

«БОЛЬШОЕ ПИРАТСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»

Методическое пособие для педагогов и родителей по реализации квиз-игры



Нягань

2024



Муниципальное автономное
дошкольное образовательное
учреждение города Нягани
«Детский сад №2 «Сказка»

Е.К. Халамай

«БОЛЬШОЕ ПИРАТСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»

Методическое пособие для педагогов и родителей по реализации квиз-игры

Нягань

2024

Халамай Е.К.

Воспитатель первой квалификационной категории

МАДОУ города Нягани «Детский сад №2 «Сказка»

Аннотация

Авторское учебно-методическое пособие по реализации квиз-игры «Большое пиратское путешествие» предназначено для развития интеллектуально-творческих способностей старших дошкольников.

Пособие может быть использовано педагогами и родителями в образовательном процессе и совместном творческом досуге.

В данном пособии подобраны различные увлекательные задания по разным темам, объединенными одной сюжетной линией.

Содержание

Пояснительная записка	5
ГЛАВА 1 Описание квиз-игры «Большое пиратское путешествие»	7
ГЛАВА 2 Возможности использования развивающего пособия	8
Заключение	11
Список литературы	12
Приложение 1 «Ход игры»	13
Приложение 2 «Сценарии мероприятий»	23
Приложение 3 «Карта путешествия»	30
Приложение 4 «Раздаточный материал»	31
Приложение 5 «Наградной материал»	38
Приложение 6 «Письма пирата»	42

Пояснительная записка

Введение новой Федеральной Образовательной программы, Федерального Государственного Образовательного Стандарта дошкольного образования требует от педагогов поиск новых, наиболее эффективных, технологий, форм, методов, приемов работы с детьми.

Одной из таких форм работы с детьми является квиз-игра. **Квиз-игра** для детей – это игра, которая направлена на развитие познавательной активности в любой деятельности детей, развитие самостоятельности и повышение самооценки ребенка.

Данная квиз-игра направлена на работу с детьми из различных социальных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья и позволяет создать радостную эмоциональную атмосферу.

Программа квиз-игры ориентирована на становление и укрепление гражданской позиции, самостоятельности, инициативы и самовыражения, носит ярко выраженный креативный характер, предусматривая возможность творческого самовыражения каждого ребенка.

Реализация квиз-игры «Большое пиратское путешествие» основывается на принципах организации педагогического процесса:

- принцип взаимодействия педагогов и воспитанников;
- принцип коллективной деятельности;
- принцип самореализации ребенка в условиях детского лагеря;
- принцип самостоятельности.

Данное пособие обеспечивает реализацию ФГОС ДО, содержание разработанных игровых ситуаций соответствует Федеральной образовательной программе дошкольного образования.

Целевая аудитория:

Методическое пособие по реализации квиз-игры «Большое пиратское путешествие» предназначено для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет).

Задачи:

1. Обеспечение организованного и полноценного отдыха и занятости детей.
2. Расширение познаний воспитанников в различных областях знаний с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей.
3. Создание оптимальных условий для укрепления здоровья и утверждения в сознании детей духовных, нравственных и культурных ценностей.

Направления деятельности:

Основная деятельность образовательной организации направлена на развитие личности ребенка и включение его в разнообразие человеческих отношений и межличностное общение со сверстниками. Квиз-игра «Большое пиратское путешествие» может дать детям целостную систему нравственных ценностей и культурных традиций через погружение ребенка в атмосферу игры и познавательной деятельности в обстановке дружеского микросоциума.

Участвуя в реализации квиз-игры «Большое пиратское путешествие», дети включаются в различные виды деятельности:

художественно-эстетического направление (способствует формированию творчески активной личности ребенка, способного воспринимать и оценивать прекрасное в жизни и искусстве, развитию общей культуры, интереса к музыкальному, изобразительному и декоративно-прикладному творчеству, мотивирует детей на социально-активный отдых);

гражданско-патриотического направление (способствует формированию социально активной личности гражданина и патриота, обладающей чувством национальной гордости, гражданского достоинства, любви к Отечеству, своему народу);

физкультурно-оздоровительного направление (способствует формированию культуры физического здоровья, интереса к спортивным мероприятиям, мотивирует детей на заботу о своем здоровье).

Ожидаемые результаты:

В ходе реализации квиз-игры «Большое пиратское путешествие» ожидается:

- создание системы интересного, разнообразного по форме и содержанию досуга и оздоровления детей в условиях летнего лагеря дневного пребывания;
- повышение общей культуры, художественных способностей отдыхающих в лагере детей;
- повышение стремлений детей к творческому самовыражению;
- развитие креативных качеств личности детей;
- приобретение навыков совместного толерантного отдыха детей;
- воспитание гражданственно- патриотической личности обучающихся;
- развитие познавательной активной личности детей и подростков через участие в коллективных мероприятиях гражданственно-патриотической направленности;
- формирование коммуникативной, творческой, любознательной и социально- активной сознательной личности;
- формирование у детей ответственного отношения к здоровому образу жизни.

Условия реализации квиз-игры:

Методическое пособие по реализации квиз-игры ориентировано на работу в детском коллективе и представляет собой 14 ежедневных разноплановых заданий, выполнение которых приведет к одному общему результату.

Программа рассчитана на детей в возрасте от 5 до 7 лет.

Срок реализации программы – 14 рабочих дней.

ГЛАВА 1

Описание квиз-игры «Большое пиратское путешествие»

Квиз-игра «Большое пиратское путешествие» может быть использована в практике любых дошкольных образовательных учреждений, а также в организации досуга воспитанников в рамках семейного воспитания.

Многофункциональное развивающее пособие по реализации квиз-игры «Большое пиратское путешествие» включает в себя:

- 14 разноплановых заданий (Приложение 1);
- Сценарии мероприятий (Приложение 2);
- Карта путешествия (Приложение 3);
- Раздаточный материал (Приложение 4);
- Наградной материал (Приложение 5);
- Письма от капитана Джека Воробья (приложение 6).

Классификация заданий (по форме организации)

Форма организации	Описание
Индивидуальная	Каждый воспитанник получает для самостоятельного выполнения задание, специально для него подобранное в соответствии с его подготовкой и учебными возможностями
Групповая	Предполагает функционирование разных малых групп, работающих как над общими, так и над специфическими заданиями педагога
Коллективная	Подразумевает задействование в работе всей группы воспитанников одновременно, причем знания передает не педагог, а воспитанники друг другу

Этапы развития квиз-игры

Игра развивается по одной сюжетной линии. Это история большого пиратского путешествия во главе с главным пиратом Джеком Воробьем.

Первый этап развития игры заключается в знакомстве воспитанников с главным героем (пират Джек Воробей), который вручает ребятам карту великого путешествия, посвящает в настоящих пиратов и вместе с получившейся командой придумывает девиз.

Второй этап развития игры заключается в путешествии по маршруту прописанному в полученной карте путешествий, выполнении всех полученных заданий.

Третий этап развития игры заключается в подведении итогов пройденного маршрута и награждении всех участников.

ГЛАВА 2

Возможности использования развивающего пособия

- Квиз-игра «Большое пиратское путешествие» предполагает вариативное использование развивающего материала в зависимости от имеющихся условий в группе дошкольного учреждения или семье.
- Материал распределен по дням, каждый из которых имеет самостоятельную тему. Благодаря этому, их легко использовать в реализации тематических недель комплексно-тематического планирования образовательного процесса и календарно-тематического плана.
- На этапе ознакомления с развивающим пособием педагог может использовать в работе с детьми готовые по содержанию задания, а далее разработать собственные или создать их в совместной деятельности с детьми, проектировать игры с учетом той или иной образовательной ситуации.
- Легко использовать во всех образовательных областях и направлениях развития.
- Пособие может использоваться как с подгруппой детей, так и индивидуально. Эта игра учитывает индивидуальные особенности детей и подходит для работы с детьми, как с опережающим уровнем развития, так и с особенностями развития.
- Пособие можно применять как организационный момент занятия, с целью привлечения внимания детей, формирования мотивации к началу взаимодействия.
- Пособие можно использовать в заключительной части занятия с целью проведения рефлексии и самоанализа по итогам деятельности.
- Использовать развивающий материал можно не только в воспитательно-образовательном процессе в дошкольном учреждении. Разработаны варианты заданий для совместной игровой деятельности в семье, способствующие созданию партнерских отношений с родителями как с активными участниками образовательных отношений.

Использование пособия

по реализации квиз-игры «Большое пиратское путешествие» по направлениям развития ребенка в соответствии с ФГОС ДО

Содержание материала отражает основные направления (одно или несколько) развития детей в соответствии с требованиями ФГОС ДО.

