**Квест "Герои Таланта в поисках сундука"**

**Цели:** Реализовать игровую и проектную деятельность, познакомить участников с новой информацией и закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

 Квест-игра позволяет повысить сплоченность в коллективе, взаимодействие сверстников между собой, а также со взрослыми.

**Задачи:** Вовлечение всех участников игры в активную творческую, мыслительную и двигательную деятельность

Активизация процесса творческих способностей, поисковой активности, активности познавательных и мыслительных процессов участников. Закрепление ранее полученных знаний и навыков.

Формирование ответственности за полученный результат, а также навыков взаимодействия между участникам, взаимопомощи, толерантности и др.

Инвентарь:

Обручи, кубики Дьенеша, ватман, картофель, краски, фломастеры, стикеры, 10предметов, lego, кочки, труба, препятствия, атрибутика для квеста и костюмов героям.

Ведущий: Дорогие дети, мы с вами погружаемся в игру, но прежде чем туда попасть, давайте вспомним, правила безопасности (смотрим на мнемотаблицу по технике безопасности). Отлично, вы справились, теперь можно немножечко размяться.

**Музыкальная разминка**

Ведущий. Отлично размялись! Вам понравилось? Смотрите, что это? (показывает на ноутбук) - ответы детей. Давайте откроем, посмотрим? Дети вместе со взрослыми, открыв ноутбук попадают в город Энвелл. Всем участникам одеваются браслеты.

Перед участниками становится выбор игрока:

Умник, Шустрик, стрелок, силач, телепорт, модница, волшебник. (каждому дается атрибутика)

Появляется Тобот, оговаривает правила игры.

Тобот. Уважаемые игроки, вы попали в город Энвелл, перед вами будет стоять непростая задача. Вам необходимо пройти все уровни игры, собрать все браслеты, которые помогут открыть одну вещь и найти недостающую часть компьютера. Браслеты будут выдаваться за каждый правильно пройденный уровень. Для того чтобы выйти из игры, вы вместе должны сыграть в нее, только играя командой, вы сможете ее пройти.

Вы готовы? (ответ игроков)

**0 уровень игры**.

Тобот. Сейчас вы отправляетесь на тренировочную площадку. Вашей задачей будет: расчистить поле от предметов и из них собрать портал, сквозь который вы сможете пройти на 1й уровень. (тобот дает схему портала). Пройдя портал Тобот вручает конверт, в нем находится знак, куда двигаться дальше. (разбросано лего, его надо собрать и построить из него портал, через который дети проходят).

В то время, пока команда юниоров находится на тренировочном уровне, команда взрослых попадает в параллельную реальность. Перед ними будет стоять задача - воссоединиться с командой юниоров.

Ведущий: Уважаемые игроки, вы попали в параллельную реальность, вы можете видеть, что делают маленькие игроки, но не можете к ним подойти и помочь. Ваша задача - вернуться в игровую реальность детей и соединиться с ними. Вам потребуется карта. Карту вы можете выменять на золотые монеты, либо на произведение искусства! На столе есть все необходимое, вы можете выбрать и сделать единое произведение искусства (стоит стол с различными материалами: краски, пластилин, бумага, клей, ножницы)

**1 уровень игры.**

Ведущий. Уважаемые игроки, мы с вами попали в компьютерный мир, что мы видим перед собой? (ответы детей - клавиатура). Как вы считаете, она исправна, может чего то не хватает? Давайте ее соберем, чтобы мы смогли с вами пройти уровень и получить браслет. (дети собирают недостающие буквы на клавиатуре). При желании, взрослые участники могут помогать маленьким игрокам. (Вывод: дети должны работать в команде, найти решение поставленной задаче).

Когда клавиатура собрана правильно, Тобот дает браслет капитану команды и конверт с обозначением следующего места. Открывают конверт, смотрят и находят следующую локацию игры.

В параллельной реальности. Взрослые.

Ведущий. Уважаемые игроки, я поздравляю вас с переходом на новый уровень, теперь вы стали ближе на шаг к цели. У вас стоит следующая задача, На данном листке были изображены звери, но пошло что-то не так, и остались одни следы. Вам нужно определить, где чей след? (будет предложен лист со следами животных: коровы, кошки, зайца, лисы т.д.)

