



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение
Центр развития ребёнка - детский сад «Рябинка»
Города Белокурихи Алтайского края.

**Конспект
интеллектуальной квест-игры
«Волшебный кубик»
в подготовительной группе.**

Автор:
Воспитатель
Загуменная Людмила Александровна

г. Белокуриха

Цель: Создать условия для развития игровой деятельности старших дошкольников через организацию интеллектуальной квест-игры «Волшебный кубик».

Задачи:

- Способствовать познавательной, творческой и двигательной самореализации детей;
- Способствовать формированию умения определять место следования (направление) с помощью игрового кубика в условиях коллективной игровой деятельности детей;
- Способствовать развитию памяти, цветового восприятия, быстроты реакции, слухового и зрительного восприятия и внимания.
- Формировать коммуникативные компетенции детей.

Оборудование: дидактические игры «Колпачки», «А вот и пара», видеоигра «Исправь ошибку», «Читай-хватай», ноутбук.

Атрибуты: Кубик с эмблемами кабинетов; карточки для игры «Живые буквы»; карточки в конвертах для игры «Закономерности», песочные часы, простые карандаши.

Содержание квест-игры:

Воспитатель: Ребята, я только что была в методическом кабинете. Там нам передали новую игру, которая называется «Волшебный кубик». Посмотрим?

(Показывает большую коробку).

Дети раскрывают коробку, но в ней находится только кубик, на гранях которого изображены эмблемы кабинетов театрализации, изодейтельности, психолога, группы «Светлячки», спортивного зала, музыкального зала.

Воспитатель: Как вы думаете, как играть в эту игру? Что нужно делать?

(Дети предлагают свои варианты).

-А если выпадет повторная картинка?

Дети: То перекидываем кубик.

Определение места по выпавшей грани кубика.	Ребята кидают кубик. На выпавшей грани кубика изображена эмблема места, куда игрокам необходимо следовать для дальнейших действий. Предложения детей.
1. Кабинет театрализации.	Дидактическая игра «Исправь ошибку» (видеоигра с Совой). Сова читает фразу из сказки, в которой допущена ошибка. Детям необходимо исправить ошибку и произнести фразу правильно.
2. Спортивный зал.	На мольберте находятся изображение буквы «М», состоящей из фигурок человечков. Ребята вместе с педагогом определяют, кто-какую фигуру в букве будет изображать. Затем изображают эту букву с помощью своих тел.
3. Кабинет изодейтельности.	Дидактическая игра «Колпачки». Игра проходит по инструкции, находящейся в коробке.
4. Музыкальный	Дидактическая игра «Читай-хватай». Игра проходит по

зал.	инструкции, находящейся в коробке. Для ускорения игры второй раз используются песочные часы.
5.Группа «Светлячки».	Дидактическая игра «Закономерности». В конвертах для каждого ребёнка находится карточка, где следует определить, какая закономерность присутствует и дорисовать недостающую фигуру. (В стакане на столе стоят простые карандаши).
6.Кабинет психолога.	Дидактическая игра «А вот и пара». Игра проходит по инструкции, находящейся в коробке.

Воспитатель: Ребята, все грани кубика мы использовали? Вы поняли, в чём заключалась эта игра?

Дети: Оказывается, нам предлагалась не одна игра. (Дети перечисляют игры).

Воспитатель: Вам понравилась игра? Какие варианты игры вы можете ещё предложить? Как можно играть по-другому?

(Предложить другим детям).