Образовательные области	Задачи развития	Задачи воспитания
Познавательное развитие	Развитие любознательности и познавательной мотивации, воображения и творческой активности; формирование познавательных действий и процессов; развитие интереса к оригинальной образовательной игровой технологии, желание применять на практике данную технологию; расширение первичных представлений о себе, других людях, объектах и свойствах окружающего мира.	Развитие любознательности, формирование опыта познавательной инициативы; формирование ценностного отношения к взрослому как источнику знаний.
Речевое развитие	Обогащение активного словаря; развитие связной грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества.	Освоение норм и правил русского языка, умелое и гибкое их применение в конкретной ситуации, овладение основными коммуникативными способностями.
Физическое развитие	Развитие физических качеств, удовлетворение потребности в двигательной активности; формирование представлений о здоровом образе жизни.	Формирование навыков здорового образа жизни, где в основе всего лежит безопасность жизнедеятельности.
Художественно-эстетическое развитие	Развитие самостоятельной творческой деятельности детей.	Формирование культуры общения, поведения, этических представлений; развитие предпосылок ценностно-смыслового восприятия явлений жизни, отношений между

		людьми; развитие творческого отношения к миру, природе, быту и к окружающей ребенка действительности.
Социально – коммуникативное развитие	Развитие самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; развитие эмоциональной отзывчивости и сопереживания; формирование уважительного отношения и чувства принадлежности к сообществу детей и взрослых в организации, семье.	Формирование навыков для полноценного существования в обществе: заботы (сопереживания), коммуникабельности, ответственности, сотрудничества, умения договариваться, умения соблюдать правила; формирование навыков, необходимых для трудовой деятельности детей, воспитание навыков организации своей работы, формирование элементарных навыков планирования.

Заключение

Методическое пособие по реализации квиз-игры «Большое пиратское путешествие» для старших дошкольников будет способствовать развитию воображения, речи, умственных и творческих способностей ребенка; способности решать интеллектуальные задачи.

Взаимосвязь разнонаправленных заданий научит детей фантазировать, создавать модели, увлеченно работать и видеть конечный результат.

При реализации квиз-игры «Большое пиратское путешествие»:

- повысится уровень развития дошкольников в соответствии с целевыми ориентирами федеральных образовательных стандартов;
- повысится профессиональная компетенция педагогов в области использования информационных технологий;
- будет совершенствоваться работа с родителями по вопросам организации активного досуга с детьми;
- повысится удовлетворённость родителей в образовательных услугах дошкольного учреждения.

Будет способствовать:

- расширению кругозора детей;
- развитию речи ребёнка через разгаданные слова, загадки, пословицы, небольшие стихотворения;
- знакомству с окружающим миром;
- развитию зрительной и моторной памяти, вниманию через яркие рисунки, картинки;
- сочетание словесной игры с конструктивной деятельностью будет способствовать пополнению словарного запаса, развитию воображения, формированию художественно-творческих способностей у старших дошкольников.

Пользователи данного пособия имеют возможность самостоятельно дополнять дидактический материал в соответствии с содержанием реализуемой образовательной программы, поставленными задачами, расширять тематику, ориентируясь на утвержденные календарно-тематические планы.

Список литературы:

1. ФГОС ДО, приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 №1155
2. ФОП ДО, приказ Минпросвещения России от 25.11.2022 №1028
3. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа. 6-7 лет. – М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.
4. Клопотова, Е. Е. Возрастные особенности развития познавательной активности в дошкольном возрасте / Е. Е. Клопотова, И. А. Самкова // Психолого-педагогические исследования. – 2019
5. Мельникова, Е. Л. Создание проблемных ситуаций на занятиях с дошкольниками / Е. Л. Мельникова, Л. Ю. Сысуева //Методист. – 2016
6. Петрова В.И., Стульник Т.Д. Этические беседы с дошкольниками: Основы нравственного воспитания: Для занятий с детьми 4-7 лет. – М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020
7. Планирование организованной образовательной деятельности воспитателя с детьми подготовительной группы: технологические карты на каждый день по программе «От рождения до школы» под редакцией Н.Е.Вераксы, Т.С.Комаровой, М.А.Васильевой. Сентябрь-ноябрь /авт.-сост. Н.Н.Черноиванова [и др.]. – Волгоград: Учитель, 2015.
8. Интернет ресурс: <https://urok.1sept.ru/>
9. Интернет ресурс: Журнал "Детский сад будущего" <http://www.gallery-projects.com>

Ход квиз-игры

1 день



Путешествуя по бескрайним морям и океанам нашей необъятной планеты, покоряя одну землю за другой, знаменитый капитан Джек Воробей великолепно управляет своей командой. Но существовал один далекий край, где не ступала нога ни одного пирата за всю историю – великий Ханты-Мансийский округ. Прослышал капитан про этот неведомый край и решил быть первым пиратом, покорившим данный регион.

Однажды, на утреннем собрании своей команды, он озвучил свое непреодолимое желание и велел держать курс на север, в край непроходимой тайги, к берегам поселения древних народов Ханты и Манси.

Путь был труден, северные реки оказались строптивыми и недружелюбными, но это не испугало капитана. Переплыв буйные воды Оби и непредсказуемые просторы Иртыша, наш капитан оказался во власти крохотной речушки Нягань-Юган.

Высадившись на берегу маленького городка Нягань, он решил осмотреть местность и набрел на ворота детского сада «Сказка», где воспитывались маленькие любопытные ребята.

Войдя в детский сад, Джек Воробей сразу понял, что здесь обитают дружные ребята, которые стремятся как можно больше познать в этом мире. Желание захватить эту маленькую северную землю у капитана пропало, но появилось другое желание - более сильное и смелое! Капитан Джек Воробей захотел создать в северном крае свою команду единомышленников и отправить их в большое увлекательное пиратское путешествие.

- Приветствую вас, юные искатели приключений! Я вижу у вас очень дружная команда! Вам сегодня повезло, ведь именно вас я выбрал для своей новой команды, которая будет покорять ваш северный регион. Вы готовы вступить в ряды настоящих пиратов и отправиться в большое пиратское путешествие?

- Для начала вам надо стать настоящей командой, и для этого каждому из вас необходимо дать клятву настоящего пирата!

Клятва пирата

Я, вступая в ряды отважных пиратов, клянусь:

❖ соблюдать пиратский кодекс, «Клянусь»;

- ❖ не сдаваться, «Клянусь»;
- ❖ не унывать, «Клянусь»;
- ❖ не трусить, «Клянусь»;
- ❖ всегда помогать товарищам, «Клянусь»;
- ❖ сокровища честно делить с друзьями, «Клянусь».

Иначе, пусть меня съедят акулы!

(Все воспитанники произносят клятву хором)

- Отлично, но одной клятвы мало, чтобы стать настоящей командой. Вам нужно придумать девиз, который будет отражать вашу смелость, отвагу и готовность покорить любые преграды, возникшие у вас на пути.

Ребята вместе с воспитателем собираются и придумывают девиз для своей команды.

Девиз:

Мы пираты молодцы
Умные спортивные!
На все руки мастера
И, конечно, сильные!

- Какие вы молодцы! Настоящие пираты, настоящая команда! Впереди вас ждет незабываемое большое пиратское путешествие, а, чтобы не сбиться с проложенного маршрута я вручаю вам карту, которая поможет вам добраться до самого главного сокровища! Покоряя один этап за другим, вы получите невероятное удовольствие!



- Завтра вас ждет первое задание! А мне пора вернуться к своей команде! Капитан Джек Воробей исчезает, оставляя конверт с заданием для ребят.



2 день

Ребята получают письмо от Джека Воробья с заданием на день. (Приложение 6)



Задание: Дидактическая игра «Моя футболка» (Приложение 4).

Цель: познакомиться друг с другом, узнать необычные факты друг о друге.

Детям раздаются шаблоны футболок разделенными на сектора, которые они должны заполнить (любимый цвет, время года, овощ, фрукт, свое имя, свой портрет, каким бы я был животным). После заполнения всех секторов каждый ребенок выступает перед всей командой рассказывая о себе. Эта игра даст возможность лучше узнать товарища по команде и еще больше сплотится в результате выявления схожих предпочтений.

После выполнения задания, ребята получают метку, которую должны расположить на карте путешествий. Так же получают часть головоломки. (Приложение 5)



3 день

Ребята получают письмо от Джека Воробья с заданием на день. (Приложение 6)



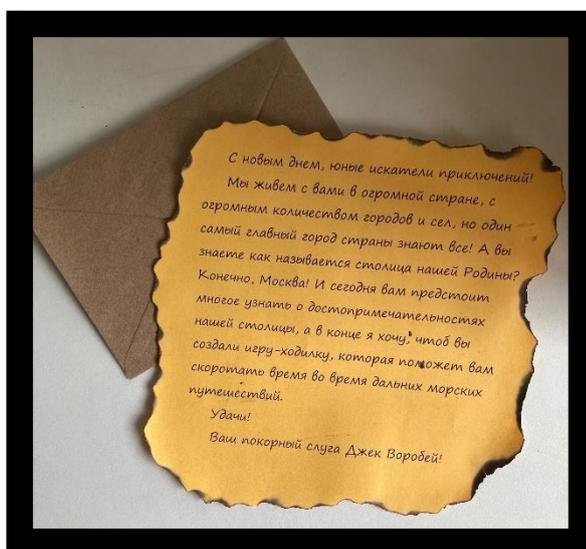
Задание: Победить на малых Олимпийских играх. (Приложение 2)

Подведение итогов малых Олимпийских игр и вручение метки, которую должны расположить на карте путешествий. Так же получают часть головоломки. (Приложение 5)



4 день

Ребята получают письмо от Джека Воробья с заданием на день. (Приложение 6)



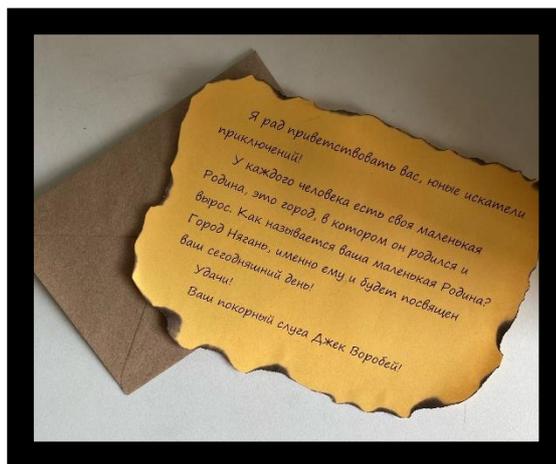
Задание: Всеи командой создать игру-ходилку на основе полученных знаний о городе Москва. Педагог предварительно проводит занятие с демонстрацией наглядного материала о городе Москва и описанием его главных достопримечательностей.

После выполнения задания, ребята получают метку, которую должны расположить на карте путешествий. Так же получают часть головоломки. (Приложение 5)



5 день

Ребята получают письмо от Джека Воробья с заданием на день. (Приложение 6)



Задание: Сходить на обзорную экскурсию по родному городу. После экскурсии нарисовать место или достопримечательность, которая больше всего запомнилась, и оформить выставку рисунков.

После выполнения задания ребята получают метку, которую должны расположить на карте путешествий. Так же получают часть головоломки. (Приложение 5)



6 день

Ребята получают письмо от Джека Воробья с заданием на день. (Приложение 6)



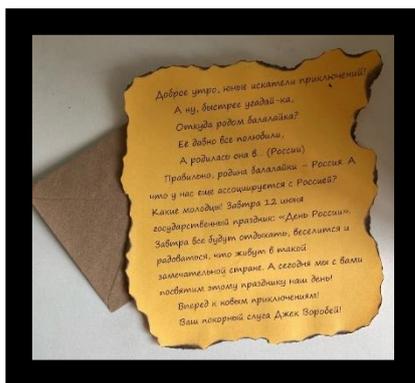
Задание: Погрузитесь в историю народов Ханты и Манси. Познакомитесь с музыкой и играми народов Ханты и Манси. (Приложение 2)

После выполнения задания ребята получают метку, которую должны расположить на карте путешествий. Так же получают часть головоломки. (Приложение 5)



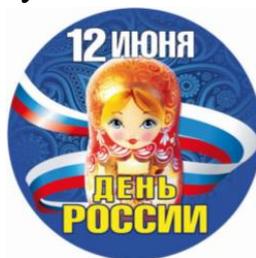
7 день

Ребята получают письмо от Джека Воробья с заданием на день. (Приложение 6)



Задание: Пройти квес-игру «Люблю и знаю свою страну». (Приложение 2)

После выполнения задания, ребята получают метку, которую должны расположить на карте путешествий. Так же получают часть головоломки. (Приложение 5)



8 день

Ребята получают письмо от Джека Воробья с заданием на день. (Приложение 6)



Задание: 1. Посетить планетарий, посмотреть представление «В поисках звездных сокровищ».

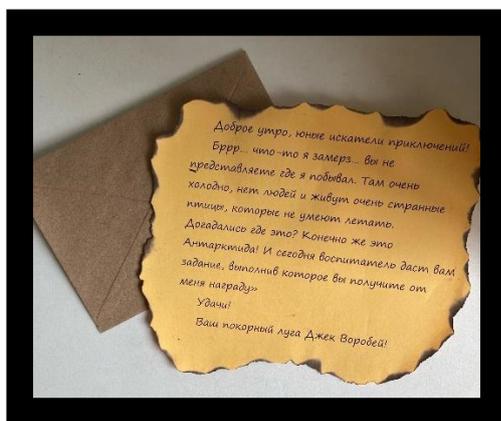
2. Разделиться на две команды и провести турнир по космическому футболу.

После выполнения задания, ребята получают метку, которую должны расположить на карте путешествий. Так же получают часть головоломки. (Приложение 5)



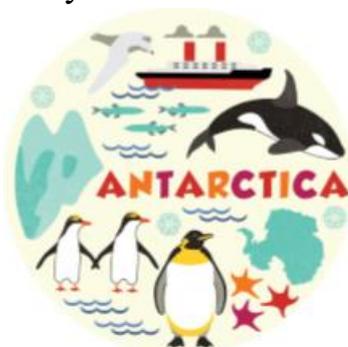
9 день

Ребята получают письмо от Джека Воробья с заданием на день. (Приложение 6)



Задание: Посмотреть виртуальную экскурсию по Антарктиде, узнать о животных, которые там обитают. Создать ледник, заполненный пингвинами из бросового материала. (Приложение 4)

После выполнения задания, ребята получают метку, которую должны расположить на карте путешествий. Так же получают часть головоломки. (Приложение 5)



10 день

Ребята получают письмо от Джека Воробья с заданием на день. (Приложение 6)



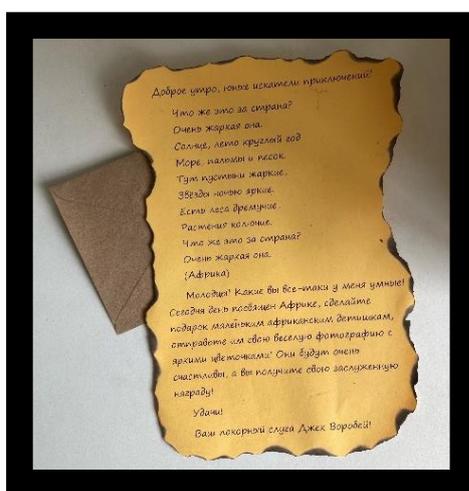
Задание: Оформить творческую выставку художественных работ «Я плаваю в бассейне». (Приложение 4)

После выполнения задания ребята получают метку, которую должны расположить на карте путешествий. Так же получают часть головоломки. (Приложение 5)



11 день

Ребята получают письмо от Джека Воробья с заданием на день. (Приложение 6)



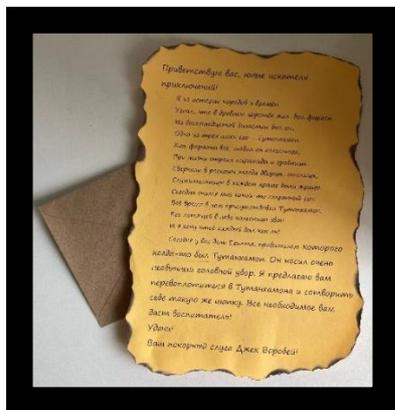
Задание: Познакомится с помощью презентации с племенами и бытом Африки. Своими руками создать поделки «Разноцветный цветочек» (Приложение 4), сделать общую фотографию и написать письмо детям африканских племен.

После выполнения задания ребята получают метку, которую должны расположить на карте путешествий. Так же получают часть головоломки. (Приложение 5)



12 день

Ребята получают письмо от Джека Воробья с заданием на день. (Приложение 6)



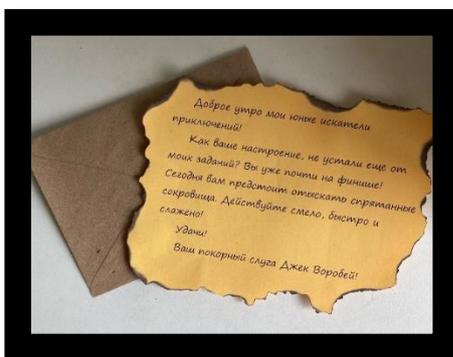
Задание: Создать собственный головной убор Тутанхамона (Приложение 4). Посмотреть виртуальную экскурсию «Загадочный Египет».