**2 уровень игры. "В лабиринтах цифр"**

Ведущий. Уважаемые игроки, как вы думаете, что перед вами расположено? (ответы - кроссворд).

Как вы думаете, что здесь необходимо сделать? (ответы детей) Думаю, мы в этом задании узнаем что мы ищем...Я желаю вам удачи! Вперед и только вперед!

Игрокам предлагается решить математический кроссворд и по нему составить слово.

В конце появляется Тобот и выдает браслет за пройденный уровень.

Тобот. Вы молодцы, уровень вашей команды достиг двух браслетов! (подает очередной конверт)

В это время в реальности взрослых: "Магнитная рыбалка"

На данном уровне дети показывают способности счета и сопоставления цифры и буквы, складывание слова из полученных ответов.

Ведущий. Задача будет стоять непростая. Вот пруд, вот вам удочка, необходимо выловить рыбку с цифрой 3. У вас всего две попытки. В случае, если вы не вылавливаете нужную рыбу вашей команде дается штрафное задание: Нарисовать робота, картинка будет дана (здесь взрослые делятся по 2 человека, каждая пара отвечает за рисование одного элемента. Одному завязывают глаза, второй направляет его словами. Они должны взаимодействовать.)

**3 уровень игры. "Собиралка"**

Ведущий. Уважаемые игроки, на данном уровне вам необходимо составить слова. Вам будет дано два слова, из которых вы должны составить одно. Как вы думаете, справитесь?

Игра "Говорящие слова"

книги - любить = книголюб

вода - проводить = водопровод

везде - ходить = вездеход

под водой лазить = водолаз

по скале лазить = скалолаз

шуруп вертеть = шуруповерт

Тобот. Молодцы! Вы прошли 3й уровень игры (дает браслет), дает коверт с указанием следующей локации.

Вывод: Детям необходимо включить воображение и подумать, уметь складывать из двух слов одно.

В параллельной реальности. Взрослые.

Ведущий. Сейчас у вас будет достаточно интересное задание- игра. Игра в крокодила. Выберите пожалуйста троих людей. Каждому из васбудет предложено по одному слову, которое необходимо будет показать. Все знают эту игру - Крокодил. И так, мы начинаем.

1. Книголюб

2. Водопровод

3. Водолаз

Вывод Взрослым необходимо тесно взаимодействовать, чтобы отгадать слова и пройти на следующий уровень.

**4 уровень игры. "Внимание"**

Ведущий. Ребята, смотрите, мешок стоит. Как вы думаете что там? (ответы игроков), Посмотрим? Ведущий из мешка достает предметы (всего их 10) выкладывает в ряд перед игроками (они называют их названия). Давайте посчитаем, сколько всего предметов? Какой предмет находится слева и третий посчету? Какой предмет находится справа и шестой по счету? а первый? - Молодцы! Уважаемые игроки, сейчас я попрошу вас отвернуться (в это время один предмет убирается) Поворачивайтесь! - Чего не хватает? (ответы) - Где находился данный предмет? Сколько было предметов и сколько стало? (игра проводится несколько раз, на второй раз меняется несколько предметов местами между собой).

Появляется Тобот. Молодцы вы и тут справились с заданием! - Подает браслет и конверт с бозначением следующей стандией.

В параллельной реальности:

На пути команде взрослых встречается робот, который любит танцевать, чтобы пройти дальше необходимо с танцевать вместе с ним, повторить движения танца.

**5 уровень игры. "Умники"**

Ведущий. Уважаемые игроки, посмотрите пожалуйста, тут лежат какие то обручи, кубики разные, листочки....ой, смотрите, а тут что-то изображено. Как вы думаете, что здесь надо сделать? - это задачки?

Игрокам предоставляется задачки в символах, которые они должны прочитать и сделать. Помощь взрослых в расшифровке приветствуется.

1. Задача. Расставь блоки по кругу так, чтобы они не повторялись по форме и цвету.

