

Квест - игра для детей старшего дошкольного возраста «День Победы – 9 мая»

Цель: способствовать военно-патриотическому воспитанию дошкольников; развивать силу, ловкость, смекалку, творческое мышление, способствовать закреплению дружеских отношений.

Ход игры

1. Команды придумывают себе название

Ведущий объясняет правила игры. За каждое правильно выполненное задание команда получает звездочку.

2. Задание № 1 «Найди тень»

Три человека из команды соединяют военную технику с подходящей тенью.

Если задание выполнено без ошибок, участники допускаются к следующему этапу, если нет, то назначается штрафной этап (разгадывание загадок). Побеждает та команда, которая сделала всё быстро и без ошибок.



3. Задание № 2 « Наши победители»

Педагог показывает картинки с техникой, дети называют профессию человека, ею управляющим (танк — танкист, рация — радист и т. п.).



4. Задание № 3 «Посылка на фронт»

Команды подходят к столу с картинками.

По сигналу ребята отбирают те картинки, на которых изображены вещи, нужные солдату на фронте.

5. Задание № 4 «Кто быстрее соберёт автомат»

Участники команд по очереди подбегают к столам и «собирают» автомат — кладут по одному элементу пазла.



Игру можно проводить и при условии, что дети действуют одной командой. В этом случае педагог может ограничить время на выполнение задания.

6. Задание № 5 «Весёлые танкисты»

Одному из участников каждой команды завязываются глаза.

Игрок должен подойти к ватману и нарисовать маркером танк. Побеждает самое реалистичное изображение.



7. Задание № 6 «Меткий стрелок» (игру удобнее проводить на улице или в физкультурном зале)

Команды становятся в колонну по одному на обозначенном расстоянии от корзины.

Первый игрок бросает мяч, бежит за ним и, достав из корзины, бросает следующему участнику команды.

Команда, справившаяся с заданием быстрее, получает следующее задание.



8. Задание № 7 «Переправа»

Дети в двух командах становятся в шеренги по одному.

Первый участник берёт «донесение», то есть мяч, и передаёт его над головой следующему игроку, тот — следующему и т. д.



Выигрывает команда, справившаяся быстрее.

9. Задание № 8 «Опасная разведка»

«Ребёнок-разведчик» проползает под деревом (дугой), не задев его.

Осторожно проходит по «болоту» (низкие кубики), обходит «минное поле» (конусы), берёт со стула конверт.



Возвращается тем же путём, чтобы отдать конверт «командиру».

10. Подведение итогов игры, награждение команд.