После выполнения задания ребята получают метку, которую должны расположить на карте путешествий. Так же получают часть головоломки. (Приложение 5)



13 день

Ребята получают письмо от Джека Воробья с заданием на день. (Приложение 6)



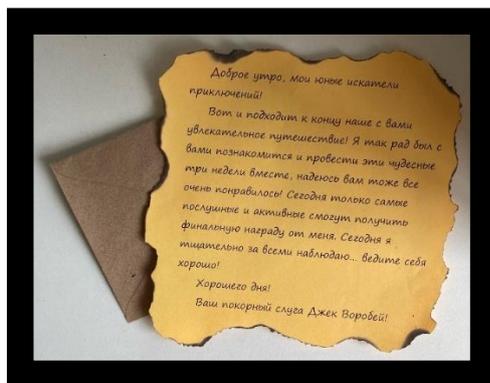
Задание: Пройти квест «В поисках сокровищ» (Приложение 2)

После выполнения задания ребята получают метку, которую должны расположить на карте путешествий. Так же получают часть головоломки. (Приложение 5)



14 день

Ребята получают письмо от Джека Воробья с заданием на день. (Приложение 6)



Задание: Провести общую беседу о проделанном путешествии, выявить что больше всего понравилось, где были сложности и трудности. Выявить самых активных, спортивных, сообразительных и т.д.

После выполнения задания ребята получают метку, которую должны расположить на карте путешествий. Так же получают часть головоломки. (Приложение 6)



После получения последней части головоломки (пазл), необходимо ее решить, скрепить, перевернуть и понять по изображению где находятся главные сокровища (по желанию организаторов).

Сценарий мероприятия «Малые олимпийские игры»

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Знаете ли вы, что такое Олимпийские игры? Один раз в четыре года спортсмены всего мира приезжают на Олимпиаду для того, чтобы выяснить: кто самый сильный, кто самый быстрый, самый ловкий и т. д. Предлагаю и нам в нашем детском саду устроить Малые Олимпийские Игры.

Ведущий: Считать Малые Олимпийские игры открытыми!

Во время игр команды будут выполнять определенные задания, и набирать баллы. Так мы определим самую спортивную команду.

Но перед любыми соревнованиями спортсмены тренируются, и я вам предлагаю выполнить разминку.

Мы сейчас пойдём на право

Дружно- раз, два, три! (3 шага вправо).

А потом пойдём налево

Дружно- раз, два, три! (3 шага влево).

В центре круга соберемся

Дружно- раз, два, три! (построение в круг).

И на место все вернемся

Дружно- раз, два, три! (вернуться в и. п.).

Мы тихонечко присядем,

Дружно- раз, два, три! (3 приседания).

И немножечко приляжем

Дружно- раз, два, три! (лечь, руки под голову).

Мы поднимемся тихонько

Дружно- раз, два, три! (вернуться в и. п.).

И попрыгаем легонько

Дружно- раз, два, три! (3 прыжка на месте).

Пусть попляшут наши ножки

Дружно- раз, два, три!

И похлопают ладошки

Дружно- раз, два, три! (3 хлопка в ладоши).

Повернемся мы направо

Дружно- раз, два, три! (поворот вправо).

Не начать ли все сначала

Дружно- раз, два, три! (вернуться в и. п.).

Команды выполняют движения под музыку в соответствии с текстом (повторить 2 раза).

Ведущий: Итак, команды готовы? Первая эстафета.

1. Эстафета «Священный огонь» У впереди стоящих в руках «факелы». По сигналу дети с «факелами» бегут до ориентира, огибают его и, возвращаясь, передают «факел» следующему игроку. Выигрывает команда, закончившая эстафету раньше.

2. Эстафета «По кочкам». Прыжки из обруча в обруч (3 обруча на расстоянии 1 м друг от друга). Перепрыгивать необходимо на двух ногах.

3. Эстафета. «Прыжки на двух ногах с мячом, зажатым ногами».

Каждый ребенок в команде зажимает мяч между колен и прыгает до финишной прямой, стараясь не уронить мяч. Обрато возвращается бегом, держа мяч в руках. У линии старта передает мяч следующему по очереди ребенку.

4. Эстафета «Кто быстрее донесет воду и перельет ее». У каждого ребенка в руке стакан с водой. Необходимо как можно быстрее добежать до линии финиша и перелить воду в тазик, при этом не пролив ни капельки воды. Чей тазик быстрее наполнится водой, та команда и получает очко. У линии старта передают эстафету следующему касанием руки.

5. Эстафета «Хождение змейкой между предметами». Каждому ребенку в команде необходимо пройти змейкой между кубиками, при этом их не задеть. Оценивается скорость и аккуратность детей в каждой команде. У линии старта передают эстафету следующему.

6. Эстафета. «Донеси – не урони». Дети каждой команды по очереди несут на голове мешочек с песком до поворотной отметки и возвращаются назад бегом. У линии старта передают мешочек с мешком следующему по очереди ребенку.

7. Эстафета «Передача мяча». Дети выстраиваются цепочкой в каждой команде, последний в колонне держит мяч. По сигналу начинают передавать друг другу мяч вперед. Капитан, которому первому передадут мяч, поднимает его вверх.

8. Эстафета «Канат». Перетягивание каната двумя командами.

Подведение итогов малых Олимпийских игр

Сценарий мероприятия «Игры народов Ханты и Манси»

«Каюр и собаки»

На противоположных концах площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки. Двое из них — собаки, третий — каюр. Каюр берет за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «*По-ехали!*» бегут навстречу друг другу от одного шнура к другому.

Правила игры: Бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть разные препятствия.

«Олени и пастухи»

Вес игроки — олени, на головах у них атрибуты, имитирующие олени рога. Двое ведущих — пастухи — стоят на противоположных сторонах площадки, в руках у них маут (*картонное кольцо или длинная веревка с петлей*). Игроки-олени бегают по кругу гурьбой, а пастухи стараются накинуть им на рога маут. Рога могут имитировать и веточки, которые дети держат в руках.

Правила игры. Бегать надо легко, увертываясь от маута. Набрасывать маут можно только на рога. Каждый пастух сам выбирает момент для набрасывания маута.

«Льдинки, ветер и мороз»

Играющие встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

— Холодные льдинки,
Прозрачные льдинки,
Сверкают звенят:
«Дзинь, дзинь.»

Делают хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши, затем в ладоши товарища. Хлопают в ладоши и говорят: «Дзинь, дзинь» до тех пор, пока не услышат сигнал «Ветер!». Дети-льдинки разбегаются в разные стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг — большую льдинку. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в круг и берутся за руки.

Выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков. Договариваться надо тихо о том, кто с кем будет строить льдинку. Договорившиеся берутся за руки. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!».

Квест-игра «Люблю и знаю свою страну»

Добрый день дорогие ребята, сегодня вас ждет увлекательная квест-игра «Люблю и знаю свою страну». Вам предстоит выполнить несколько заданий. После каждого задания вы будете получать часть пазла, который в конце вам необходимо будет собрать.

Кто знает, как называется главная песня любой страны? (Гимн) Это и будет наше первое задание!

1. «Главная песня». Включается гимн РФ, все встают и исполняют его. После того как исполнили гимн, дети получают первую часть пазла.

2. «Найди и сосчитай». Перед вами картинка, на которой изображены различные символы России, а среди них спрятались животные, которые обитают на территории нашей огромной страны. Найдите их все и посчитайте, после этого вы получите еще одну часть пазла.

(Ответ: медведь - 8, волк - 4, заяц - 6, лиса - 3, белка - 5, цапля - 4)

3. «Города России». Сейчас я буду загадывать вам загадки про города нашей страны. Если вы отгадаете все, то получите следующую часть пазла.

Здесь Кремль,
Здесь Воробьевы горы
И площадь Красная видна.
Такой большой старинный город.
Гордится им моя страна!
Всем городам она глава.
Столица Родины - ... (Москва)
Главной здравницей России все его зовут.
Здесь редчайшие деревья и цветы растут.
Чемпионом олимпийским каждый быть здесь хочет.
Вы узнали этот город?
Ну конечно, это ... (Сочи)
Древнерусский город -
До сих пор он молод.

Оружейный там завод,
И молва давно идёт
О пряниках печатных
И самоварах знатных... (Тула)

Этот город Родина твоя
Здесь и ты и все твои друзья
Город маленький, но очень милый

Для всех жителей своих самый красивый... (Нягань)

4. «Игровая». В старину на Руси все очень любили играть в разные игры, и мы сами сейчас тоже поиграем. Игра называется: «Лошадки».

Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал воспитателя «Лошадки» бегут, высоко поднимая колени. На сигнал «Кучер» - обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

Отлично с вами размялись и поиграли, пора получать четвертую часть пазла.

