

Сценарий логопедического квеста «Отряд «Зеленый патруль»

Цели:

образовательная: закрепление навыков словообразования, звукового анализа и синтеза, слогового состава слова, умения согласовывать имена существительные с числительными, обогащение активного словаря детей, совершенствование их общей и мелкой моторики;

развивающая: развитие внимания, мышления, памяти, повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

воспитательная: формирование предпосылок экологического сознания, навыков взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и умение работать в команде.

Оборудование:

конверт с письмом, написанным свечкой; план-схема территории детского сада; гуашь, кисточки, вода; зеленые повязки для каждого участника; искусственные цветы (ромашка, лилия, роза); 3 коробки разного цвета; цветик-семицветик с картинками на звуки [Ш] и [Ж]; воздушные шары, маленький резиновый мяч; игрушка «божья коровка»; детали конструктора-мозаики для выкладывания цветов; две ребристые доски, электрическая гирлянда, шнурки для паутины; пазл с изображением «зоопарка» детского сада (фигуры животных, сделанных из подручных материалов, расположенные на участке детского сада).

Ход игры:

Введение: учитель – логопед излагает детям историю, формирующую поиск-задание.

- Ребята, я нашла в логопедическом кабинете конверт, которого раньше там не было. Вы не знаете, что в нем? Тогда давайте откроем его и посмотрим.

(В конверте лежит чистый листок и карта-схема)

Дети выдвигают свои версии о том, что это за послание.

- А вдруг это зашифрованное письмо, написанное тайными чернилами?

- Кто знает, как это можно проверить? *(Дети отвечают, логопед подсказывает еще один способ: лист надо покрасить гуашью)*

- Кто попробует? *(несколько человек закрашивают лист гуашью)*

- Ребята, смотрите, появились буквы. Давайте прочтем, что здесь написано: **ЗВЕРИ.**

- Что бы это значило? *Дети высказывают версии.*

- Наверное, животным угрожает какая-то опасность. Думаю, что они сбежали из зоопарка. Но они ведь могут попасть в беду, не найти воду или еду, их могут поймать браконьеры и спрятать.

- Ребята, а вы знаете, кто такие браконьеры? *Уточняется значение слова **БРАКОНЬЕРЫ.***

- Ребята, поможем найти и спасти животных? В этом нам поможет карта. А что изображено на карте? *Дети отвечают, что узнали игровые площадки детского сада. А крестиками, наверное, обозначены места, где надо искать подсказки.*

- Нам придется пройти через препятствия и выполнить много заданий, быть внимательными и дружными. Вы по-прежнему все согласны отправиться на поиск? Тогда повторяйте за мной:

Раз, два, три и все пятнадцать
Начинаем превращаться
Из мальчишек и девчонок
Мы в помощников зверей.
Звонко мы в ладоши хлопнем,
И ногами громко топнем.
Смелость мы с собой возьмем
И зверят мы всех спасем!

- Давайте придумаем название нашей команды (*Дети предлагают свои варианты*).

- А как вы думаете, какой цвет больше всего связан с природой? *Всем участникам повязывают зеленые ленты.*

Этапы игры (движение по карте-схеме)

1. Беседка на игровой площадке

К потолку и стене беседки прикреплены связанные между собой цветные шнуры, но часть из них не соединена друг с другом.

- Ой, ребята, наверное, кто-то порвал паутинку паучка, он огорчился, спрятал подсказку и ушел. Давайте поможем ему починить паутинку. И тогда, может быть, мы найдем подсказку. Будем чинить паутинку и на каждый узелок вы будете называть слово, начинающееся со звука [С].

- Ребята, а у кого из вас имя начинается со звука [С]?

- Ребята, мы – молодцы, восстановили паутинку! Теперь внимательно осмотрим беседку, где же наша заветная подсказка? (*Ребята находят на лавке под божьей коровкой часть пазла*).

- Надо оставить паучку послание или знак, что мы нашли подсказку.

- Смотрите, здесь есть мозаика. Давайте соберем из нее красивые цветочки. Паучок вернется, и ему будет очень приятно. *(Дети выкладывают из мозаики цветы и отправляются дальше по карте)*

2. Песочница

- Ребята, в песке зарыто 3 коробки, подсказка только в одной из них. Нам необходимо найти коробки, но не открывать их, там могут быть ловушки. Ищут дети, имена которых начинаются со звука [В]. *(Дети находят коробки)*

- Смотрите, ребята, на коробках какие-то картинки. Кто же на них изображен? *(белый медведь на синей коробке и лев на красной коробке)*

- А где обитают эти животные?

- А теперь, мальчики, поделите на слоги слово «медведь». С какого звука начинается это слово? Какой это звук? (согласный, мягкий). А какой звук в слове последний? Перечислите, пожалуйста, медвежью семью: *(папа – медведь, мама – медведица, детеныш – медвежонок (медвежата)*). А теперь давайте посчитаем: *один медведь, два медведя, пять медведей.*

По такому же алгоритму работают девочки со словом «лев»

- То, что мы ищем находится не в красной и не в синей коробочке. Правильно, значит - в желтой. Молодцы, ребята. А вот и подсказка — еще одна часть пазла.

3. Кустарник

- В траве под кустарником рос цветик-семицветик, он бы мог нам помочь, но ветер оторвал все его листочки и разбросал по траве, оставил только серединку. А что же на ней написано? (буквы Ж и Ш).

- Давайте поищем лепесточки нашего семицветика. (Мальчики ищут листочки, на которых изображены предметы, начинающиеся со звука [Ж], а девочки - со звука [Ш])

Ребята, а почему цветочек называется семицветик? (Нашли все семь лепестков, выложили цветочек)

- Ой, ребята, я вижу еще один лепесток, его унесло дальше других. Посмотрите, он такой, как другие? (Он больше, и на нем нет картинки, зато есть что-то в серединке — это подсказка — кусочек пазла)

4. Гриб на пне

К пню проложены две ребристые доски

- Ребята, а добраться к следующей подсказке нам будет очень трудно, надо переправиться через реку. