

Осенняя игра-квест для дошкольников «Хитрый Мухомор и перепутанные буквы»

Цель игры:

Провести увлекательное приключение на свежем воздухе, объединяя интеллектуальное развитие и физическую активность. Развивать внимание, мышление, умение ориентироваться в пространстве и находить решение проблем через увлекательную игровую форму. Развивать мелкую моторику рук, формировать интерес к грамотному письму и чтению.

Возраст участников:

Дети старшей и подготовительной групп детского сада (5—7 лет).

Что понадобится?

- Простые карточки-пазлы с изображениями грибов, овощей и фруктов.
- Карточки с зашифрованными словами («ребусами»).
- Корзинки сумочки для сбора найденных букв.
- Фломастеры, карандаши, клей-карандаш.
- Листы бумаги формата А4.
- Игрушечный гриб-мухомор.

Шаг 1: Подготовка

- Разработать цепочку заданий-ребусов, каждое из которых ведет к следующему месту.
- Определить стартовую точку (например, площадь).
- Подготовить реквизит: листы бумаги с заданиями, карты местности, ручки, тайники для подсказок.

Шаг 2: Старт квеста

Участники собираются в заранее назначенном месте. Ведущий объясняет правила игры:

- Квест состоит из серии головоломок-ребусов.
- Каждый правильный ответ приведет команду к новому пункту назначения.
- Победителем станет команда, быстрее всех завершившая квест.



шаг 3: Ход игры

Однажды утром дети обнаружили странное письмо от таинственного отправителя, подписанного просто — Хитрый Мухомор. Это было приглашение отправиться в удивительное приключение, полное загадок и испытаний. Однако путь лежал через непростые испытания, расставленные самим грибом-головоломщиком!



Первый этап — Дерево фантомов

Ребята оказались перед огромным деревом, покрытым разноцветными лентами с завязанными глазами, словно спрятавшими тайны. Под ним валялись маленькие свёртки, украшенные рисунками шляпок гриба-мухомора. Дети выбрали каждый свою ленту, развязали её и прочли задание: кто-то должен сесть на невидимый стул, другой изобразить танец падающего листа, третий повторить чей-нибудь жест, чтобы получить первую подсказку.

И вот, получивши первые ключи к разгадкам, ребята отправились дальше.



Второй этап — Шепот леса

Следующая остановка привела детей к картинкам осенних предметов: яблоки, грибы, листья разных деревьев... Но среди всего многообразия красок затерялась одна лишняя картинка. Кто сможет найти её первым? А найдя, соберёт секретное слово, ведущее к следующей части приключения?

Это была настоящая проверка внимательности и смекалки маленьких исследователей природы.



Третий этап — Следы букв

На поляне рос густой ковер опавших листьев, и именно здесь были начертаны следы-пазлы, ведущие к каждой отдельной букве алфавита. Каждая команда должна собрать цепочку следов и восстановить потерянные буквы. Ребус снова помог ребятам продвинуться вперёд, ведь каждую следующую букву надо было искать по особым приметам — цвету, форме, запаху...

Но впереди ждали ещё большие сюрпризы.



Четвёртый этап — Загадка осени

Перед ребятами возникла большая картина осеннего леса, наполненная множеством деталей. Среди ветвей прятались символы-загадки: сколько листьев упало на землю, какие животные остались зимовать в лесу, какие цветы цвели последними осенью. Разгадать эти головоломки оказалось непросто, но вместе с друзьями каждая задача казалась легче и веселее.



Финальный этап — Сбор магической буквы

Итак, пройдя сквозь густое покрывало сказочных испытаний, ребята раскрыли тайну хитрого Мухомора и получили награду — грамоты и подарок, и незабываемые впечатления, которыми можно будет поделиться дома и в саду долгие зимние вечера.

Вот такая она, осенняя игра-квест для подготовительных групп детского сада — полная творчества, фантазии и весёлых открытий.