5. «Русские сказки». Вам необходимо по тени отгадать, какую русскую сказку я вам загадала, отгадав все, у вас появится еще одна часть пазла.

6. «Флаг». У каждой страны есть свой флаг. Какой флаг у России? Что означают эти цвета? (Белый – символ мира, чистоты. Синий – неба, правды, красоты. Красный – огня, отваги и любви).

Дети делятся на три команды. Первой команде раздаются листы белого цвета, по количеству человек. Второй команде, листы синего цвета, по количеству человек. Третьей команде листы красного цвета, по количеству человек.

По команде «Раз, два, три флаг собери...» ребята должны так построиться, чтобы получился флаг России (можно проиграть несколько раз). После выполненного задания ребята получают шестую часть пазла.

7. «Викторина». Уверена, что вы много знаете о нашей стране и хочу проверить ваши знания с помощью несложной викторины.

- о как называется страна, в которой мы живём? (Россия)
- о как называется место, где родился и вырос человек? (Родина)
- о какой город является столицей нашего государства? (Москва)
- о как называют жителей нашей страны? (Россияне)
- о кто является главой нашего государства? (Президент)
- о кто является президентом нашей страны? (В.В. Путин)
- о как называется государственный символ, на котором изображён двуглавый орёл? (Герб)
- о какой символ нашего государства называют триколором? (Флаг)
- о какое дерево является символом России? (Берёза)
- о как называется торжественная хвалебная песня, исполняемая в особо торжественных случаях? (Гимн)

Вы большие молодцы, вот еще одна часть пазла.

8. «Флэш-моб». Отличная работа ребята, вам осталось получить последнюю часть пазла. У нас осталось последнее задание! Мы с вами сейчас станцуем флэш-моб с флажками. Совместный танец с флажками под песню Олега Газманова «Вперед, Россия!»

Все задания успешно выполнены, и у вас теперь есть все части пазла! Давайте же скорее его соберем. Что у нас получилось (герб)?

Герб России – золотой двуглавый орёл на фоне красного цвета. Орел у многих народов – царь птиц, он символизирует силу державы. Одна голова его смотрит на запад, другая – на восток. Это очень символично. Так как Россия расположена сразу в двух частях света: большая часть ее территории находится в Азии, меньшая в Европе. Над головой орла – корона - символ законности. В лапах он держит скипетр (символ власти) и державу (символ могущества страны). В самом центре герба, на груди орла, помещен еще один герб с изображением всадника. Это герб города Москвы, столицы нашего государства. Святой Георгий Победоносец, разящий змея, это символ готовности нашего народа защищать страну от врагов.

Наша квест-игра подошла к концу, спасибо вам большое за активное участие! До новых встреч!

Сценарий мероприятия «На бордаж»

Звучит пиратская музыка. Вбегают пираты.

Большой Боб:- йо-хо-хо! Мы- brave пираты! Мы спрятали сокровища на необитаемом острове, который вы никогда не сможете найти!

Тощий Лис:- Только достойный сможет найти наш клад. Мы бросаем вам вызов- сможете ли вы отыскать сокровища?

Хитрый Кролик:- Аар! Вы вызвались вступить с нами в схватку! Храбрецы вы или безумцы? Это покажет только время. Мы подготовили для вас испытания, пройдя которые, вы сможете найти путь к сокровищам!

Большой Боб:- Мы собрались здесь для проверки знаний, умений и навыков пиратской жизни. Сегодня у вас всех есть повод доказать, что именно ваш корабль самый лучший, что только в вашей команде живут самые быстрые, умные, выносливые пираты.

- Меня зовут Большой Боб. Сегодня мне будут помогать мои верные товарищи...

Тощий Лис:- Я, Тощий лис, покоритель южных морей.

Хитрый Кролик:- И я, Хитрый Кролик, покоритель северных морей.

Большой Боб:- На встречу приключениям могут идти только настоящие пираты, а чтобы ими стать, вам нужно повторить кодекс пирата. Сейчас мы будем читать четверостишие, которое должно заканчиваться одной строчкой, и вам нужно прокричать эту строчку всем вместе, дружно «Потому что мы пираты».

Поднимаем якоря,
Отправляемся в моря!
Мы бесстрашные ребята.
Дети: Потому что мы пираты!

Тощий Лис:

В море грозная волна,

Ураганы и шторма,

Ну а мы плывём куда-то.

Дети: Потому что мы пираты!

Хитрый Кролик:

Всех зверюшек нам милей

Обитатели морей:

Осьминог, дельфины, скаты.

Дети: Потому что мы пираты!

Большой Боб:

Наточили мы ножи,

Кто не спрятался - дрожи!

Только мы не виноваты,

Дети: Потому что мы пираты!

Тощий Лис:

Прямо к острову плывём,

Там сокровища найдём!

Заживём, друзья, богато.

Дети: Потому что мы пираты!

Большой Боб:- Дух «Летучего Голландца» уже пронесся мимо и распределил вас на команды. Ребята с жетонами «Тощего Лиса» подходят к своему пирату, ребята с жетоном «Хитрого Кролика» подходят к своему.

Дети разделяются на две команды и учат со своим предводителем кричалку, затем ее представляют другой команде.

Бегать быстро мы умеем,

Никого не пожалеем!

Начинай дрожать наш враг -

Хитрый кролик наш вожак!

Нам соперник нипочём,

За победой мы идём.

Вместе с нами тощий лис,

Ты, противник, нас боись!

Большой Боб:- Начнем же наши увлекательные испытания! За каждые испытания вы будете получать пиастры, которые будут хранить ваши предводители, в конце испытания мы выясним, кто смог стать настоящим морским волком!

Задание 1: «Морская жемчужина».

Команды выстраиваются паровозиком и передают шарики между ног за 1 минуту. В конце подсчитывается, сколько шариков передала команда. Количество шариков = количество «пиастров»

Реквизит: шарик

Задание 2: «Морской узел»

По команде нужно развязать все узлы на веревке по очереди. Кто первым справится, тот выиграл.

Реквизит: веревка (канат)

Задание 3: «Капитан корабля» (соревнование капитанов)

На стол (стул или прочную поверхность) ставятся два стакана. Рядом кладется соломинка для коктейлей. Задача капитана — как можно быстрее перелить воду из одного стакана в другой с помощью соломинки.

Реквизит: 4 стакана, 2 трубочки, вода

Задание 4: «SOS»

По команде необходимо подбежать к столу (стулу), написать фломастером на бумаге SOS, скрутить в трубочку и засунуть в бутылку. Выигрывает команда, которая справится быстрее.

Реквизит: бумага, фломастер, бутылка (5л)

Задание 5: «Пиратские танцы»

Совместный флэшмоб.

Задание 6: «Загадочный остров»

Эстафета. Задача: как можно быстрее добраться до конуса, наступать можно только на маленькие островки (куски линолеума) попеременно, обратно бегом к команде. Чья команда быстрее переправится, тот и победил.

Реквизит: куски линолеума А4.

Задание 7: «Подводный крокодил»

По очереди участники команд вытягивают карточку с изображением загаданного слова и, с помощью пантомимы, пытаются объяснить слово своей команде. Если команда угадала +1 балл, если команда не угадала, то +1 балл команде соперников.

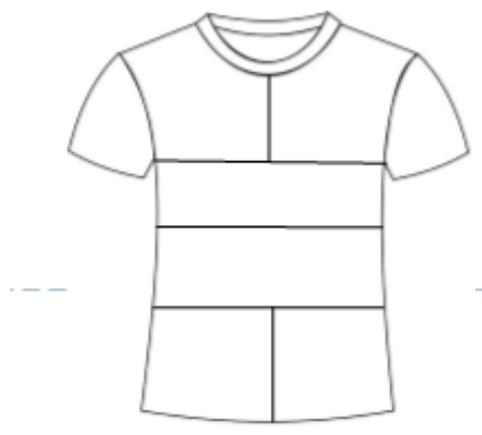
Реквизит: карточки с картинками.

Большой Боб: Наши испытания подошли к концу, и вы доказали, что вы настоящие пираты!!!. Пришло время посчитать ваш выигрыш и обменять его на ценные куски карты, а на ней отмечено место, где спрятан настоящий клад! Каждый кусок карты стоит 10 монет.

Идет обмен монет на куски карты. Сбор карты. У каждой команды отдельные куски карты, которые вместе никак не сложить. Для того чтобы собрать карту, обеим командам необходимо соединиться и совместно собрать одну карту, в которой место клада будет зашифровано ребусом (вожатый). Затем они отправляются к своему вожатому, который выдает им шоколадные монеты.



