы названных слов и получают слово-подсказку.
- «Пазл». Собранная из пазлов картинка подскажет, куда двигаться дальше, например, получилось изображение холодильника, значит, нужно идти на кухню.
- «Лабиринт». Нужно проползти между натянутыми верёвками или преодолеть тоннель, сконструированный из мягких деталей напольного строительного конструктора.
- «Зеркало». Буквы расположены в зеркальном отражении, дети отгадывают слово и понимают, что следующая подсказка ожидает их в шкафу.
- «Кто лишний?». Детям предлагаются картинки с изображениями предметов, задача — определить лишний предмет, который и станет словом-подсказкой.

- «Составь рассказ». Две команды составляют рассказы по опорной схеме, картинке или таблице. Например, одна команда составляет рассказ о весне, а другая — о зиме. Рассказывают те дети, у которых на эмблеме изображены цветочек и снеговик.
- «Цветик-семицветик». На сердцевине цветка, в центре круга, изображён звук «В», на лепестках нарисованы картинки. Задание: подобрать лепестки с изображениями предметов, в названии которых есть звук «В».
- «Фея танца». Согласно легенде, детям нужно пройти через пещеру, но сказочная фея пропускает только тех ребят, которые под звуки лёгкой и тихой музыки перевоплощаются в гномов, а, услышав громкую и тяжёлую, изображают грозных троллей.

## Квест-игры по мотивам сказок народов России как средство развития речи у детей старшего дошкольного возраста с ТНР



**Цель:** создание условий для развития речи детей с ТНР посредством квест-игры по мотивам сказок народов России.

### **Задачи:**

1. Развивать социально-коммуникативные качества личности дошкольников.
2. Формировать познавательно-исследовательскую деятельность детей.
3. Способствовать развитию у детей высших психических функций – речи, восприятия, внимания, памяти и мышления.
4. Обеспечить интеграцию образовательных областей: социально-коммуникативной, познавательной, речевой, художественно-эстетической и физической.

### **Принципы проведения квест-игр:**

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
2. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
3. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
4. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

### **Методы:**

1. Словесные методы (чтение сказки педагогом, беседа по сказке, вопросы, пояснения, объяснения).
2. Игровые методы (творческие задания, дидактические игры; сюрпризный момент, загадывание загадок).
3. Практические методы (решение заданий, упражнений).
4. Наглядные методы и приемы (демонстрация наглядных пособий, иллюстраций; показ способов действий);
5. ИКТ (показ презентаций).

### **Условия:**

1. Игры должны быть безопасными. (Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья).

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
3. Недопустимо унижать достоинство ребенка (пример, нельзя заставлять танцевать, если ребенок стеснителен).
4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Выбор сюжета квеста диктуется пройденной сказкой, календарной тематикой, а также решением конкретной педагогической проблемы. Персонажи и их количество определяются не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещения детей несколькими группами одновременно.

**План** подготовки квест-игры:

1. Познакомить со сказкой (беседа по сказке, характеристика героев).
2. Разработать сценарий.
2. Создать антураж для каждой зоны проведения действий.
3. Подготовить музыкальное сопровождение.
4. Разработать презентацию для вступительной части.
5. Оформить наглядные материалы.
6. Продумать методику и организацию проведения игровых заданий.
7. Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого задания.

**Ожидаемые результаты:**

Во время проведения квест-игр, получив большой эмоциональный заряд, дети становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательную-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению детского коллектива. Педагоги уходят от классической формы занятий, погружаясь все больше в освоение игровых технологий.

Огромным плюсом в проведении таких мероприятий, является совместная работа всех специалистов дошкольного учреждения как единой команды (воспитатель, учитель-логопед, инструктор по физической культуре, психолог, музыкальный руководитель и родитель).

**Планирование квест-игр образовательной работы с детьми старшего дошкольного возраста**

Месяц	Тема квеста
октябрь	Квест-игра «По следам башкирской сказки «Курай»
ноябрь	Квест-игра «По башкирской сказке «Озеро счастья»
декабрь	Квест-игра «По башкирской сказке «Лентяйка»
январь	Квест-игра «По следам башкирской сказки «Лиса-сирота»

февраль	Квест-игра «По следам башкирской сказки «Медведь и пчелы»
март	Квест-игра «По следам удмуртской сказки «Крестьянин и вумурт»
апрель	Квест-игра «По следам удмуртской сказки «Нюлэсмурт и медведи».
май	Квест-игра «По удмуртской сказке «Умный козел»

## Квест-игра «По следам башкирской сказки «Курай»

Для детей старшего дошкольного возраста



Разработали:

Беленкова С.А. – учитель-логопед

Егорова М.А. – учитель-логопед

Ануфриева И.М. – педагог-психолог

**ЦЕЛЬ:** Создание условий для развития речи детей старшего дошкольного возраста с ТНР посредством квест-игры по мотивам башкирской сказки «Курай».

### ЗАДАЧИ:

1. Формировать умение решать познавательные задачи.
2. Развивать коммуникативные навыки через разнообразные виды речевой деятельности (монологическая, диалогическая речь).
3. Способствовать формированию готовности детей к совместной деятельности, развивать умение договариваться, самостоятельно разрешать конфликты со сверстниками.
4. Воспитывать интерес к сказкам народов России.

### МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Группа, музыкальный зал.

### УЧАСТНИКИ

Дети подготовительной группы, воспитатели, учителя-логопеды, педагог-психолог.

Формат игры: отправляемся в поисковое путешествие.

### РЕКВИЗИТ ДЛЯ ИГРЫ

1. Презентация по башкирской сказке «Курай».
2. Карта-план прохождения маршрута испытаний.
3. Картинки или презентация с изображением: просеки, опушки, поляны, тропинки.
4. Зашумленные картинки с изображением животных наших лесов.
5. Картинки с изображением деревьев, листьев, плодов деревьев.
6. Картинки с логическими задачками и ребусами.

7. Картинки с изображением различных жилищ (юрта, изба, иглу, чум).
8. Запись звучания музыкальных инструментов: курай, флейта, дудка.

### ЛЕГЕНДА ИГРЫ

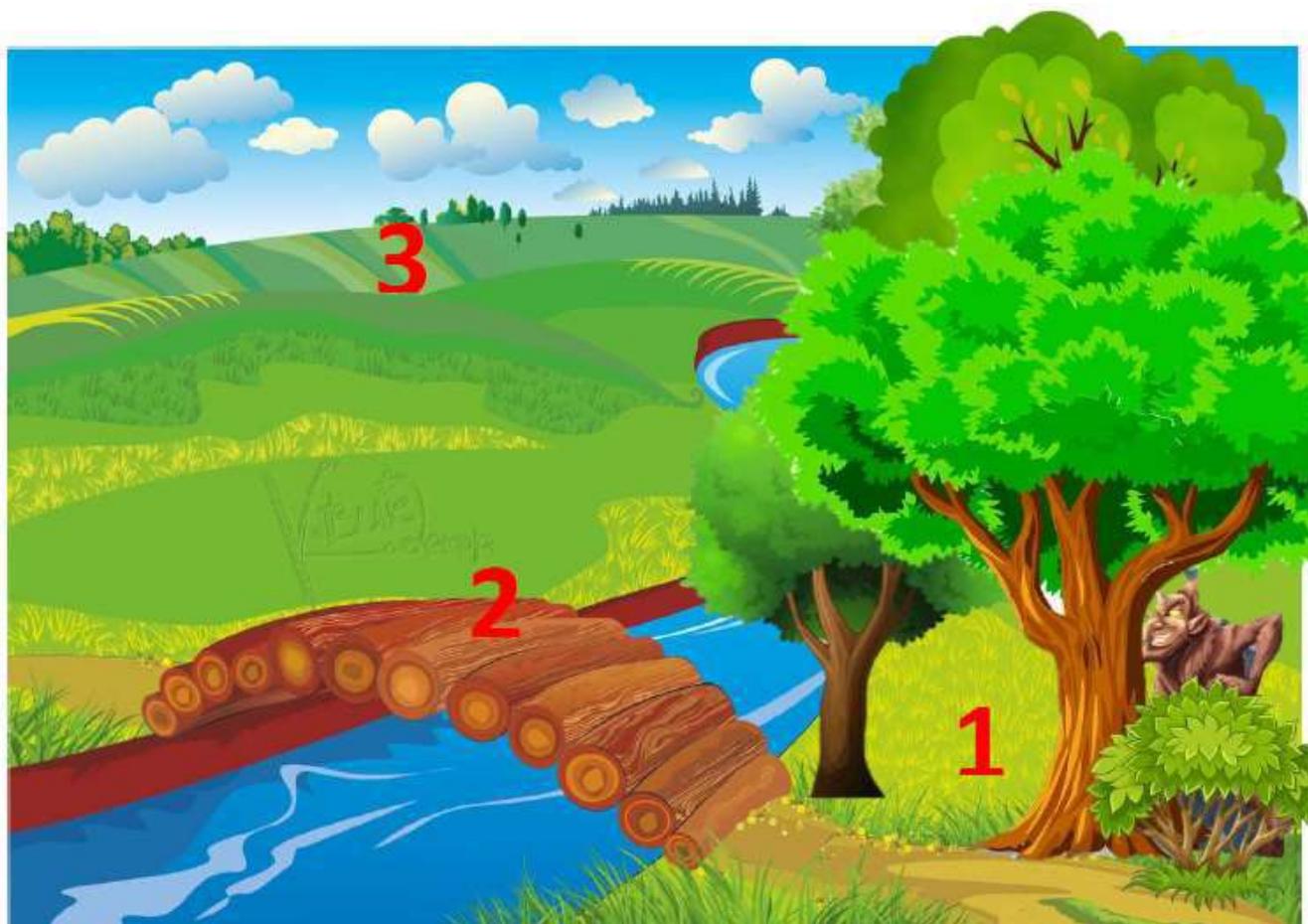
Педагог беседует с детьми о башкирской сказке «Курай», задает вопросы по содержанию и предлагает детям стать участниками сказки.

Герой башкирской сказки егет, которого хан отправил в дремучий лес, не может выбраться из леса. Он просит детей помочь ему выйти из леса, но на пути детей встает лесной дух Шурале. Он соглашается показать дорогу егету, если дети решат его загадки и принесут ему волшебные камушки.

Дети получают карту-план прохождения маршрута со спрятанными загадками Шурале.

За каждое верно выполненное задание – ответы на все вопросы ребята получают волшебный камушек от ведущего и складывают их в шкатулочку.

**Определяем правила:** поиск будем вести по остановкам, которые называются: «Лес», «Река», «Поле».



## ХОД ИГРЫ

### 1. Остановка «Лес»

#### Задание 1.

Игра «Где побывал егет?»

Цель: Актуализация знаний детей о понятиях: чаща, просека, поляна, тропинка, опушка.

Содержание задания:

Егет оказался в чаще леса. Что такое чаща?

Пошел по просеке. Что такое просека?

Оказался на поляне. Что такое поляна?

Вышел на тропинку. Что такое тропинка?

Вышел на опушку леса. Что такое опушка?

Найдите, где на картинках изображены: чаща, просека, опушка, просека, поляна.



#### Задание 2.

❖ Игра «С какого дерева лист?»

Цель: Образование относительных прилагательных, актуализация словаря детей о деревьях.

Содержание задания:

Проведите черту от листа к дереву.

С какого дерева лист?



❖ Игра «С какого дерева плод?» (игра-эстафета)

Цель: актуализация словаря детей по теме деревья, развивать двигательные навыки, быстроту реакции.

Содержание игры:

На «полянке» разложены плоды деревьев. Необходимо отнести плод к дереву.

❖ Игра «Кто внимательный?»

Цель: развитие логического мышления.

Содержание задания:

Найди на картинке не самое высокое дерево и не самое низкое, не березу и не елку. Объясни свой выбор.



Задание 3.

