*ИГРА - КВЕСТ «ТАМ, НА НЕВЕДОМЫХ ДОРОЖКАХ»*

в рамках проекта инклюзивного проекта «Вместе весело играть»

Программные задачи:

1. Развивать общение и взаимодействие детей старшей группы и детей с задержкой психического развития, воспитывать дружеское взаимоотношение между детьми; формировать такие качества, как сочувствие, отзывчивость.

2. Продолжать совершенствовать умение ориентироваться в окружающем пространстве; двигаться в заданном направлении; развивать геометрическую зоркость; развивать зрительно восприятие; обогащать сенсорный опыт; развивать осязание; развивать познавательно-исследовательский интерес; совершенствовать координацию руки и глаза.

3. Продолжать развивать речь как средство общения; поощрять попытки высказывать свою точку зрения; помогать детям осваивать выразительные средства языка; продолжать развивать интерес к художественной литературе; выяснять симпатии и предпочтения детей в отношении литературных героев и произведений.

4. Развивать эстетические чувства детей; художественное восприятие, воображение, литературную восприимчивость.

5. Сохранять и укреплять здоровье детей; поощрять умственную и физическую работоспособность; предупреждать переутомляемость посредством разнообразной деятельности.

 Материал: карта Лукоморья, дуб с дуплом, монетки, сундук с кристаллами, бутылочки, воронки, тазик, карточки-схемы; цветные карандаши, ширма с окошками, мешочки с предметами, бутылочки с краской.

ХОД ЗАНЯТИЯ

- Ребята, вы любите сказки?

- Какие сказки вы знаете?

- Какие сказочные персонажи (герои) вам нравятся? За что они вам нравятся?

- Можно ли по элементу костюма или предмету узнать сказочного героя?

 Предметы (кокошник, корона, стрела, кристалл, лист дуба, метла, меч, конверт)

- Ой, ребята, а в конверте что-то есть. Давайте прочитаем, что здесь написано. (Читаем письмо).

В сказочной стране беда!

Пропала живая вода!

Запасов всего на неделю,

Скоро мы все заболеем!

Рассматривание карты Лукоморья. Определение места. Построение маршрута.

**Логоритмика «Сказки».**

Будем мы шаги считать,

 Будем сказки называть

«Рукавичка», «Теремок»,

«Колобок» – румяный бок.

Про Жар-птицу сказку знаем

«Репку» мы не забываем.

Знаем волка и козлят.

Этим сказкам каждый рад!

 **Встреча с Ученым Котом около дуба зеленого.**

Кот: Зачем вы пожаловали? (Жалуется на боль в суставах, на маленькие запасы живой воды, на непонятную схему для печворга).

Задание 1. Развитие комбинаторных связей.

Выкладывание по схеме одеяла для Кота. 1- красный, 2 – синий, 3- желтый, 4 – зеленый.

Кот: Спасибо за помощь, ребята. Вот вам в помощь – Клубок - навигатор, он покажет вам дорогу.

 Задание 2.

Цель: двигаться в заданном направлении, развивать слуховое внимание, ориентироваться в пространстве относительно себя.

Дети встают в колонну. Выполняют задание: два шага вправо, один шаг вперед, четыре шага влево, один шаг назад.

Избушка на курьих ножках. Встреча с Бабой - ягой

На столе ширма с окнами, детям предлагается сесть и заглянуть в окно. В избе Баба- яга возле котла суетиться, «мурлычет» что-то под нос, принюхивается.

Баба-Яга: Что-то русским духом запахло. Диалог с Бабой –Ягой.

Задание 3. Приготовление «Живой воды».

Баба-Яга варит в котле зелье. Дает детям бутылочки, дети встряхивают, получается цветная вода, отдают Бабе – Яге. Она смешивает все вместе, отдает детям большой котелок.

Баба-Яга: В воду надо добавить серебряные монетки, чтоб вода стала живой, а монеты находятся у Змея Горыныча.

Дети идут по Клубку-навигатору с заданиями пройти по большим треугольникам, по зеленым ромбам, по фигурам без углов, по маленьким прямоугольникам, но ни желтым и ни красным.

Змей Горыныч: Добры молодцы, красны девицы пожаловали. Проходите, только ничего не трогайте, здесь все моё! Жалуется, что без живой воды сил нет летать, что вороны все монеты к себе в дупло унесли, а он даже взлететь не может.

Задание 4. Цель: перцептивное обследование предметов, счет, измерительная деятельность.

Дети по одному достают из дупла монетки, бросают в котелок с водой.

- Ну вот, живая вода получилась, теперь её надо разделить между жителями Лукоморья, чтобы у всех было поровну.

- Как можно разделить воду на равное количество? (С помощью условной мерки, стаканчиков).

Заключительная часть:

Определение направления движения в детский сад по карточкам-схемам с помощью клубка - навигатора. Кот благодарит детей за помощь и дарит книгу сказок и квест – игру.