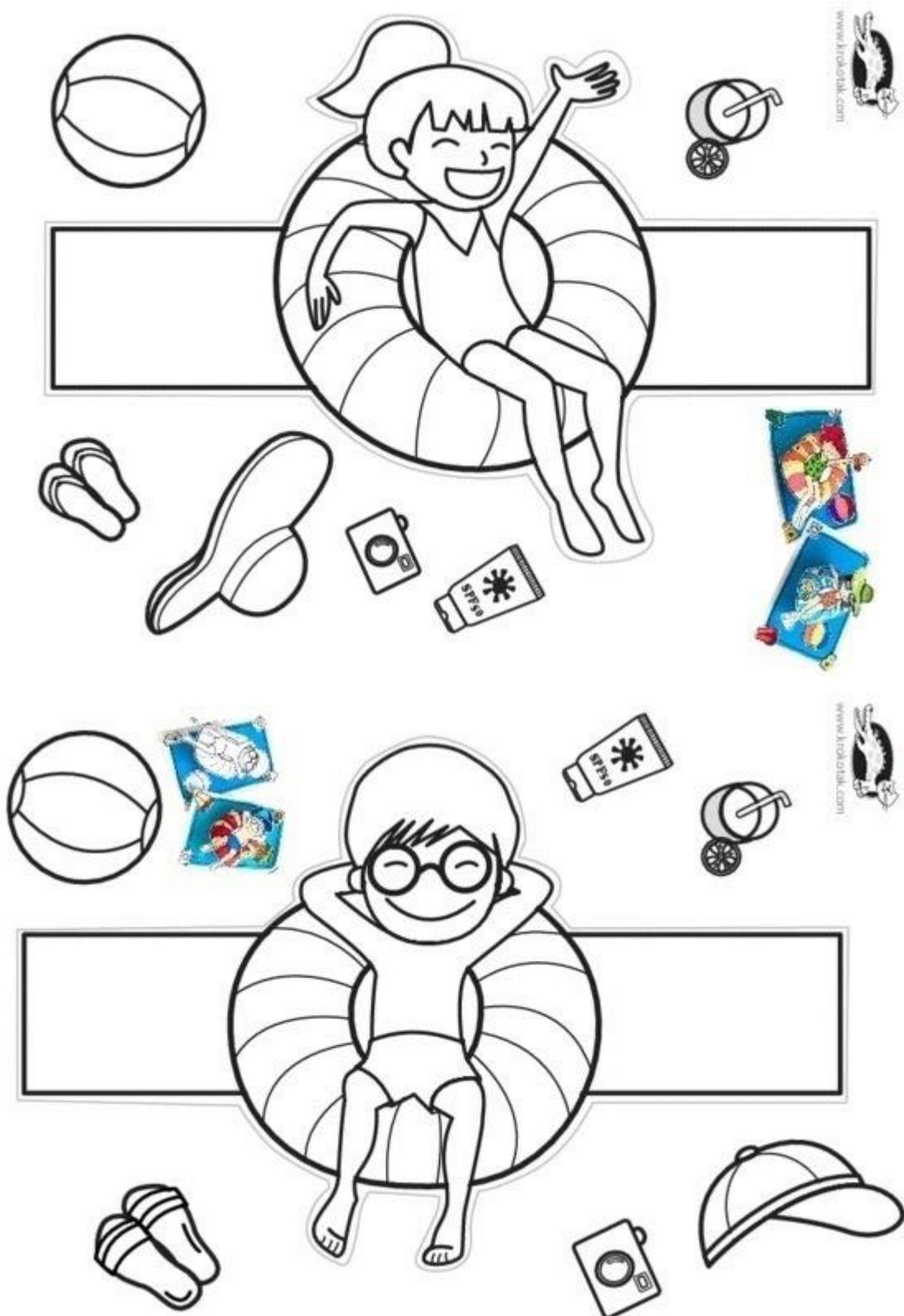
Раздаточный материал «Моя футболка»



Раздаточный материал «Пингвины»



Раздаточный материал «Я плаваю в бассейне»