Игра «Назови животных»

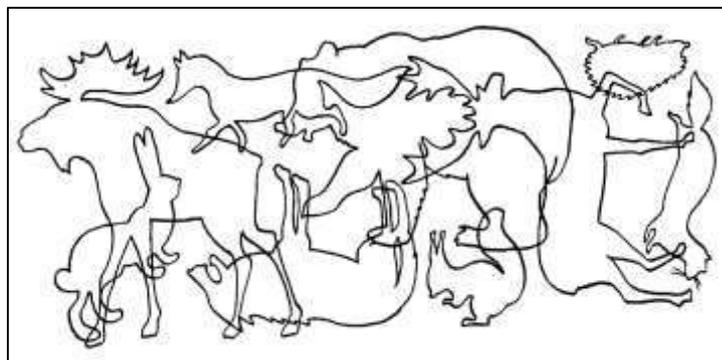
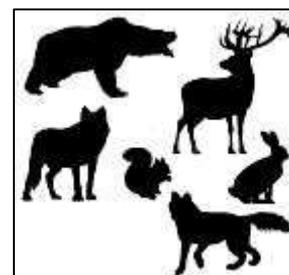
Цель: Развитие зрительного восприятия, актуализация знания детей о диких животных.

Содержание задания:

В лесу егет встретил животных (зашумленные, наложенные, силуэтные, теневые изображения животных)

Назовите, каких животных встретил в лесу егет?

Договоритесь, сколько животных было на картинке.



## 2. Остановка «Река»

### Задание 1

Логические задачи

Цель: Развитие мыслительных операций (анализ, сравнение, обобщение), социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач.



Содержание задания:

1. У трех братьев по одной матери (демонстрируется картинка 3 братьев). Сколько всего матерей? *(Одна)*
2. На тарелке три лепешки (троим детям дается тарелка с тремя лепешками) Как поделить их между тремя сыновьями так, чтобы одна лепешка осталась в корзине? *(Отдать одну вместе с тарелкой)*



3. 2 егетя играли в шахматы 2 часа, сколько всего часов играли егетя в шахматы (картинка 2 молодых людей, играющих в шахматы) *(2 часа)*
4. Что тяжелее: килограмм лепешек или килограмм камней. (картинки с изображением кучки лепешек и кучки камней). *(Одинаково)*

## 4. Остановка «Поле»

### Задание 1.

Игра «Угадай, какой инструмент звучит? (флейта, дудка, курай)»

Цель: Развитие слухового восприятия, формирование интереса к музыкальным инструментам народов России.

Содержание задания:

Детям предлагается прослушать звучание музыкального инструмента и назвать этот инструмент.

## Задание 2.

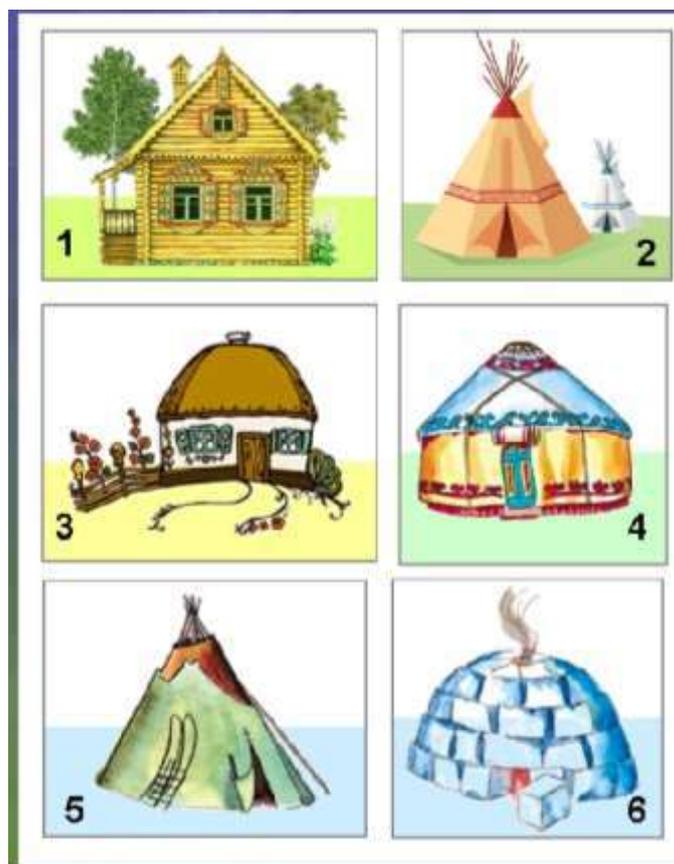
Игра «Найди и назови жилище егета»

Цель: активизация знаний детей о жилищах народов России.

Содержание задания:

Детям предъявляются несколько картинок с изображением разных домов, надо выбрать и назвать жилище егета. Необходимо договориться в группе какое жилище они выбирают.

В конце прохождения всего маршрута дети отдают шкатулочку с волшебными камушками Шурале и он выводит егета из леса. Егет благодарит ребят за спасение.



## **Итог игры. Рефлексия.**

## Квест-игра «По башкирской сказке «Озеро счастья»

Для детей старшего дошкольного возраста



Разработали:

Беленкова С.А. – учитель-логопед

Егорова М.А. – учитель-логопед

Ануфриева И.М. – педагог-психолог

**ЦЕЛЬ:** Создание условий для развития речи детей с ТНР посредством квест-игры по мотивам башкирской сказки «Озеро счастья».

### ЗАДАЧИ:

1. Создавать условия для развития познавательного интереса и логического мышления к достижению поставленной цели посредством игровых заданий.
2. Формировать умение сравнивать, логически мыслить, правильно формулировать выводы.
3. Активизировать словарь.
4. Воспитывать гуманное, бережное, положительно-эмоциональное, заботливое отношение к миру природы.
5. Закреплять умение работать в команде.
6. Воспитывать интерес к сказкам народов России.

### МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Группа, музыкальный зал.

### УЧАСТНИКИ

Дети подготовительной группы, воспитатели, учителя-логопеды, педагог-психолог.

Формат игры: отправляемся в поисковое путешествие.

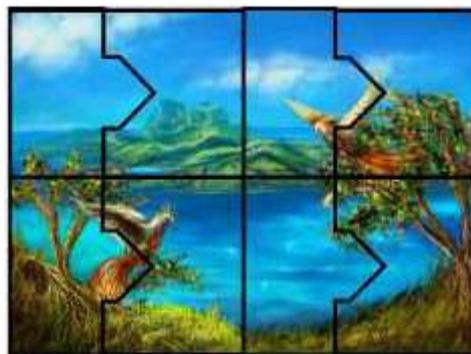
### РЕКВИЗИТ ДЛЯ ИГРЫ

1. Презентация по башкирской сказке «Озеро счастья».
2. Пазл-план прохождения маршрута испытаний.
3. Атрибуты к заданиям.

## ЛЕГЕНДА ИГРЫ

Педагог беседует с детьми о башкирской сказке «Озеро счастья», задает вопросы по содержанию и предлагает детям стать участниками сказки.

Герои башкирской сказки отправляются в поисках озера счастья. Детям предлагается пройти маршрутом героев сказки и найти «озеро счастья».



**Определяем правила:** за правильно выполненное задание получаете часть карты.

## ХОД ИГРЫ

### 1. Готовимся к путешествию



### Задание 1.

Кого из персонажей сказки вы бы взяли с собой в путешествие - старших братьев или младшего? (младшего)

Упражнение «С кем будем путешествовать?»

Цель: Формирование умения образовывать качественные прилагательные.

Содержание задания:

Вы сделали свой выбор на основе сравнения человеческих качеств братьев. Давайте вспомним, какие были герои сказки. Я называю черту характера, а вы определяете, какой наш герой (например, трусость – трусливый).

Ульгурбай и Кынгырбай обладают такими чертами характера: равнодушие, злость, жадность, лень, глупость.

Елгырбай: доброта, сила, ум, отвага, преданность.



## **2. Путешествие**

### Задание 1

Елгырбай ехал своей дорогой. Вдруг услышал голос в темном лесу. Поехал он на голос. Интересно, сможете ли вы узнать голоса друг друга?

Игра «Узнай по голосу»

Цель: развивать слуховое восприятие, объем слухового внимания, способствовать запоминанию голосов детей группы.

Содержание задания:

#### Ход игры.

Дети стоят в кругу, берутся за руки. Водящий встает в середину круга, на глаза ему надевают маску. Дети идут по кругу со словами:

Мы немножко порезвились,  
По местам все разместились.

Ты, ... (имя), угадай,  
Кто позвал тебя, узнай.

С окончанием слов дети останавливаются. Взрослый показывает на какого-либо ребенка, который произносит звук (крики птиц, животных). Водящий

пытается отгадать, кто его позвал. Затем он меняется с зовущим местами, и игра повторяется с новым водящим.

Правила игры. Водящему нельзя подглядывать, во время отгадывания все дети должны соблюдать тишину.

### Задание 2. «Задачки дэва».

Повстречал егет Елгырбай, младший сын на своем пути 6-главого дэва, который держал в плену мальчика, и начал дэв егету разные испытания устраивать. И если егет задания выполнит, то тогда он мальчика отпустит.

#### ❖ Игра «Хлопни, прыгни, разведи»

Цель: стимулирование внимания, обучение быстрому и точному реагированию на звуковые сигналы.



Содержание задания:

На раз - хлопок + присесть;  
на два - подпрыгнуть;  
на три - развести стоя руки в стороны.

#### ❖ Упражнение «Реши задачки»

Цель: развитие мыслительных операций (анализ, сравнение, обобщение).

- У бабушки Аши внук Марат, кот Карат, собака Дружок, внучка Айгуль. Посчитайте, сколько у бабушки внуков?
- Марат сильнее Чингиза, Марат слабее Айдара. Кто сильнее всех?



#### ❖ Игра «Назови семью» (по лексической теме «Дикие животные»)

#### ❖ Игра «Победи дэва»

Цель: развитие меткости, точности движений

Содержание задания:

Рассердился егет на 6-главого дэва, что тот только задания придумывает, а мальчика не отпускает и заколдовал все его 6 голов.

Группа делится на 2 команды. Каждая команда закидывает в корзины по 6 мячей.

### Задание 3.

Каждому брату повстречался по дороге дом, в котором жили старые бедные люди. Они накормили-напоили гостей.

#### ❖ Игра «Отгадай продукты»

Цель: создание условий для совершенствования навыка составления слов и осознанного слогослияния.

Содержание задания:

Вам нужно отгадать названия продуктов питания. Из последних звуков слов сложите название блюда.

ноС	меЛ	раК
кенгурУ	какадУ	вазА
укроП = СУП	лаК = ЛУК	карандаШ
		радугА = КАША

Какое слово лишнее. Почему?

#### ❖ Игра «Вершки и корешки» (подвижная игра)

Цель: Активизация словаря по теме «Овощи».

Содержание задания:

Я сейчас буду называть овощи, а вы будьте внимательны.

Если мы у него едим то, что растёт **над** землёй, то руки поднимаем вверх – это «вершки». Если едим то, что растёт **под** землёй, то приседаем – это «корешки».

А если у растения съедобны и вершки и корешки, то дети подпрыгивают и сразу приседают.

Картофель – корешки	Лук – вершки и корешки
Морковь – корешки	Тыква – вершки
Свёкла – корешки	Капуста – вершки
Помидор – вершки	Редис – корешки
Репа – корешки	Чеснок – корешки
Огурец – вершки	

### 3. Озеро счастья.

#### Задания

Пришел егет к озеру счастья, чтобы оттуда воды набрать для родителей своих.

#### ❖ Игра «Собери озеро счастья»

Цель: развитие зрительного внимания, восприятия.

Содержание задания:

Собрать из частей картинку с изображением озера счастья.

