**Сценарий квест - игры «Морское путешествие без опасностей»**

**Задачи**

Образовательные:

Расширять представления детей об обитателях морских глубин, расширить представления детей о правилах поведения на воде, возле водоемов, актуализировать ранее полученные знания по этой теме.

Стимулировать мыслительную и речевую активность.

Оборудование:

Письмо, карта, картинка "рыба-клоун","корабль", 7 ключей, большой прозрачный контейнер, мешочек с солью, стакан с водой, обруч, карандаши, маски, спасательные круги, спасательные жилеты, элементы одежды, связанные с морской тематикой, сундук.

**Ход мероприятия:**

В.: Ребята, почтальон принес письмо, прочтем его. Интересно от кого оно?

- «Здравствуйте, ребята. Я капитан дальнего плавания. Я рад вас приветствовать на этом острове. В одном из своих плаваний я нашел сундук, но он закрыт. Чтобы узнать, что лежит в сундуке надо его открыть. Помогите найти ключи и открыть сундук. Чтобы получить ключ нужно выполнить задание. А поможет вам, в поиске ключей, карта – подсказка».

В: *Ребята, карту почтальон принес вместе с письмом.*

На карте изображён остров и обозначены символами места, где могут находиться ключи. *(Стрелочками указана последовательность выполнения заданий)*.

В: - Давайте посмотрим на карту, какое задание нам надо выполнить, чтобы найти первый ключ *(на карте условное обозначение первого задания(фонограмма шум моря)*.

В: - Слышите, как шумит море, оно шепчет вам о том, что на дне спрятались морские обитатели. А вот и

**1 СТАНЦИЯ «Загадочная»**

**задание**: Вам нужно отгадать 7 морских обитателей.

**1**. Глубоко на дне она

Словно на небе видна.

Но не светит и не греет,

Потому что не умеет.

*(****Морская звезда****)*

**2** Живет спокойно — не спешит,

На всякий случай носит щит.

Под ним не знает страха **морская**.

*(Черепаха)*

**3** На лошадку так похож

И живёт то в море тоже

Вот так рыбка! Скок да скок

Прыгает **морской…**. *(конёк)*

**4**. Он похож на сковородку

Будто он расплющен, сжат

Хвост его похож на плётку

Рыба это. Рыба *(скат)*

**5**. Восемь рук или восемь ног

Вот и весь я *(осьминог)*

**6.** Для неё волна – качели,

И плывёт она без цели.

Ниоткуда в никуда,

Вся прозрачна как вода. *(Медуза)*

**7.** Дышит жабрами она

Кожа чешуёй покрыта

Чешет нежно бок волна

Не утонет в море…. *(рыба)*

В: Кто знает, как называется рыбка на этой картинке? *(клоун)*А почему её так называют *(расцветка напоминает грим клоуна)*.Клоун ведь весёлый и любит играть. звучит музыка

**2. СТАНЦИЯ "Игровая"**

**Игра "Море волнуется раз"** ключ нашли

В: - давайте вернёмся к нашей карте и посмотрим, куда нам двигаться дальше?

Подходим к карте, смотрим, какое обозначение следующее.

В: Давайте вернёмся к карте. Куда нам надо двигаться дальше? *(дети находят конверт с заданием)*

**3 СТАНЦИЯ «Исследовательская»**

Походим к столу на котором конверт с обозначением корабля, прозрачный контейнер с водой, мешочки с солью.

В.: Корабли перевозили соль. Она лежала в мешках, которые были крепко завязаны. Корабль попал в шторм и когда корабль причалил к берегу, то оказалось, что мешки пустые. Куда делась соль? *(предположения детей)*.

В: Давайте узнаем что же случилось. Мешочек с солью опустим в контейнер с водой, поднимим и снова опустим. Что произошло? *(мешки пустые)* Почему? ВЫВОД *(соль растворилась в воде)*.

**4 СТАНЦИЯ «Да или нет»**

- А сейчас я предлагаю вам поиграть. Игра «Да или нет». Если ответ «да», хлопаете в ладоши и киваете. Если «нет», топаете ногами и грозите пальчиком.

Нырять в незнакомом месте.

Купаться одному.

Пользоваться надувными резиновыми кольцами или другими игрушками только в присутствии взрослых.

Прыгать в воду с высоты.

Плавать в грязной воде.

Плавать в чистой воде.

Можно купаться под присмотром взрослых?

Можно хватать друг друга за ноги и руки, опускать головы друг друга в воду?

Можно брызгать воду в лицо?

Можно плавать вдоль берега?

Нужно ли спрашивать у родителей разрешение, чтобы купаться?

Можно звать на помощь без причины?

Можно заплывать далеко от берега?

Можно купаться во время грозы?

Нужно быть осторожным при купании и соблюдать правила безопасности на воде.

**5 СПОРТИВНАЯ СТАНЦИЯ:**

2команды «кто быстрей приготовится к купанию на воде»

**6 СТАНЦИЯ «СПАСАТЕЛЬНАЯ»**

КАПИТАН ПООЧЕРЕДНО СПАСАЕТ СВОИХ ЧЛЕНОВ КОМАНДЫ

**7 СТАНЦИЯ «ВЫБЕРИ КАЧЕСТВА»**

Из перечисленных слов вам предстоит выбрать качества, которыми нужно обладать для спасения людей от гибели на воде:

ТРУСОСТЬ

СТРАХ

СМЕКАЛКА

РОБОСТЬ

БЕЗРАЗЛИЧИЕ

ВЗАИМОВЫРУЧКА

ОСТОРОЖНОСТЬ

ДОБЛЕСТЬ

- Правильно! С заданием справились!

В: Вот мы и нашли все ключи и открыли замки. А давайте вспомним, какие задания мы с вами выполнили? *(дети перечисляют)*

сундук  открывается. Там лежит формы для игр в песке. Превратим песочницу в морское царство с рыбками, медузами, черепашками, осьминогами..