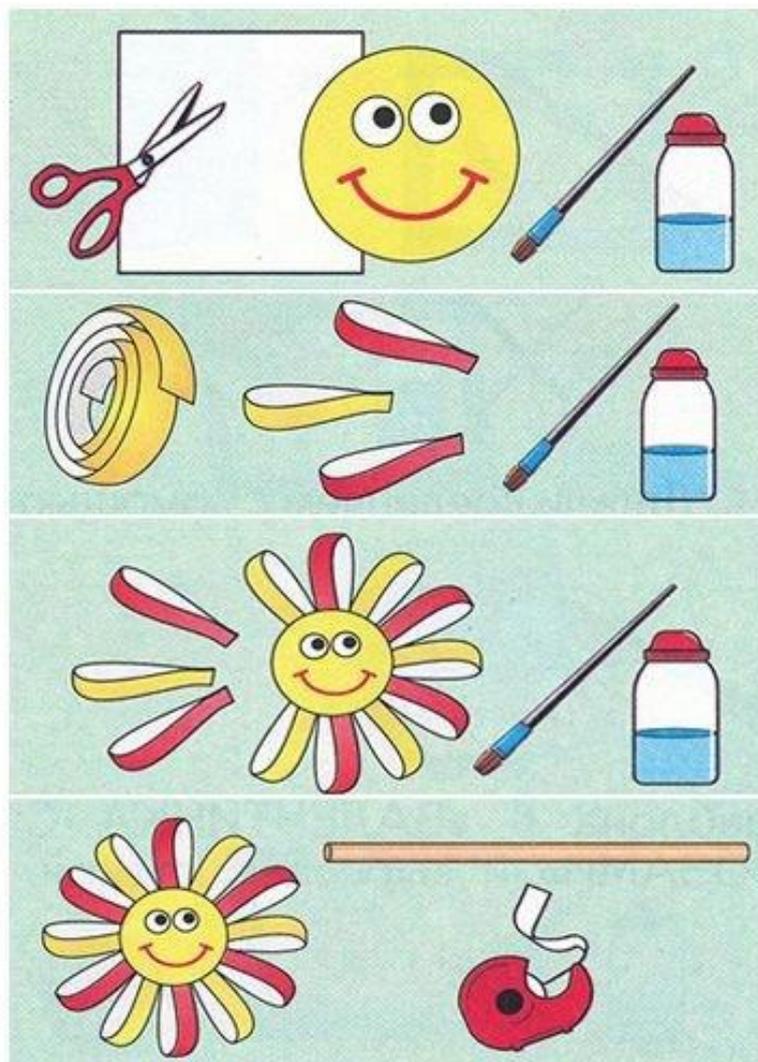


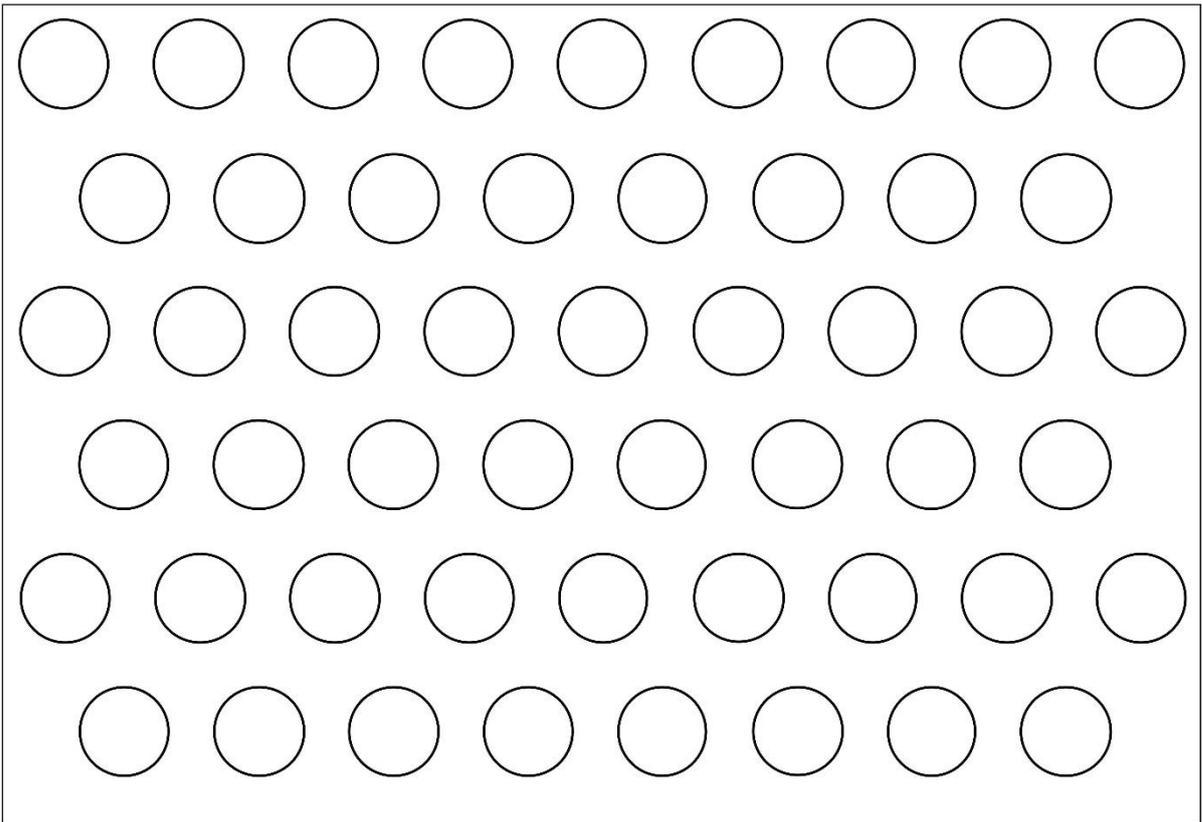
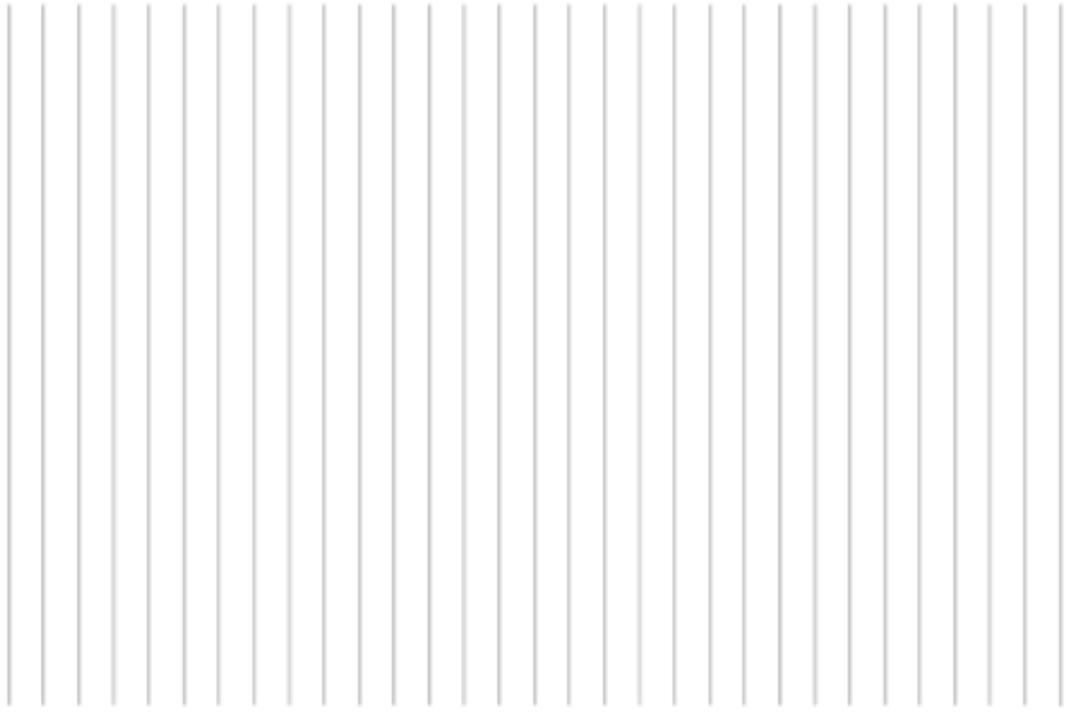
www.krokotak.com



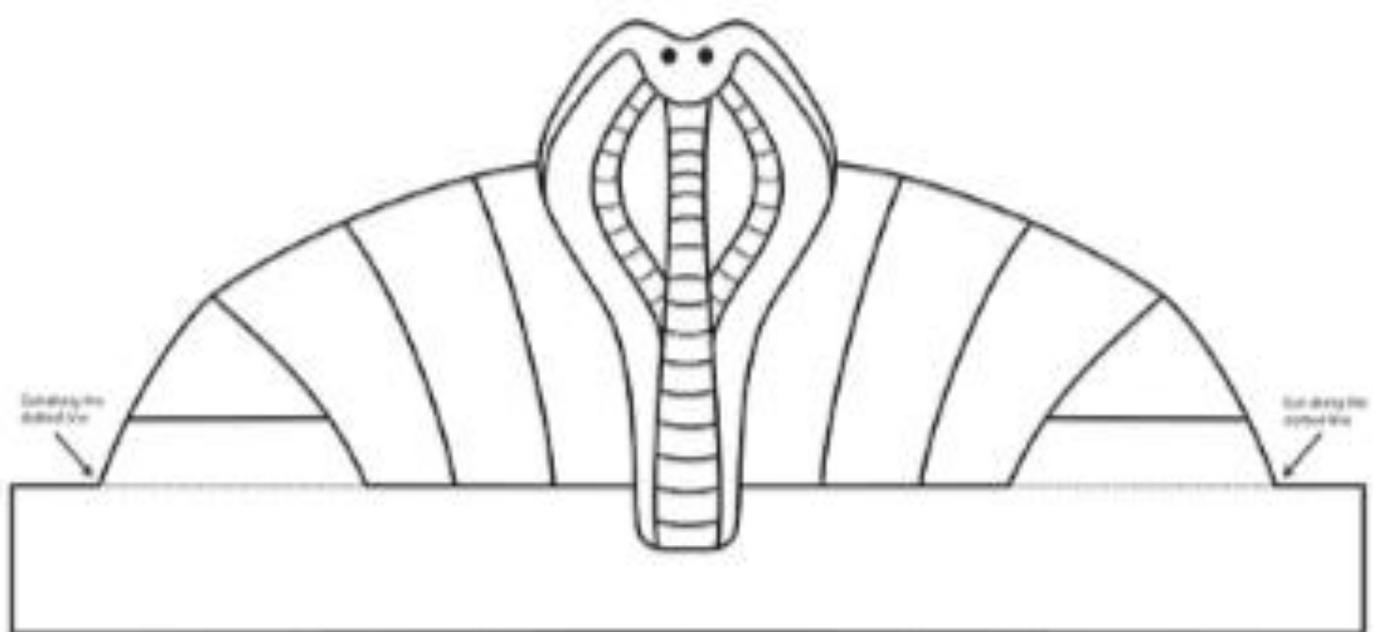
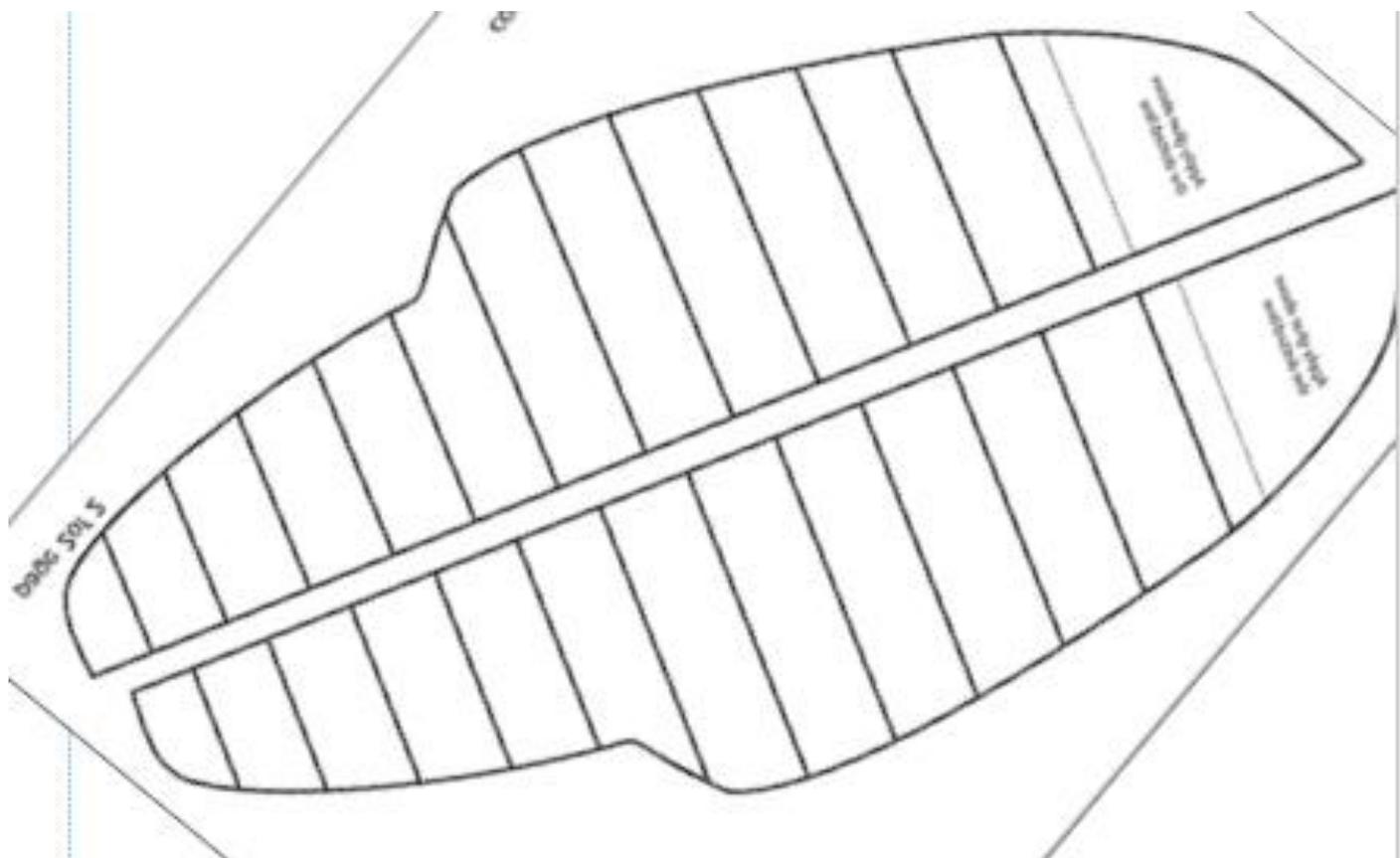
www.krokotak.com