#### ❖ Игра «Какой кувшин больше?»

Цель: развитие логического мышления.

Содержание задания:

Старик дал Елгырбаю 2 кувшина, чтобы набрать воды:

1 – из стекла (какой? Стекланный)

2 – из глины (какой? Глиняный)

В каждый кувшин вмещается 1 литр воды, посмотрите на картинку и подумайте, в какой кувшин войдет воды больше?

В узкий глиняный или широкий стеклянный?



#### ❖ Упражнение «Загадай желание»

Цель: повышение уровня интеллекта.

Содержание задания:

Налил Елгырбай 3 стакана воды для себя и своих братьев. Выпил свой один стакан и загадал свое желание, на счастье. Сколько стаканов осталось?

Отгадали?

Загадайте свое желание, на счастье. Проговорите свое желание в кувшин.

## Квест-игра «По башкирской сказке «Лентяйка»

Для детей старшего дошкольного возраста

Разработали:

Беленкова С.А. – учитель-логопед

Егорова М.А. – учитель-логопед

Ануфриева И.М. – педагог-психолог

**ЦЕЛЬ:** Создание условий для развития речи детей с ТНР посредством квест-игры по мотивам башкирской сказки «Лентяйка».

### ЗАДАЧИ:

1. Развивать социально-коммуникативные качества путем коллективного решения общих задач.
2. Побуждать к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации.
3. Обеспечить интеграцию содержания образовательных областей: социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития;
4. Создать благоприятный климат в группе сверстников, формировать и закреплять положительные установки в сознании детей и использование их в практической жизни, навык взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь.

### МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Группа, музыкальный зал.

### УЧАСТНИКИ

Дети подготовительной группы, воспитатели, учителя-логопеды, педагог-психолог.

Формат игры: отправляемся в поисковое путешествие.

### РЕКВИЗИТ ДЛЯ ИГРЫ

1. Атрибуты к играм.
2. Пазл-картинка итога игры.

## ЛЕГЕНДА ИГРЫ

Педагог беседует с детьми о башкирской сказке «Лентяйка», задает вопросы по содержанию и предлагает детям стать участниками сказки.

Давайте вспомним сказку «Лентяйка». Какой урок усвоила лентяйка, переживав голодную зиму?

Осенью надо подготовиться к зиме для того, чтобы даже в глухой деревне далеко от цивилизации не умереть от голода.

Проблемный вопрос? Как подготовиться к зиме? Дети отвечают: Еще летом – посадить урожай, собрать и сохранить его. Научиться готовить еду. При этом все дела важно делать вместе со своими близкими, помогая друг другу.

**Определяем правила:** за правильно выполненное задание получаете продукт или продукты, которые отвезем в деревню.

## ХОД ИГРЫ

### Задание 1.

Игра «Отгадай загадки»

Цель: развитие логического мышления

Содержание задания:

Поможем бабушке и внучке засеять поле. Чтобы получить зерно выполните задание.

Отгадайте загадку и найдите отгадку

1. Ягоды зеленые,

А всеми хваленые.

Вырастут с костями

И висят кистями. ...

2. Яркий, сладкий, налитой,

Весь в обложке золотой.

Не с конфетной фабрики –

Из далекой Африки.

Сам на солнышко похож

Можешь съесть меня, но только

Раздели сперва на дольки ...

3. Под землей живет семья:

Папа, мама, деток тьма.

Покопай немножко:



Под кустом ...

4. Воду пьет – себя торопит  
И растет, и листья копит.  
В середине кочерыжка.  
На столе не будет пусто,  
Если вырастешь ...

5. А на этой грядке

Выросли загадки.

В этой грядке Дед Мороз

Прячет летом

Красный нос.

В землю спряталась плутовка

Витаминная....

6. Он круглый и красный,  
Как глаз светофора.  
Среди овощей  
Нет сочной...

7. Знают этот фрукт детишки,

Любят есть его мартышки,

Родом он из жарких стран

В тропиках растет ...

8. Он кусает, только вот  
Зубки есть, но где, же рот?  
От простуды нас избавил,  
И от гриппа нам помог,  
Горький доктор наш....

9. На сучках висят шары,

Посинели от жары.

10. Круглое, румяное,

Я расту на ветке.

Любят меня взрослые

И маленькие детки.

## Задание 2.

Поможем бабушке и внучке собрать фрукты.

Игра «Узнай фрукт на ощупь»

Цель: совершенствование тактильных ощущений и восприятия; формирование умения узнавать и называть предметы, согласовывать числительные с существительными.



Содержание задания:

Детям предлагается на ощупь определить фрукт в чудесном мешочке, взять цифру и назвать фрукт с числительным.



## Задание 3.

Поможем бабушке и внучке собрать овощи.

Игра «Собери овощи» (игра-эстафета)

Цель: соотнесение предметов по цвету, развивать быстроту реакции.

Содержание занятия:

Детям предлагается выбрать овощи из общего контейнера и разложить в разноцветные корзинки по цвету овоща.

## Задание 4.

Что бы получить еще продукты для героев, отгадайте ребусы.

Ребусы

Цель: развитие логического мышления, сообразительности

Содержание занятия

Детям предлагается разгадать ребус.



## Задание 5.

Игра «Обыграй превращение»

Цель: Воспитание доверия друг к другу, чувство ответственности за другого.

Содержание задания:

Ведущий по кругу передает предмет (мяч, пирамидка, кубик и др.), называя их условными именами. Дети действуют с ними так, как если бы это были названные взрослым объекты.

Например, по кругу передают мячик. Ведущий называет его «Яблоко» - дети «едят» его, «моют», «нюхают» и т.д.



## Задание 6.

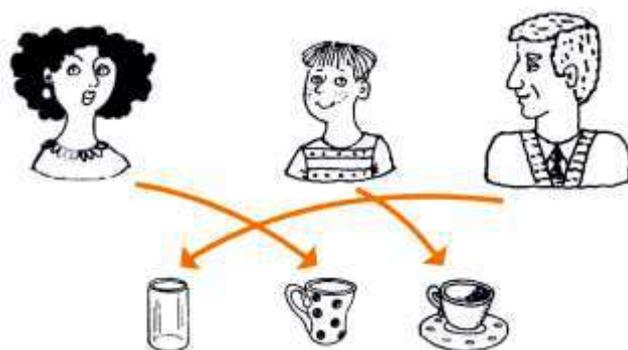
Игра «Интересные задачки»

Цель: развитие логического мышления

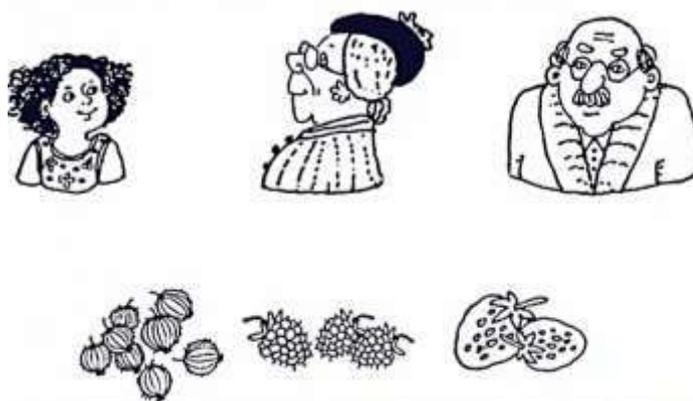
Содержание задания:

Детям предлагается отгадать логические задачки.

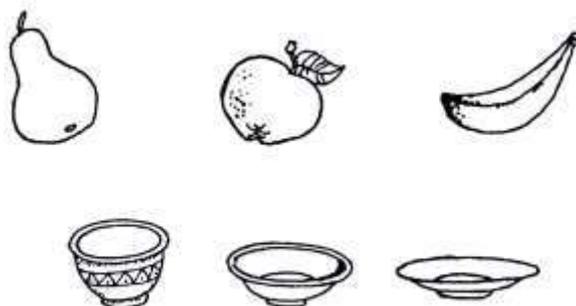
- ❖ Послушай, рассуждение. Мама, папа и Максим обедали. Максим пил компот не из стакана и не из кружки. Мама пила компот не из чашки и не из стакана. Значит, Максим пил компот из чашки, мама - из кружки, а папа из стакана.



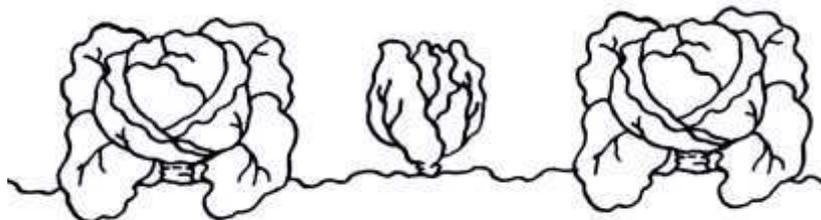
- ❖ На даче созрели ягоды. Даша собирает не крыжовник и не клубнику. Бабушка собирает не клубнику и не малину. Какие ягоды собирает дедушка?



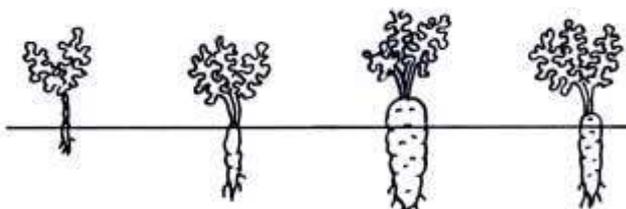
- ❖ В миску, тарелку и блюдо положили фрукты. В миске лежит не яблоко и не банан, в тарелке – не груша и не яблоко. Где лежит каждый фрукт?



- ❖ Послушай рассуждение. Один кочан капусты меньше других, значит, его посадили позже остальных, и он вырастет последним.



- ❖ Какую морковку посадили раньше других, а какую позже? Какая морковка вырастет позже других, а какая раньше?



- ❖ Какое мороженое начали есть раньше других, а какое позже? Какое мороженое съедят позже других, а какое раньше?



### Задание 7.

Много продуктов получили для наших героев. А знаете ли вы, какие продукты входят в состав готовых блюд?

Игра «Приготовьте кашу, суп, компот» (игра-эстафета)

Цель: закрепление знаний детей о том, какие продукты входят в состав готовых блюд.



Содержание занятия:



Дети делятся на три команды.

Педагог предлагает детям выбрать, какое блюдо они будут готовить (суп, кашу, компот). Педагог читает названия продуктов, которые входят в состав того или другого блюда. Маленькие карточки выложены на столе. Дети выбирают карточки с нужными продуктами питания, бегут с карточкой к посуде, в которой «готовится» блюдо.

В конце игры педагог и дети проверяют, правильно ли выполнено задание.

### Задание 7 Собери пазл

Цель: развитие зрительного восприятия.

Содержание задания:

Из полученных частей пазла собирается грузовая машина с гуманитарным грузом из продуктов для девочки и ее бабушки. Герои благодарят детей.



Итог игры. Рефлексия.

## Квест-игра «По следам башкирской сказки «Лиса-сирота»

Для детей старшего дошкольного возраста



Разработали:

Беленкова С.А. – учитель-логопед

Егорова М.А. – учитель-логопед

Ануфриева И.М. – педагог-психолог

**ЦЕЛЬ:** Создание условий для развития речи детей с ТНР посредством квест-игры по мотивам башкирской сказки «Лиса-сирота».

### ЗАДАЧИ:

1. Развивать познавательно-исследовательский интерес, смекалку, умение самостоятельно находить решения в созданных проблемных ситуациях.
2. Способствовать речевому развитию, развитию внимания, координационных способностей, умению ориентироваться в пространстве.
3. Создать условия для двигательной и творческой активности детей, для формирования таких качеств, как ловкость, взаимовыручка.
4. Воспитание уважения друг к другу, чувства ответственности, внимательного отношения к окружающим, умение работать в команде.

### МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Музыкальный зал.

### УЧАСТНИКИ

Дети подготовительной группы, воспитатели, учителя-логопеды, педагог-психолог.

Формат игры: отправляемся в поисковое путешествие.

### РЕКВИЗИТ ДЛЯ ИГРЫ

1. Презентации: «Чей, чья, чье», «Кто где живет?»
2. Конверты с заданиями от героев сказки.
3. Картинки с логическими задачками и ребусами.
4. Картинки с изображением следов диких животных.
5. Картинки с изображением жилищ животных.

## ЛЕГЕНДА ИГРЫ

Педагог проводит беседу с детьми по башкирской сказке «Лиса-сирота», задает вопросы по содержанию и предлагает детям стать участниками сказки.

Герои сказки приготовили сюрприз для детей. Чтобы его найти нужно решить задачки.

За каждое верно выполненное задание дети получают часть плана.

**Определяем правила:** поиск будем вести по заданиям от героев сказки. За неправильный ответ команда лишается игрока и получает дополнительный вопрос.

## ХОД ИГРЫ

### 1. Задание от зайца

#### ❖ Игра «Четвёртый лишний»

Цель: развитие логического мышления, умение подбирать однокоренные слова.



Содержание задания:

Педагог называет четыре слова, дети должны на слух определить лишнее слово и объяснить свой выбор.

А) - волк, белка, лиса, **кошка**;

- ёж, **комар**, олень, белка;

- лиса, медведь, **дятел**, заяц;

- бельчонок, зайчонок, **медведица**, лисёнок.

Кто из героев сказки, на ваш взгляд, лишний и почему?

Б) Волк, волчий, волосы, волчонок.

Лиса, лисий, лисята, лесной.

Белка, белочка, белый, беличий.

Медведь, медвежонок, медаль, медведица.

Лось, лосиха, лосята, лосины.

#### ❖ Игра «Рука, нога»

Цель: развитие ловкости, умения ориентироваться в пространстве.

Содержание задания:

Ребенок ставит ногу на первый отпечаток ступни или руку на первый отпечаток ладони. Необходимо следить, чтобы дети выбирали правильную сторону – правую или левую. Они должны пройти по всей дорожке, ставя руки и ноги на соответствующие отпечатки.



## 2. Задание от медведя



❖ Игра «Вопросы»

Цель: активизация словаря по теме «Дикие животные»

Содержание задания:

1. Кто из животных в лесу больше всех боится? (заяц)
2. В какое время года медведь впадает в спячку? (зима)
3. Кто самый хитрый из лесных животных? (лиса)
4. Самый опасный хищник в лесу? (волк)
5. Какой лесной зверь живёт в дупле на дереве? (белка)
6. Кто из лесных зверей носит на голове корону? (лось)
7. Что готовят осенью лесные животные, чтобы зимой не голодать? (запасы)

❖ Игра «Помоги найти жителям свои квартиры».

Цель: ориентировка в пространстве, употребление предлогов (от, под, над, между).

Содержание задания:

Детям предлагается многоэтажный дом и дается инструкция, например, посади белку в правое окно, лося слева от волка, зайца посади под лосем и др.



### 3. Задание от волка

#### ❖ Игра «Хвосты»

Цель: образование притяжательных прилагательных.

Содержание задания:

Однажды проснулись животные в лесу и не нашли у себя хвостов. Они решили, что ночью ветер оторвал их и разнёс по лесу. Вот и пошли звери по лесу искать свои хвосты. (Давайте, и мы поможем им).

Но хвосты спрятались в лесу и, чтобы найти их, надо уметь их правильно называть, ответив на вопрос: «Чей это хвост?»

Вот на сосне висит серенький, пушистенький хвостик белки. Чей это хвост? (Беличий). Белка нашла свой хвост.

А под дубом лежит коричневый хвост медведя.

Чей это хвост? (Медвежий). Дадим медведю его короткий хвост. В чаще

леса нашёлся хвост волка. Чей это хвост? (Волчий). А вот во мху

виднеется рыжий, пушистый хвост лисы. Чей это хвост? (Лисий).

Все животные нашли свои хвосты и были этому очень рады.



#### ❖ Игра «Чей, чья, чьи»

Цель: образование и употребление притяжательных

прилагательных.

Содержание задания:

Рассмотри следы, которые оставили на снегу звери и птицы. Расскажи одним предложением, чьи это следы и куда они ведут. Например: «Собачьи следы ведут к собачьей будке».

### 4. Задание от собаки

#### ❖ Игра «Составь слово»





Цель: совершенствование навыка звукового синтеза.

Содержание задания:

Педагог называет детям ряд слов. Дети из первых звуков данных слов составляют новое слово. Объясняют смысл слова.

ВОДА, ОБРУЧ, ЛАПА, КЛЫК — волк  
ЛИПА, ИГЛА, СОМ, АИСТ — лиса

#### ❖ Игра «Упрямые барашки»

Цель: снятие мышечного и эмоционального напряжения.

Содержание игры:

Для этой игры нужно два и больше участника. Дети разбиваются на пары. Ведущий (взрослый) говорит: «Утром рано два барана повстречались на мосту». Дети широко расставляют ноги, наклоняются вперед и упираются лбами и ладонями друг в друга. Задача игрока — устоять на месте, при этом заставив соперника сдвинуться с места. При этом можно блеять, как барашки.



#### ❖ Ребусы

Цель: развитие логического мышления.

Содержание задания:

Педагог предлагает детям решить ребусы.



❖ Игра «Загадочное животное»

Цель: развитие слухового внимания, логического мышления.

Дети должны отгадать из названий каких животных получились следующие слова: медволк, зайжик, белса, барведь, лилень, кошца, собашадь.

Содержание задания:

Дети собирают план-карту. Находят сюрприз – угощение от животных.

**Итог игры. Рефлексия.**

## Квест-игра «По следам башкирской сказки «Медведь и пчелы»

Для детей старшего дошкольного возраста

Разработали:

Беленкова С.А. – учитель-логопед

Егорова М.А. – учитель-логопед

Ануфриева И.М. – педагог-психолог

**ЦЕЛЬ:** Создание условий для развития речи детей с ТНР посредством квест-игры по мотивам башкирской сказки «Медведь и пчелы»

### ЗАДАЧИ:

1. Развивать познавательно-исследовательский интерес, смекалку, умение самостоятельно находить решения в созданных проблемных ситуациях.
2. Способствовать речевому развитию, развитию внимания, координационных способностей, умению ориентироваться в пространстве.
3. Создать условия для двигательной и творческой активности детей, для формирования таких качеств, как ловкость, взаимовыручка.
4. Воспитание уважения друг к другу, чувства ответственности, внимательного отношения к окружающим, умение работать в команде.

### МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Физкультурный зал, кабинет психолога.

### УЧАСТНИКИ

Дети подготовительной группы, воспитатели, учителя-логопеды, педагог-психолог.

Формат игры: отправляемся в поисковое путешествие.

### РЕКВИЗИТ ДЛЯ ИГРЫ

1. Презентации: «Скоморох-зазывала», «Ярмарка».
2. Конверты с заданиями.
3. Картинки с логическими задачками.

### ЛЕГЕНДА ИГРЫ

Апай Гульсина заболела. Она попросила привезти ей мед. Педагог предлагает детям отправиться на ярмарку чудес. Чудеса на ярмарке не простые: чудеса-задания, чудеса-игры от пчел.

**Определяем правила:** поиск будем вести по заданиям от пчел. Соревноваться будут две команды. За победу в конкурсе команда получает часть пазла.

## ХОД ИГРЫ

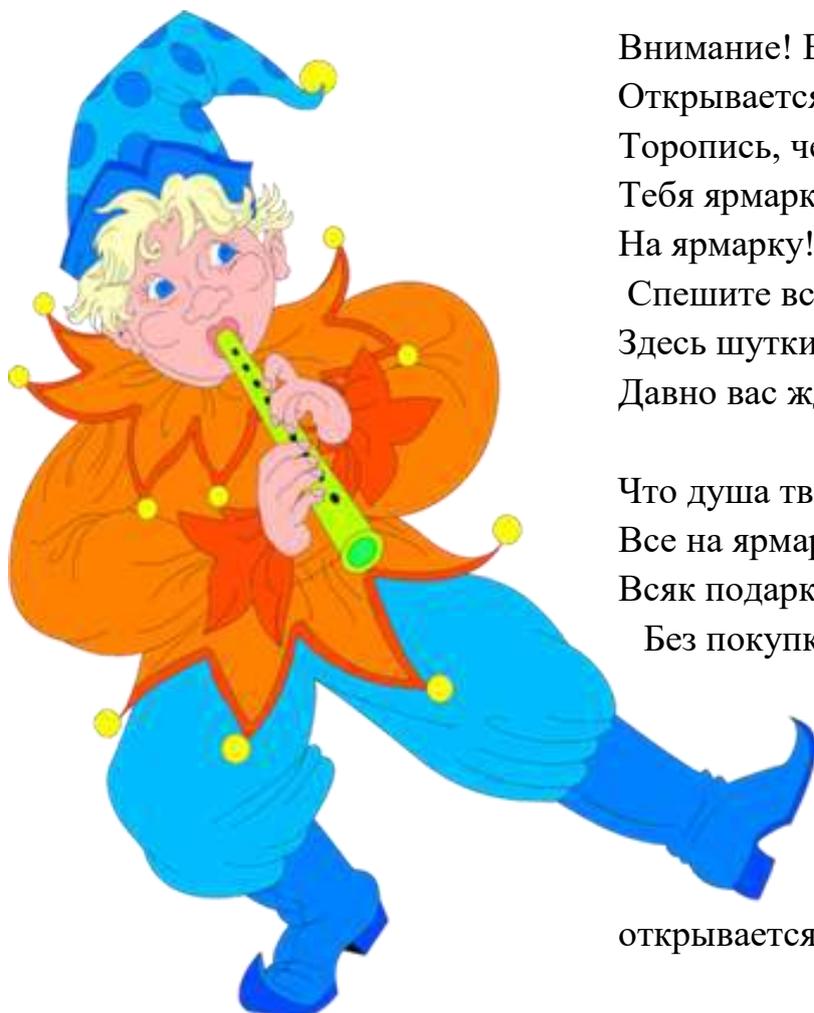
Чтобы попасть на ярмарку необходимо ответить на вопросы

### 1. Блиц-опрос

Цель: выявить знания детей о башкирской сказке «Медведь и пчелы»

- Что необычного было у медведя?
- Где жили пчелы?
- Кто помог пчелам?

### 2. Ярмарка



Внимание! Внимание! Внимание!  
Открывается веселое гуляние!  
Торопись, честной народ,  
Тебя ярмарка зовет!  
На ярмарку! На ярмарку!  
Спешите все сюда!  
Здесь шутки, песни, сладости  
Давно вас ждут, друзья!

Что душа твоя желает –  
Все на ярмарке найдешь!  
Всяк подарки выбирает,  
Без покупки не уйдешь!

Эй, не стойте у дверей,  
Заходите к нам скорей!  
Народ собирается -  
Наша ярмарка

открывается

## Первый ларек – фруктовый.



Фрукты здесь!  
Витаминов в них – не счесть  
Можно с сахаром их есть  
Выращенные с любовью, с душой!  
Подходи с корзинкой большой!

### Игра «Скажи правильно»

Цель: Изменение по падежам существительных во множественном числе; согласование существительных с числительными и с прилагательными.

Описание: Детям предлагается ответить на вопросы используя в ответах названия фруктов, их количество и цвет.

**ФРУКТЫ**

Наш попугай летает вокруг (чего?)

Продавец на рынке подошёл (к чему?)

Бабушка печёт пироги (с чем?)

Папа увидел грязь (на чём?)

