

План – сценарий

квеста для детей, имеющих нарушения развития познавательной деятельности

«Интеллектуальные военные сборы»

Февраль 2019

Составитель: Куршина Л.Ю., педагог-психолог

Целевая аудитория: воспитанники подготовительных групп – 3 команды по 4 человека.

Задачи:

Образовательные – способствовать усвоению новых знаний и закреплению имеющихся;

Развивающие – способствовать повышению образовательной мотивации детей; развитию памяти, внимания, мышления; формированию исследовательских навыков; развитию эмоционально-волевых качеств и саморегуляции.

Воспитательные – способствовать формированию коммуникативных качеств детей, навыков взаимодействия со сверстниками.

Герои квеста: Верховный главнокомандующий, шпион, командиры – модераторы площадок (3 человека).

Материалы и оборудование:

1. Карта с маршрутом передвижения (маршрут индивидуален для каждой из команд);
2. Оборудованная тематическая площадка «Военный штаб», где расположен флаг и телефон Верховного главнокомандующего, а также «секретная военная установка» - ящик с прорезью;
3. Оборудованная тематическая площадка «Сражение на море»: карта с расположением вражеских судов с координатами (как в игре «Морской бой», приложение 1);
4. Оборудованная тематическая площадка «Минное поле»: на полу выполнена разметка поля 4X4 квадрата. В квадратах расположены «мины», содержащие с обратной стороны математические примеры. Путевые листы для продвижения по минному полю для каждого члена

- команды. Бланк для фиксации ответов детей. «Взрывное устройство» с цветными проводами, помеченными цифрами.
5. Оборудованная тематическая площадка «Блиндаж радистов»: перехваченная шифрограмма, код для декодирования, бумага, карандаши.
 6. Флаг, разрезанный на 9 частей по три части для каждой команды.

Подготовительная работа: дети заранее в группах определяют командира команды, название и девиз.

Ход квеста

I. Организационная часть.

Под звуки военного марша дети собираются у штаба, строятся по командам. Выходит Генерал. Приветствует детей. Дети представляют свои команды.

После представления команд, у Генерала звонит телефон. На связи Президент. Генерал отвлекается на разговор по телефону. В этот момент возле штаба появляется шпион. Шпион похищает флаг и скрывается.

Генерал возвращается в штаб. Дети сообщают о диверсии. Генерал призывает детей проявить смекалку, находчивость и мужество, чтобы вернуть флаг в штаб армии. Для этого дети должны выиграть морское сражение, пройти через минное поле, разгадать вражескую радиogramму.

Генерал отдает командирам карту с маршрутом, по которому должна следовать команда.

II. Основная часть. Прохождение площадок.

Дети командой движутся по маршруту в соответствии с картой. На каждой площадке выполняют предложенное модератором задание. По итогу выполнения задания, получают фрагмент флага, делают отметку в карте, что этот пункт пройден.

Тематическая площадка «Сражение на море»





На площадке детей встречает Адмирал. Он сообщает детям, что в бухте расположены вражеские подводные лодки. Военные радары смогли вычислить эти лодки и определить их координаты. Силуэты лодок нанесены на карту.

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З

Детям предлагается по очереди начать артобстрел вражеских подводных лодок. Для того чтобы сделать выстрел, ребенок называет координаты клетки, куда он хочет стрелять. Если координаты названы верно, и ребенок «попал» в подводную лодку, выстрел отмечается на карте знаком «х». В случае если координаты не верны, соответствующая клетка карты отмечается кружочком. Задание считается выполненным, когда будут названы все координаты подводных лодок.

Тематическая площадка «Минное поле»

Детей на площадке встречает Сапер. Он предлагает детям пройти через минное поле.

 3-1	 2+2	 1+2	 2-1	
2↑ 1→ 2↑	1↑ 2→ 3↑	2↑ 2← 2↑	2↑ 1← 2↑	Схема движения

Для безопасного движения по минному полю, каждому ребенку выдается схема движения и показывается точка отправления. Дойдя до последней

клетки своего маршрута, ребенок переворачивает «мину». На оборотной стороне «мины» приклеен математический пример. Решив пример, ребята фиксируют ответы в специальном бланке.

Далее детям предстоит обезвредить «взрывное устройство». Для этого им необходимо выдернуть проводок, на котором написана цифра, которой нету среди цифр – ответов на решенные детьми примеры. Выдернув нужный проводок, дети получают фрагмент флага.

Тематическая площадка «Блиндаж радистов»

На площадке детей встречает Радист. Он сообщает, что нашими связистами была перехвачена вражеская шифрограмма, в которой говорится, какими важными качествами должен обладать солдат. Детям предлагается разгадать эти слова. Для этого детям предоставляется код шифра, карандаши и бланки с зашифрованными словами и клетками, куда нужно заносить расшифрованные буквы. Задание считается выполненным, когда дети расшифровали все буквы и прочитали и поняли слова.

Слово 1.

— ● —	— ● — —	● ●	● — — ●	— ● — —	— — —	● — ● —	●	● — ●

Слово 2.

● — ● —	● —	— ● — ●	— ●	● ●	— —	— ●	● ●

Код шифра

— ●	К		● —	М
● ● — ●	И		— — —	О
● — ●	Ь		●	Т
— ● — ●	Е		● — — ●	Б
— ● —	Х		● — ● —	С
● ●	А		● ● ● —	Я
● ● ● ●	Д		— —	Л
— ● — —	Р		● — —	У

III. Итоговый сбор

Когда каждая команда прошла весь маршрут и собрала все части флага, дети вновь собираются у штаба. Командиры команд докладывают Генералу о том, что задание выполнено, фрагменты флага собраны. Генерал предлагает

детям собрать из фрагментов целый флаг. Дети складывают флаг, и помещают все фрагменты в «секретную военную установку», Генерал вращает ручку установки и достает из нее целый флаг. Под звуки военного марша флаг водружается над штабом.

В этот момент Командиры – модераторы площадок приводят к штабу связанного шпиона. Докладывают, что шпион был пойман при попытке пересечь границу. Генерал сообщает, что шпион будет передан военному суду.

Генерал благодарит детей за проявленную смекалку и находчивость, награждает детей медалями.