2. Прочитайте шифр и решите задачки.

3. Соберите картинку по схеме.

4. Постройте дорожку (дана схема, необходимо построить дорожку).

Тобот. Молодцы, уровень был непростой, но и тут вы справились! (дает браслет и конверт)

В параллельной реальности:

Ведущий. Перед вами река. Ваша задача: Переправить всю вашу команду на другой берег. (взрослым будет дано два коврика, с помощью которых они должны перебраться на другой берег, перебрасывать нельзя. Необходимо подумать, как это сделать так чтобы все смогли попасть на другой берег.) Переходить надо по два человека, переправив одного, другой возвращается за третьим, и.т.д.... - но это решение взрослые должны принять самостоятельно.

**6 уровень игры. "ловкость"**

Ведущий. Ура! Смотрите, к нам присоединяется вторая команда! Поздравляю Вас! Уважаемые игроки, мы с вами прибыли на уровень, где необходимо показать свою ловкость и смекалку.

Игрокам предлагается пройти полосу препятствий. В конце полосы препятствий - дорога, где игрок вместе со взрослым должны пройти и пронести в ложке мячик (одной ногой находясь в обруче, работа в команде, на одного игрока идет один взрослый).

Тобот. Поздравляю, Вами пройдено уже 6 уровней игры! Вам остался заключительный уровень. (подает браслет и конверт)

**7 уровень игры "Воздушное пространство"**

Ведущий. " Он невидимый, и все же без него мы жить не можем. Ни есть, не пить, ни говорить. И даже, честно говоря, разжечь не сможем мы огня" Что это? (воздух) Как вы думаете, его можно увидеть, ощутить? - Давайте возьмем пакеты и наберем туда воздух. Смотрите, наши пакеты с вами наполнились! А теперь смотрите (ведущий берет ветряную игру или ленточку) и дует. Что такое ветер? Как он работает? "Ветер - движение воздуха. Воздух над землей бывает то неподвижен, то вдруг начинает двигаться, и тогда говорят , что "подул ветер". Ветер заключается в насыщенности воздуха и дует всегда туда где его не хватает. Ветер раздувает пожары, огонь распространяется и горит благодаря воздуху. Давайте посмотрим, ведущий показывает на место с пазлом (как вы думаете, что это?) Хорошо, и что с этим будем делать? - Правильно, давайте собирать. Собранная картинка получилась - миска - очередная подсказка, куда надо следовать. Посмотрите, может, где-нибудь вы заметите миску? (на столе стоит миска на дне свечка, а сверху засыпана крупой) В этой миске есть подсказка. Вам необходимо с помощью ветра ее разгадать (необходимо дуть, создавая ветер, который поможет открыть свечку) - Ура! Свеча найдена. Давайте ее зажжем. Видите, есть воздух и свеча горит. А теперь вам следующая задача. Потушить свечу не касаясь ее. (рядом стоит банка, необходимо накрыть свечку банкой).

- Дети включены в игровую, познавательную деятельность. Уточнены знания детей о воздухе и ветре. Детям ставится задача и они командой ее решают.

 По итогу, Тобот вручает следующий конверт с изображением станции. Станцию находят на карте и все вместе двигаются к ней.

**8 уровень игры. "Тайна красок"**

Ведущий. Ребята смотрите! белый лист, а тут еще что-то... Думаю, тут кроется какая-то тайна.... Может мы узнаем, кто взял недостающую часть от нашего компьютера?

Детям и взрослым дают срез картофеля, разведенные краски, ватман. Каждый участник действует самостоятельно, штампами они заполняют ватман красками, получают картинку, которая укажет им дальнейший путь. Заполнив полностью, получают картинку - Саламандры с указанием направления, где стоит сундук.

Закончив раскрашивать, Тобот вручает последний 8й уровень браслета! Поздравляет игроков с прохождением игры. Но из игры не выйти просто так, вам необходимо открыть сундук вставить часть к компьютеру, после этого ваши все браслеты будут меняться на выход из игры (забираются игровые браслеты, и даются браслеты на руку).