## Второй ларек – дождевой.



Тёплый дождик лил да лил,  
Дело делал, не шалил:  
Вымыл крышу у скворечни,  
Вымыл ягоды-черешни...  
Протянули мы ладошки,  
Дождик их помыл немножко. (А. Босев)  
А дождик был непрстой,  
а дождик был клеевой....

### Подвижная игра «Клеевой дождик»

Цель: Развитие умения действовать в едином ритме; развитие общей координации, ловкости и быстроты движений; стимулирование эмоциональной активности.

Описание:

Участники встают в одну линию друг за другом, ставят руки на пояс друг другу и таким образом под музыку, «склеившись дождевыми капельками», начинают движение. На пути им встречаются различные препятствия. Необходимо перешагивать через коробки, препятствия, пройти по импровизированной дорожке-мосту, обогнуть большие валуны, проползти под столом и т.д.



## Третий ларек – лабиринтный.



Говорит пчела: — Жу-жу,  
Я вам домик покажу.  
В нем сейчас полно работы:  
Надо сделать к сроку соты,  
Чтоб потом на целый год  
Запасти целебный мед.  
И опять: — Жу-жу, жу-жу,  
После все дорасскажу.  
Мне пора продолжить дело —  
Я за медом полетела.

### Игра «Помоги пчелам добраться до дома»

Цель: развитие внимательности, логического мышления, умения ориентироваться на листе бумаги.

Описание. Детям предлагаются помочь пчелам добраться до улья.



## Четвертый ларек – развлекательный.



Расступись народ честной  
Идет медведушко со мной!  
Много знает он потех  
Будут шутки, будет смех!

### Игра «Мишки и шишки»

Цель: тренировка выдержки, контроль импульсивности.

Описание: По полу рассыпают шишки. Двум игрокам предлагают собрать их лапами больших игрушечных мишек. Выигрывает тот, кто соберет больше.

Примечания. Вместо игрушек можно использовать руки других игроков, например, повернутые тыльной стороной ладони. Вместо шишек можно использовать другие предметы – мячики, кубики и т.п.



## Пятый ларек – занимательный.

### Игра: «Реши задачку»

Цель: развитие логического мышления.  
Активизация словаря по теме «Профессии»,  
обогащение словаря детей антонимами.



- *Сосчитай попугаев.*



На ярмарке было столько жёлтых попугаев, сколько и голубых.  
Голубых столько же, сколько и красных.  
Посчитай, сколько всего попугаев, если красных три.

- *Сколько весит курочка?*

Курочка стоит на одной ноге. Ее вес на одной ноге 2 кг. Сколько килограмм станет весить курочка, если встанет на две ноги?

- *Сколько гвоздей?*

Трое шагали по дороге, нашли десять гвоздей.  
Если следом пройдут шестеро, сколько гвоздей они найдут? (Ни одного – предыдущие трое все забрали)





- Раздели груши.

Бабушка дала детям плетёнку с грушами. Всего в плетёнке было 4 груши – детей тоже четверо. Как разделить груши между детьми так, чтобы одна груша осталась в плетёнке? (Отдать ребенку одну грушу вместе с корзинкой)

- Подбери слова, противоположные по смыслу.  
Черный -белый .

Большой -...  
Веселый -...  
Широкий -...  
Высокий -...  
Добрый -...  
Холодный -...  
Хороший -...  
Толстый -...  
Твердый -...  
Умный -...  
Быстрый -...  
Здоровый -...  
Горький -...  
  
День - ночь .  
Зима - ...  
Север - ...  
Холод - ...  
Много - ...  
Начало - ...  
Первый - ...  
Добро - ...  
Радость - ...  
Далеко - ...



- Ответь на вопросы. Назови разные профессии.

Кто варит обед ?

Кто строит дома ?

Кто пишет стихи ?  
Кто поет песни ?  
Кто лечит детей ?  
Кто шьет одежду ?  
Кто пишет картины ?  
Кто красит стены ?  
Кто летает в космос ?  
Кто водит машину ?



Малер



Продавец



Портниха



Автомеханик



Врач



Пожарный

**Шестой ларек- цветочный.**



**Игра «Скажи – какой цветок?»**

Цель: образование относительных прилагательных

Описание. Если цветок растёт в саду, то цветок (какой?) - цветок садовый,

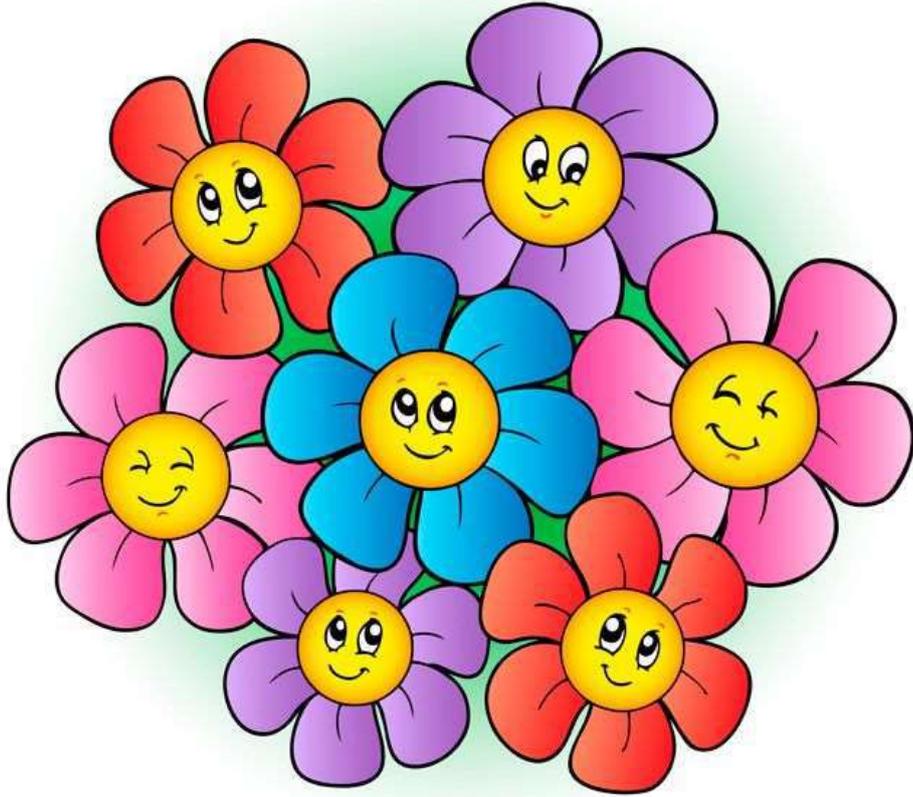
-в поле — полевой,

-на лугу – луговой,

-в лесу — лесной,

-растёт весной – весенний,

-растёт в комнате — комнатный.



-растёт летом — летний,  
-лечит болезни — лечебный,  
-растёт много лет — многолетний,  
-одно лето — однолетний,  
-растёт для декора — декоративный,  
-приносит пользу – полезный.

### **Седьмой ларек – заключительный.**

Игра «Собери пазл»

Описание.

Дети собирают пазлы. На картинке изображена пчела с медом.



В конце игры дети получают медали от пчел.

**Итог игры. Рефлексия.**

## Квест-игра «По следам удмуртской сказки «Крестьянин и вумурт»

Для детей старшего дошкольного возраста



Разработали:

Беленкова С.А. – учитель-логопед

Егорова М.А. – учитель-логопед

Ануфриева И.М. – педагог-психолог

**ЦЕЛЬ:** Создание условий для развития речи детей с ТНР посредством квест-игры по мотивам удмуртской сказки «Крестьянин и вумурт».

### ЗАДАЧИ:

1. Приобщать детей к национальной культуре, развивать интерес к удмуртскому народному творчеству.
2. Развивать познавательно-исследовательский интерес, смекалку, умение самостоятельно находить решения в созданных проблемных ситуациях.
3. Активизировать словарный запас по темам «Рыбы», «Инструменты».
4. Способствовать речевому развитию, развитию внимания, координационных способностей, умению ориентироваться в пространстве.
5. Создать условия для двигательной и творческой активности детей, для формирования таких качеств, как ловкость, взаимовыручка.
6. Воспитание уважения друг к другу, чувства ответственности, внимательного отношения к окружающим, умение работать в команде.

### МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Музыкальный зал.

### УЧАСТНИКИ

Дети подготовительной группы, воспитатели, учителя-логопеды, педагог-психолог.

Формат игры: отправляемся в поисковое путешествие.

### РЕКВИЗИТ ДЛЯ ИГРЫ

1. Конверты с заданиями от вумурта.
2. Картинки с логическими задачами.

3. Реквизит для игры «Магнитная рыбалка».
4. Картинки-пазлы с изображением топора, макеты золотого и серебряного топора.

## ЛЕГЕНДА ИГРЫ

Педагог беседует с детьми об удмуртской сказке «Крестьянин и вумурт», задает вопросы по содержанию и предлагает детям стать участниками сказки.

Герой сказки уронил топор в реку. Чтобы его вернуть нужно решить задачки от вумурта (водяного).

За каждое верно выполненное задание – ответы на все вопросы дети получают часть топора-пазла.

Один педагог играет роль вумурта.

Примерная беседа:

-Дети, кто такой вумурт?

-так называется водяной в удмуртских сказках.

- Правильно. Это водяной. Живет он один в своем болоте, скучно ему там.

И вдруг появляется крестьянин на берегу! Обрадовался вумурт, что будет ему с кем поговорить. А крестьянин еще и топор уронил. Решил вумурт, что так просто он топор не отдаст, поиграет с крестьянином в загадки, сам развлечется и мужику поможет топор достать.

Говорит вумурт крестьянину: «Пойди туда, не знаю куда, и принеси то, не знаю, что!»

Куда должен пойти крестьянин, определяется загадкой или подсказкой, а принести он должен то, что найдет в том месте (это будут части пазла-топора). Каждую часть пазла дети приносят вумурту и слушают следующую подсказку.

- Мы с вами будем помогать крестьянину находить места и предметы.

**Определяем правила:** поиск будем вести по заданиям от героя сказки - вумурта.

## ХОД ИГРЫ

### Задание 1.

Первая загадка от вумурта, чтобы пройти туда, пока не знаем куда.

Два братца

В воду глядятся,

Век не сойдутся. (берега)

Нам надо отправиться на берег.

Переходим в часть зала, отмеченную как БЕРЕГ. Там конверт с заданием.

### Упражнение «Подбери слова-родственники»

Цель: развитие логического мышления, умение подбирать однокоренные слова.

Содержание задания:

- С берега очень хорошо ловить рыбу. Какие родственные слова вы можете подобрать к слову РЫБА?

Большая рыба, а маленькая (кто?) - ... (рыбка).

Маленькая рыбка, а очень мелкая (кто?) - ... (рыбешка).

Очень мелкая рыбешка, а очень крупная (кто?) - ... (рыбища).

В реке плавают (кто?) - .. (рыбы).

Из ведра торчат хвосты (чьи?) - ... (рыбьи).

Ловит рыбу на берегу (кто?) - ... (рыболов).

Рыбную ловлю называют -... (рыбалка).

Суп из рыбы (какой?) - ... (рыбный).

- Молодцы! Вы справились с заданием, а значит можете найти то, не знаем что.

Дети обыскивают брег и находят часть пазла. Несут ее вумурту.

### **Задание 2.**

Послушайте загадку от вумурта и догадайтесь, куда надо будет отправиться.

«Здесь ручей, журча, течёт,

Солнце спину не печёт,

Тень прохладу обещает,

И меня к себе влечёт.

Между ёлочек иду,

Может, здесь грибы найду.

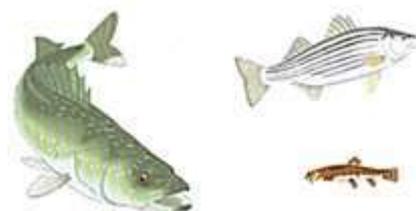
Только спрятались маслята,

Мухоморы на виду.