Раздаточный материал «Разноцветный цветочек»





Раздаточный материал «Шапка Тутанхамона»



Метки для карты путешествий

«Знакомство»



«Олимпийские игры»



«Москва»



«Нягань»



«Югра»



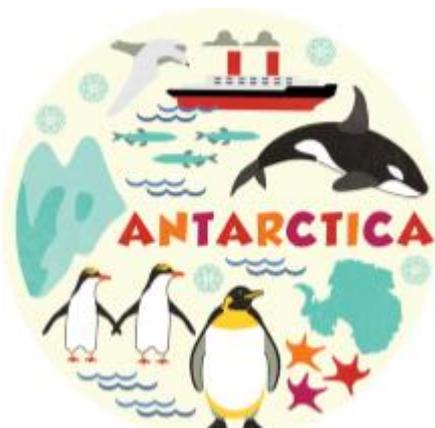
«Россия»



«Космос»



«Антарктида»



«Я плаваю в бассейне»



«Африка»



«Египет»



«В поисках сокровищ»



«Клад»



Финальный пазл



Письмо 1

Приветствую вас, юные искатели приключений!

Сегодня начинается ваше большое пиратское путешествие, в котором вы узнаете много нового, приобретете надежных и верных друзей, а также, испытаете себя на выносливость и смекалку.

Каждый день вас будет ждать новое задание, в котором вы узнаете, какое именно приключение вас ждет. За каждый пройденный день вы получите от меня часть головоломки, собрав которую, вы найдете самый главный клад!

Желаю удачи, ваш покорный слуга Джек Воробей!

Письмо 2

Приветствую вас, юные искатели приключений!

Готовы к первому заданию?

Сегодня вам предстоит друг с другом хорошенько познакомиться и подружиться. Стать настоящей командой! Все задания я передал вашему воспитателю. Действуйте!

Ваш покорный слуга Джек Воробей!

Письмо 3

Доброе утро, юные искатели приключений!

Как говорится, в здоровом теле, здоровый дух! Сегодня вас ждут олимпийские игры, проявите все свои лучшие качества и завоюйте долгожданную победу! Будьте выше, быстрее, сильнее... Удачи!

Ваш покорный слуга Джек Воробей!

Письмо 4

С новым днем, юные искатели приключений!

Мы живем с вами в огромной стране, с большим количеством городов и сел, но один, самый главный город страны, знают все! А вы знаете, как называется столица нашей Родины?

Конечно, Москва! И сегодня вам предстоит многое узнать о достопримечательностях нашей столицы, а в итоге, я хочу, чтоб вы создали игру-ходилку, которая поможет вам сэкономить время во время дальних морских путешествий.

Удачи!

Ваш покорный слуга Джек Воробей!

Письмо 5

Я рад приветствовать вас, юные искатели приключений!

У каждого человека есть своя маленькая Родина, это город, в котором он родился и вырос. Как называется ваша маленькая Родина? Город Нягань, именно ему и будет посвящен ваш сегодняшний день!

Удачи!

Ваш покорный слуга Джек Воробей!

Письмо 6

Приветствую вас, юные искатели приключений!

Как ваши дела? Как настроение? Как проходят первые деньки лета?

Позади прекрасные выходные, а нам пора опять отправляться в путь, навстречу новым приключениям! Вы живёте в интересном месте, которое пронизано духом народов Ханты и Манси. Сегодня предлагаю ближе с ними познакомиться!

Желаю удачи!

Ваш покорный слуга Джек Воробей!

Письмо 7

Доброе утро, юные искатели приключений!

А ну, быстрее угадай-ка,

Откуда родом балалайка?

Её давно все полюбили,

А родилась она в... (России)

Правильно, родина балалайки – Россия. А что у нас еще ассоциируется с Россией?

Какие молодцы! Завтра, 12 июня, государственный праздник: «День России». Завтра все будут отдыхать, веселиться и радоваться, что живут в такой замечательной стране. А сегодня мы с вами посвятим этому празднику наш день!

Вперед к новым приключениям!

Ваш покорный слуга Джек Воробей!

Письмо 8

Приветствую вас, юные искатели приключений!

Ну как, немного отдохнули? Готовы к новым путешествиям?

Сегодня мы с вами отправимся бороздить просторы бескрайнего космоса, получите от этого дня много положительных эмоций!

Удачи!

Ваш покорный слуга Джек Воробей!

Письмо 9

Доброе утро, юные искатели приключений!

Бррр... что-то я замерз... вы не представляете, где я побывал. Там очень холодно, нет людей, и живут очень странные птицы, которые не умеют летать. Догадались где это? Конечно же, это - Антарктида! И сегодня воспитатель даст вам задание, выполнив которое вы получите от меня награду.

Удачи!

Ваш покорный слуга Джек Воробей!

Письмо 10

Буль - буль, мои юные искатели приключений!

Вы готовы к новому дню и новому заданию? Я хочу посмотреть, как бы вы выглядели, если бы вас отправили купаться в бассейн! Получите задание от воспитателя и ждите мою награду!

Удачи!

Ваш покорный слуга Джек Воробей!

Письмо 11

Доброе утро, юные искатели приключений!

Что же это за страна?

Очень жаркая она.

Солнце, лето круглый год

Море, пальмы и песок.

Тут пустыни жаркие,

Звёзды ночью яркие.

Есть леса дремучие,

Растения колючие.

Что же это за страна?

Очень жаркая она.

(Африка)

Молодцы! Какие вы все-таки у меня умные! Сегодня день посвящен Африке, сделайте подарок маленьким африканским детишкам: отправьте им свою веселую фотографию с яркими цветочками! Они будут очень счастливы, а вы получите свою заслуженную награду!

Удачи!

Ваш покорный слуга Джек Воробей!

Письмо 12

Приветствую вас, юные искатели приключений!

Я из истории народов и времён
Узнал, что в древнем царстве жил-был фараон.
Из восемнадцатой династии был он,
Одно из трёх имён его – Тутанхамон.
Как фараоны все, любил он колесницы,
При жизни строил пирамиды и гробницы.
Сверкали в роскоши тогда дворцы, столицы,
Служительницы в каждом храме были жрицы.
Сегодня снился мне какой-то странный сон:
Всё время в нём присутствовал Тутанхамон.
Его летящей в небе колесницы звон.
И я хочу чтоб каждый был как он!

Сегодня у вас день Египта, правителем которого когда-то был Тутанхамон. Он носил очень необычный головной убор. Я предлагаю вам перевоплотиться в Тутанхамона и сотворить себе такую же шапку. Все необходимое вам даст воспитатель!

Удачи!

Ваш покорный слуга Джек Воробей!

Письмо 13

Доброе утро мои юные искатели приключений!

Как ваше настроение, не устали еще от моих заданий? Вы уже почти на финише! Сегодня вам предстоит отыскать спрятанные сокровища. Действуйте смело, быстро и слажено!

Удачи!

Ваш покорный слуга Джек Воробей!

Письмо 14

Доброе утро, мои юные искатели приключений!

Вот и подходит к концу наше с вами увлекательное путешествие! Я так рад был с вами познакомиться и провести эти чудесные три недели вместе, надеюсь, вам тоже все очень понравилось! Сегодня только самые послушные и активные смогут получить финальную награду от меня. Сегодня я тщательно за всеми наблюдаю... ведите себя хорошо!

Хорошего дня!

Ваш покорный слуга Джек Воробей!