Вижу белку на суку,

Слышу близкое "ку-ку".

Еж калачиком свернулся,



Отдыхает на боку.

Показался и исчез

- Я подумал: леший, бес...

Он всегда загадок полный

- Заповедный, что же?..

(ЛЕС)

Переходим в часть зала, отмеченную как ЛЕС. Там конверт с заданием.

### Упражнение «Исправь ошибки в предложении»

Цель: продолжать закреплять навык анализа и синтеза предложения.

Содержание задания:

Исправь ошибки в предложениях. (уточнение связи глаголов с существительными).

Дядя Коля откручивает шурупы пилой.

Машенька сшила кукле красивое платье ножом.

Мама нарезала свежие овощи для салата топором.

Даша вырезает отверткой цветы из красной бумаги.

Дедушка нарубил дрова большим рубанком.

Саша забивает гвозди лопатой.

Тетя Маша сгребает сухие листья молотком.

Ребята помогают взрослым красить забор карандашами.

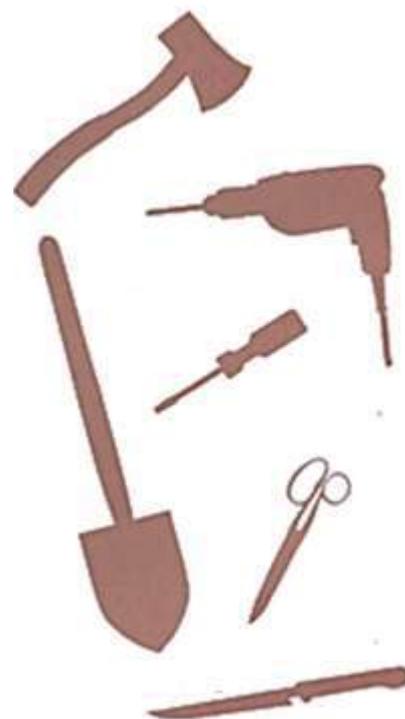
Гоша перекапывает грядку граблями.

Максим пилит доску дрелью.

Папа гаечным ключом просверлил отверстие в стене.

Дима ножницами вытаскивает гвозди из доски.

Зина любит рисовать простым шилом.



- Молодцы. Получите следующую часть пазла. Несут ее вумурту.

Вумурт предлагает детям золотой топор. Но ведущий подводит к тому, чтобы дети отказались, как в сказке, т.к. крестьянину нужен свой топор.

### **Задание 3.**

- Куда же отправимся теперь?

Вумурт: По среди поля лежит зеркало,

Стекло голубое, рама зелёная,  
Глядятся в него молодые рябинки,  
Цветные свои, примеряя косынки.  
Глядятся в него молодые берёзки,  
Цветные свои, поправляя причёски.  
И месяц, и звёзды – в нём всё отражается...  
Как это зеркало называется? (озеро)

Переходим в часть зала, отмеченную как ОЗЕРО. Там атрибуты для игры в магнитную рыбалку. В конверте задание.

Игра подвижная - поймать золотую рыбку.

Цель: развитие ловкости, координации.

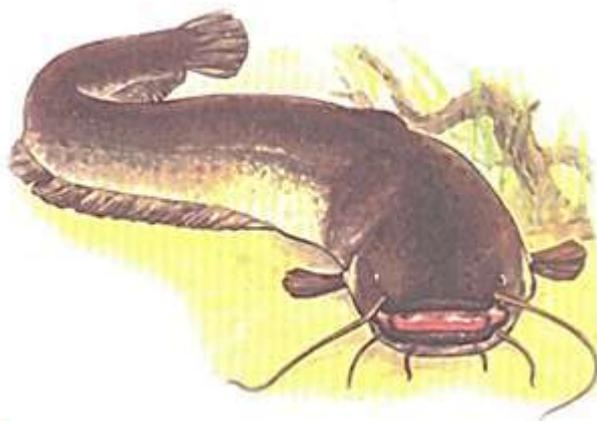
Содержание задания: **неведущей** рукой попробовать переловить всех рыбок. НЕ шуметь, не спорить, чтобы не распугать рыбу. Дать возможность всем друзьям порыбачить. Если кто-то не хочет действовать по правилам, вумурт забирает того (или тех) с собой, и дети должны выполнить штрафное задание, чтобы освободить друзей.

Штрафное задание.

Цель: активизация словаря по теме «Рыбы», употребление род.п. сущ с предлогом У.

Вумурт:

- У меня на дне реки плавает  
Большущая такая рыба  
Лежит на дне, как будто глыба.  
Лежит, усами шевелит,  
Зевать рыбёшкам не велит.  
В глубоком омуте есть дом,  
Хозяин в доме этом — ...(сом)



-Молодцы, отгадали.

Но не отпущу ваших товарищей, пока не назовете мне все части тела этого сома. Что есть у сома?

-У сома есть голова, рот, жабры, глаза, усы, туловище, хвост, плавники и др.

- Молодцы. Получите следующую часть пазла. Несут ее вумурту.

#### Задание 4.

Вумурт:

- Слушайте, куда оправиться дальше.

- В ней крестьяне проживают,

Сеют, жнут, а также пашут,

Избы топят все дровами,

Догадались, что пред вами?

(Деревня)

- Молодцы. Ваш путь лежит в деревню.

Переходим в часть зала, отмеченную как ДЕРЕВНЯ. Там конверт с заданием

#### Игра «Четвёртый лишний».

Цель: продолжать закреплять навык обобщения, развивать логическое мышление.

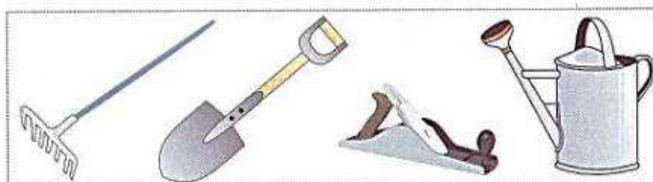
Содержание задания:

В деревне живут люди, которые многое умеют делать своими руками: строить, пахать, сажать, готовить, выращивать, учить и еще много чего. Для работы им нужны .... (инструменты).

Проверим, как вы знаете инструменты и для чего они нужны.

Педагог показывает картинки 4 предметов, дети должны определить лишний предмет и объяснить свой выбор.

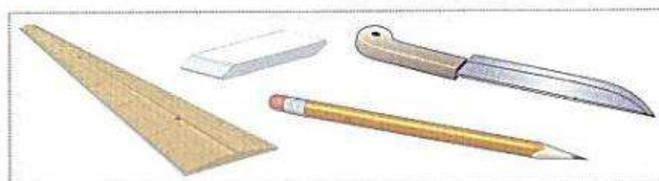
Найди лишний предмет в каждом ряду.



- Молодцы. Получите следующую часть пазла. Несут ее вумурту.



Вумурт предлагаем детям серебряный топор. Дети отказываются.



#### Задание 5.

Вумурт загадывает следующую загадку:

Есть в лесу такое место,  
 Где растут трава, цветы,  
 Земляника на варенье,  
 Где побегать любишь ты.  
 Там солнышко гостит всегда,  
 А тень бывает – иногда.  
 Сама со всех сторон она  
 Деревьями окружена.  
 (поляна)

- Молодцы! Вы отправляетесь на поляну умников.

Переходим в часть зала, отмеченную как ПОЛЯНА. Там конверт с заданием.

### Упражнение «Сделай все фигуры одинаковыми»

**Цель:** развивать мышление, умение концентрироваться, память, сообразительность.

Содержание задания:

-Для выполнения этого задания вам нужно сесть. На что же можно присесть на поляне? Загадка:

У безногой табуретки

Раньше были ствол и ветки.

(пень)

Дети садятся на стулья-пни,

каждому выдается лист с

заданием и карандаш.

-Молодцы! Вы очень

внимательные.

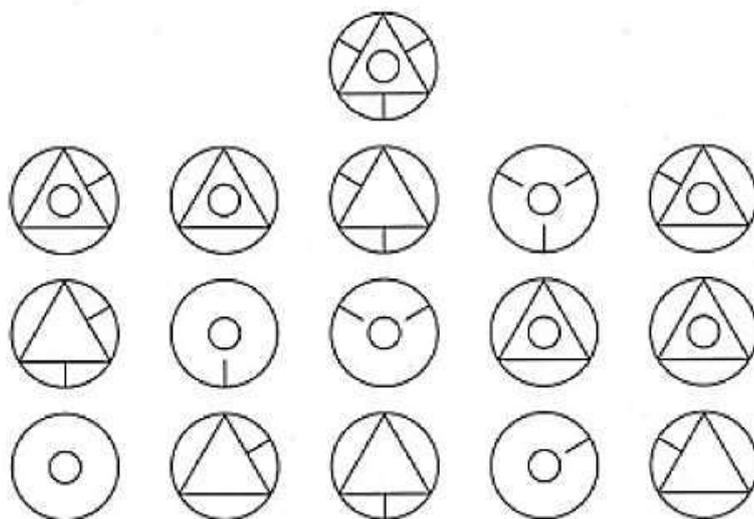
Находят еще один фрагмент

пазла. Несут его вумурту.

### **Задание 6.**

Чтобы отдать последний  
 фрагмент вумурту, детям надо  
 перейти речку по камням.

Сделай все фигурки одинаковыми.



### «Подвижная игра с прыжками «Через речку»

**Цель:** Научить правильно прыгать, ходить по узенькой дорожке, держать равновесие.

Описание: На полу имитируем (веревками, ленточками) две линии на расстоянии 1,5 — 2 метра одна от другой. На этом расстоянии рисуются камешки на определенном расстоянии друг от друга.

Играющие стоят у черты — на берегу реки, они должны перейти (перепрыгнуть) ее по камешкам, не намочив ног. Те, кто остутился — намочил ноги, идут сушить их на солнышко — садятся на скамейку. Затем снова включаются в игру.

В итоге все перепрыгивают по камням реку. Попадают к вумурту, собирают пазл – топор. Отдают его крестьянину. Вумурт отдает еще и золотой и серебряный топоры.

Все благодарят вумурта.

### **Итог игры. Рефлексия.**

Ведущий спрашивает, почему же крестьянин отказывался от золотого и серебряного топора? За какую черту характера наградил вумурт крестьянина? Детям можно подарить по золотой рыбке от вумурта, чтоб они могли загадать ей свое желание.

## Квест-игра «По следам удмуртской сказки «Нюлэсмурт и медведи»

Для детей старшего дошкольного возраста

Разработали:

Беленкова С.А. – учитель-логопед

Егорова М.А. – учитель-логопед

Ануфриева И.М. – педагог-психолог

**ЦЕЛЬ:** Создание условий для развития речи детей с ТНР посредством квест-игры по мотивам удмуртской сказки «Нюлэсмурт и медведи».

### ЗАДАЧИ:

1. Приобщать детей к национальной культуре, развивать интерес к удмуртскому народному творчеству.
2. Развивать познавательную мотивацию, умение самостоятельно находить решения в проблемных ситуациях.
3. Активизировать словарный запас.
4. Способствовать развитию внимания, памяти, логического мышления, воображения.
5. Создать условия для двигательной и творческой активности детей, для формирования таких качеств, как ловкость, взаимовыручка.
6. Воспитание уважения друг к другу, чувства ответственности, внимательного отношения к окружающим, умение работать в команде.

### МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Музыкальный зал.

### УЧАСТНИКИ

Дети подготовительной группы, воспитатели, учителя-логопеды, педагог-психолог.

Формат игры: отправляемся в поисковое путешествие.

### РЕКВИЗИТ ДЛЯ ИГРЫ

1. Экран и проектор
2. Напечатанные подсказки-задания
3. 3 воздушных шара

4. Кувшин с водой и пустой стакан
5. Большой ватман с вырезанными отверстиями для попадания стрел-мячиков
6. Клад с небольшими сувенирами и медальками «Самый сообразительный и самый смелый»

### ЛЕГЕНДА ИГРЫ

Педагог беседует с детьми по удмуртской сказке «Нюлэсмурт и медведи», задает вопросы по содержанию и предлагает детям стать участниками сказки.

Примерное содержание беседы:

- Дети, кто такой в удмуртских сказках нюлэсмурт?
- Какой он по характеру?
- Помогал ли он охотнику?
- Почему медведи ночью не тронули охотника?
- Как охотник зимой использовал полученную информацию о берлогах?

Вы уже прошли за этот год очень много испытаний от разных персонажей удмуртских и башкирских сказок. Сегодня – самое последнее и самое важное.

Вам надо показать, что вы действительно стали смелыми, находчивыми, дружными.

Сегодняшние поиски приведут вас к настоящему кладу от нюлэсмурта, вы заслужили этот клад, потому что весь год вы были на высоте и проявили только самые лучшие свои качества!

Вам останется только найти этот клад, и тогда он ваш!

Нюлэсмурт спрятал его, потому что ему нравится загадывать загадки.

Итак, ищем клад от нюлэсмурта!

#### **1 задание.**

Первая подсказка для вас! Внимательно слушайте задание от нюлэсмурта. Задание очень простое, но справятся с ним только самые внимательные

И смогут найти подсказку.

*Игра «Четыре стихии».*

Цель: развитие концентрации слухоречевого внимания, развитие кратковременной произвольной слухоречевой памяти.

Инструкция к заданию:

При слове «земля» вы должны опустить руки вниз и произнести «земля», при слове «вода» – вытянуть вперёд и произнести «вода», при слове «воздух» – поднять вверх, произнося «воздух», при слове «огонь» – руки разводите в стороны, и говорите «огонь».

Я буду называть вам разные стихии, а вы будете выполнять мои команды. Вам надо будет запомнить, какая моя команда была третьей!!!!

Итак, начали.

Третья команда по задумке - «вода» и карточка с подсказкой спрятана снаружи на дне прозрачного кувшина, стоящего на видном месте. В кувшине немного воды, рядом стакан.

Дети находят подсказку, на дне приклеена карточка с картинкой «крокодил». Рядом лежат распечатанные листы по количеству участников и простые карандаши.

Вы молодцы, нашли подсказку, а теперь каждому из вас надо выполнить задание отдельно. Тот, кто выполнит задание за 3 минуты – идут дальше.

## 2 задание.

*«Найди крокодила»*

Цель: развитие зрительного внимания.

Инструкция к заданию:

Найди и раскрась крокодила. Вам на это 3 минуты.

Итак, верно выполнили задание не все. Те, кто не справились, остаются в ловушке до тех пор, пока их не освободят. Но только после того, как будет найдена следующая подсказка.

Найти ее вы сможете в воздухе. Она не лежит, а висит.

Итак, оглянитесь, пожалуйста, что может быть в воздухе, что может висеть в этом



помещении. Назовите 4 предмета, которые висят и подумайте, где может быть подсказка (шторы, лампа, экран, воздушный шар).

К окнам привязаны 3 воздушных шара. В одном из них - подсказка.

### 3 Задание.

*Игра «Ребусы».*

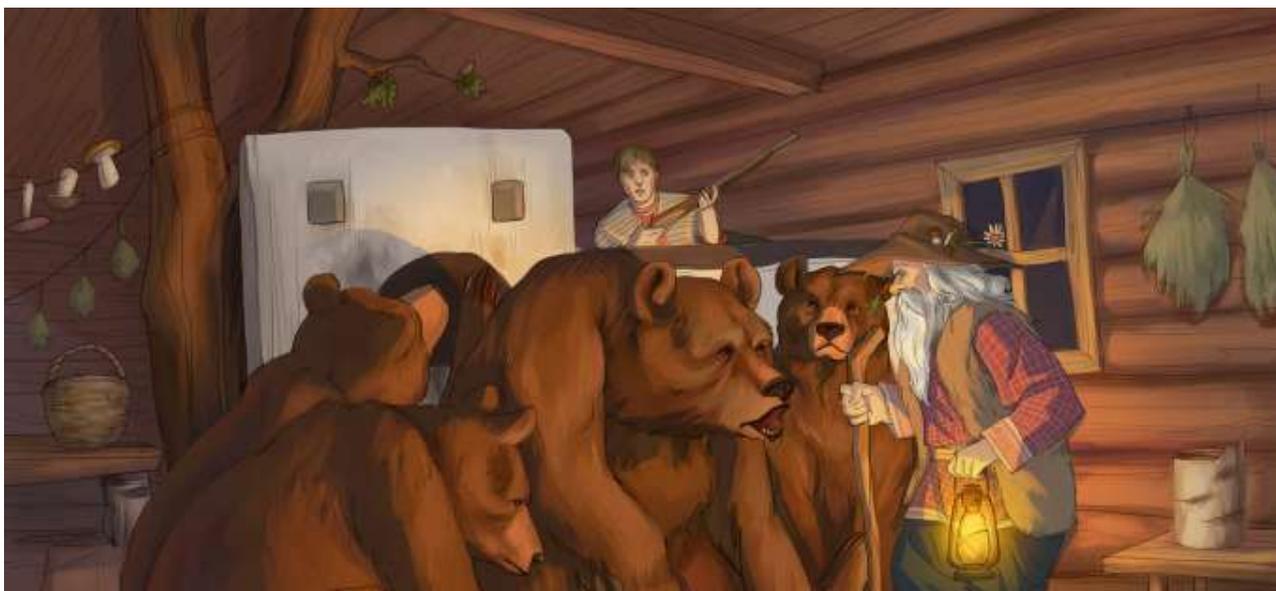
Цель: развитие логического мышления.

Инструкция:

Отгадайте ребусы, а отгадав, выберите предмет, на котором спрятана следующая подсказка (ребус экран). Если вы отгадаете все ребусы, то можно будет освободить из ловушки заложников.



Если подсказка отгадана, то включается экран, на экране – картинка из сказки.



#### 4 задание.

*Игра «Окончание сказки».*

Цель: развитие воображения

Инструкция: Придумайте, пожалуйста, другое окончание сказки после того, как медведи пришли ночью к нюлэсмурту.

И действительно, в полночь пришли в избу медведи. Один из них большой, выше полатей был. Заглянул медведь на полати, увидел мужика и...»

Сколько интересных окончаний вы придумаете, столько стрел вы получите, чтобы попасть в цель в следующем задании, справиться с медведями.

#### 5 задание.

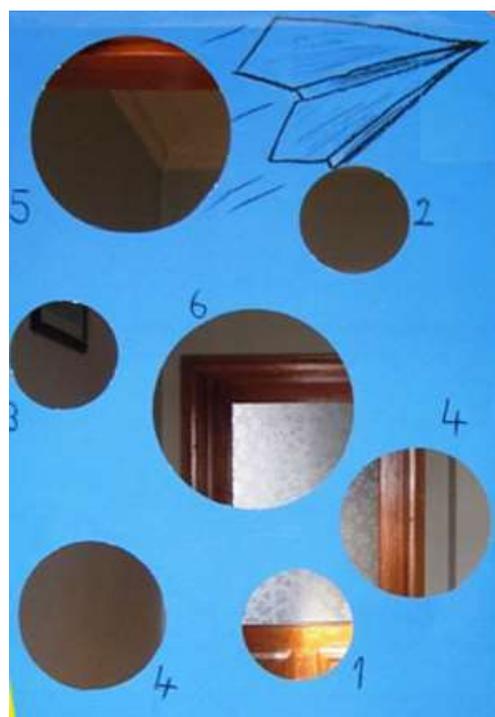
*Игра «Победи 4 медведей».*

Цель: развитие координации и ловкости.

Инструкция: Как вы помните, в сказке охотник запомнил, где находятся берлоги медведей и победил каждого из них зимой. Вам надо тоже попасть в каждого медведя.

Для этого вы будете по очереди метать стрелы-мячи в цель, стараясь поразить каждого медведя.

За попадание в одну цель вы сможете получить одну букву, попав во все – все 6 букв,



из которых сможете составить последнее слово-подсказку.

Дети получают 6 букв (сундук)

В сундуке они находят клад от нюлэсмурта.

**Итог игры. Рефлексия.**

## Квест-игра «По удмуртской сказке «Умный козел»

Для детей старшего дошкольного возраста

Разработали:

Беленкова С.А. – учитель-логопед

Егорова М.А. – учитель-логопед

Ануфриева И.М. – педагог-психолог

**ЦЕЛЬ:** Создание условий для развития речи детей с ТНР посредством квест-игры по мотивам удмуртской сказки «Умный козел».

### ЗАДАЧИ:

1. Развивать социально-коммуникативные качества путем коллективного решения общих задач.
2. Создавать условия для развития познавательного интереса и логического мышления к достижению поставленной цели посредством игровых заданий.
3. Обеспечить интеграцию содержания образовательных областей: социально-коммуникативного, познавательного, речевого и физического развития;
4. Создать благоприятный климат в группе сверстников, формировать и закреплять положительные установки в сознании детей и использование их в практической жизни, навык взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь.

### МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Группа, музыкальный зал.

### УЧАСТНИКИ

Дети подготовительной группы, воспитатели, учителя-логопеды, педагог-психолог.

Формат игры: отправляемся в поисковое путешествие.

### РЕКВИЗИТ ДЛЯ ИГРЫ

1. Атрибуты к играм.

### ЛЕГЕНДА ИГРЫ

Педагог беседует с детьми об удмуртской сказке «Умный козел», задает вопросы по содержанию.

- Давайте вспомним сказку «Умный козел». Чему учит сказка? «Лучше честным быть и добрым»

Если ссориться и злиться, то получится беда,  
Лучше петь и веселиться, чем сердитым быть всегда  
Лучше петь и веселиться, лучше петь и веселиться,  
Чем сердитым быть всегда!

Дуться незачем подолгу - не порвется дружбы нить,  
Лучше честным быть и добрым, чем плохим и вредным быть,  
Лучше честным быть и добрым, лучше честным быть и добрым,  
Чем плохим и вредным быть!

- Какая в сказке коза?
- Какой в сказке волк?
- Какой в сказке козел?

Педагог предлагает детям освободить волка из ямы, для этого нужно пройти испытания, за правильный ответ команда получает часть пазла.

**Определяем правила:** испытания будут по остановкам: «Самые ловкие», «Самые умные», «Самые умелые», «Самые сообразительные», «Самые добрые».

## ХОД ИГРЫ

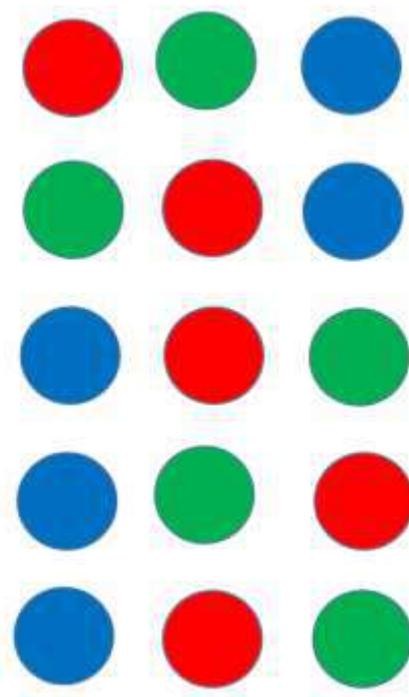
### 1. Остановка «Самые ловкие».

- Перед вами болото и конверт с заданием.

*Игра «Перейди болото».*

Цель: умение производить звуковой (или фонетический анализ слова).

Описание. Детям предлагается перейти болото по кочкам (кочки круги зеленого, красного и синего цветов). Двигаться можно только по звуковым фишкам слова КОЧКИ.



## 2. Остановка «Самые сообразительные».

*Игра «Узнай героя сказки»*

Цель: Закрепление и обобщение знания детей о сказках и сказочных героях; развитие любознательности, логического мышления.

Описание.

- Если вы ответите на вопрос правильно, без подсказок – получите 3 балла (камешки), если с одной подсказкой – 2 камешка, а если с двумя подсказками – 1 камешек. Ну, а если совсем не ответите – получите 0.

- Ни для кого не секрет, что в сказках для достижения своей цели, кроме волшебства, многие герои прибегают к обычной хитрости.

1. Чтобы хорошенько пообедать, этот подлый обманщик прикинулся доброй старушкой.

Первая подсказка: В чепчике, очках и под одеялом узнать его было трудно. Вторая подсказка: И все-таки девочка удивилась, почему у бабушки такие большие зубы.

Ответ: Волк из сказки Шарля Перро «Красная шапочка».



2. Хорошей девочке пришлось соврать, чтобы вырваться на свободу.

Первая подсказка: Тот, кто ее не пускал, сам же и доставил ее домой, ничего не подозревая.

Вторая подсказка: Если бы он знал, что несет совсем не пирожки – не потрепали бы его в деревне собаки.

Ответ: Машенька из русской народной сказки «Маша и медведь».



3. Этот хитрый обманщик смог изменить свой голос.

Первая подсказка: Дети не сразу поверили, что пришла мама.

Вторая подсказка: Из семи ребятшек остался только один, который и рассказал козе о том, что случилось.

Ответ: Волк из русской народной сказки «Волк и семеро козлят».

4. Эта обманщица додумалась притвориться глухой.

Первая подсказка: Глупый кругляшок пел ей песни.

Вторая подсказка: Когда он уселся ей на язычок, оставалось только проглотить его.

Ответ: Лиса из русской народной сказки «Колобок».

5. Эта проказница оставила стариков без обеда.

Первая подсказка: Она здорово умеет притворяться мертвой.

Вторая подсказка: А рыбу она ловит совсем не на хвост.

Ответ: Лиса из русской народной сказки «Волк и Лиса».



6. Что бы выбраться из ямы - этот обманщик обманул того, кто ему помог.

Первая подсказка: Она хоть и является для него едой, поверила ему.

Вторая подсказка: Козел обманщика столкнул в яму.

Ответ: Волк из удмуртской сказки «Умный козел».

### 3. Остановка «Самые умелые».

*Игра «Скульптор»*

Описание.

Дети делятся на скульпторов и глину. Скульпторы "лепят" композицию из "глины".

- Какие интересные фигуры получились у вас, молодцы!

### 4. Остановка «Самые умные»

*Игра «Подбери слово»*

Цель: развитие логического мышления.

Описание.

К указанному подобрать слово, которое будет логически с ним связано (как в предыдущей паре), и подробно объяснить свой выбор.

Пример: стрелка — часы, колесо — ? Стрелка — это часть часов, значит к слову «колесо» я подберу слово «машина», потому что колесо — часть машины. Вместо машины можно назвать и другие слова: тачка, велосипед, коляска. У всех этих предметов есть колесо.

Стрелка — часы, колесо — ...

Колесо — круг, ковёр — ...

Белка — дупло, медведь — ...

Кофта — шерсть, шуба — ...  
Магазин — продавец, больница — ...  
Рыба — река, птица — ...  
Ваза — стекло, кастрюля — ...  
Молоко — масло, мясо — ...  
Коза — капуста, белка — ...  
Лошадь — сено, кошка — ...  
Чай — печенье, суп — ...  
Стул — спинка, корабль — ...  
Самолёт — аэропорт, корабль — ...  
Ракета — космос, самолёт — ...  
День — обед, вечер — ...  
Инструмент — работа, кукла — ...  
Охотник — ружьё, рыбак — ...  
Слово — буква, дом — ...  
Ногти — ножницы, борода — ...  
Дождь — сырость, жара — ...  
Лес — деревья, поле — ...  
Лиса — хитрость, заяц — ...  
Палец — кольцо, ухо — ...  
Лимон — кислота, конфета — ...  
Школа — ученик, больница — ...  
Вулкан — извержение, река — ...  
Задача — решение, вопрос — ...  
Писатель — книга, скульптор — ...  
Море — капля, толпа — ...  
Автомобиль — дорога, поезд — ...  
Поезд — станция, самолёт — ...  
Цветок — бутон, листок — ...

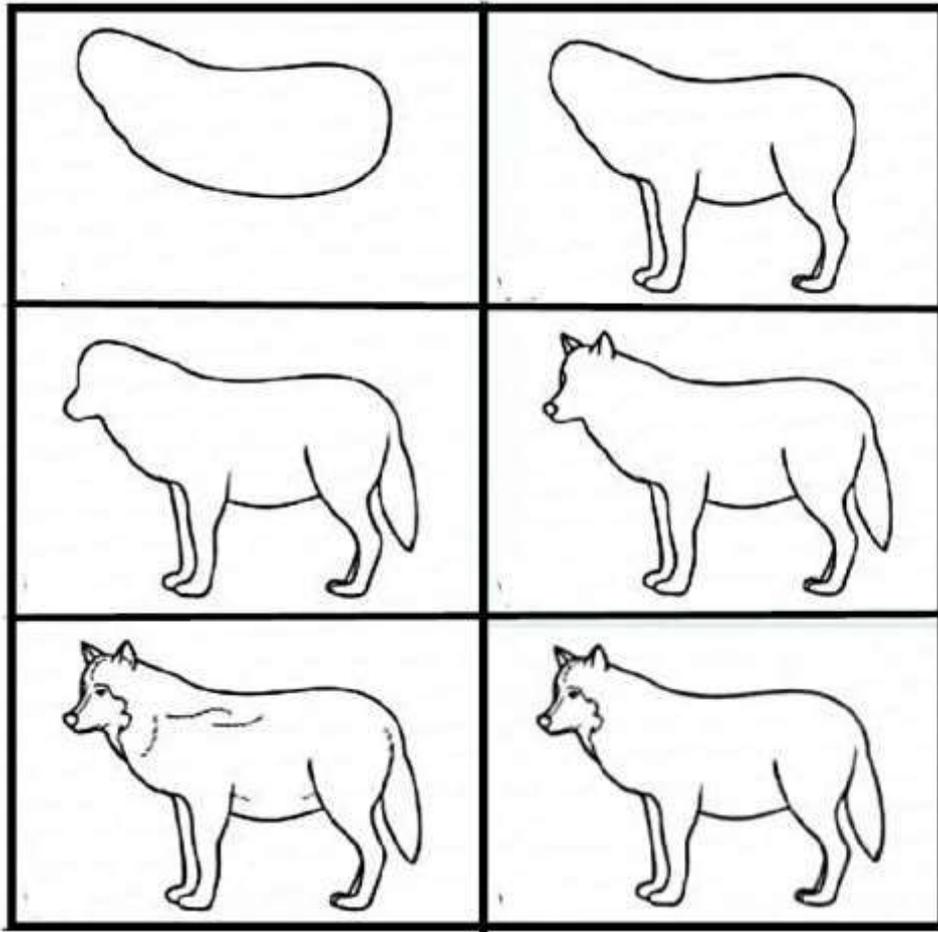


## 5.Остановка «Самые смешные»

### *Игра «Нарисуй волка»*

Цель: развитие мелкой моторики, художественных навыков.

Описание. Дети делаться на две команды. Каждой команде предлагается нарисовать волка. Рисовать необходимо по очереди. Каждый ребенок из команды рисует какую-нибудь часть волка.



## 6. Остановка «Самые добрые»

Игра «Сложи пазл»

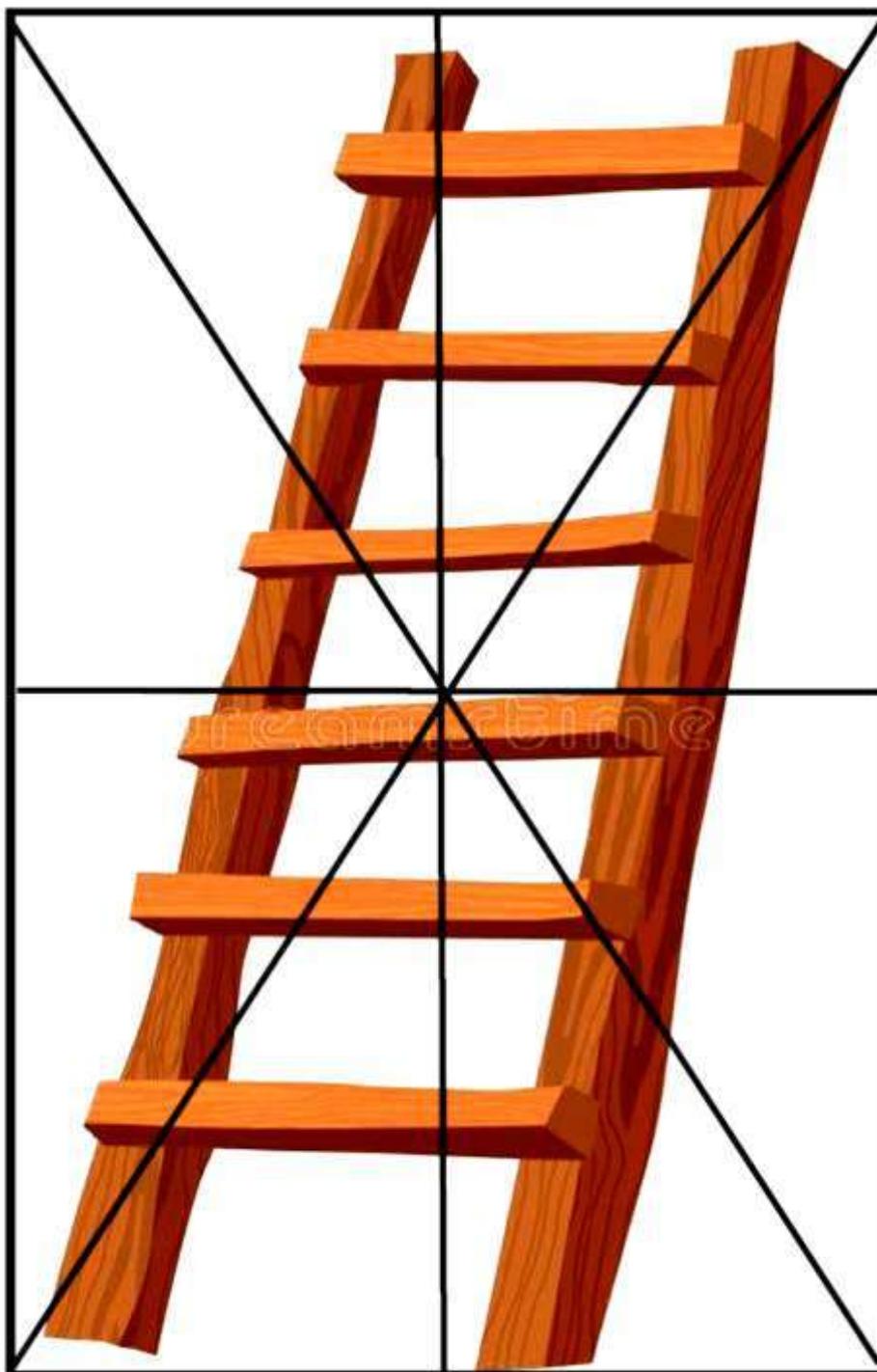
Цель: развитие пространственного мышления.

Описание.

- Как вы думаете, что случится с волком, если его не вытащить из ямы?
- Заслуживает ли волк, чтобы его спасли?

Педагог предлагает детям сложить из полученных кусочков пазла картинку.

- Что получилось?
- С помощью чего мы поможем волку выбраться из ямы.



Дети в конце квеста получают медали «Самые!!!»

**Итог игры. Рефлексия.**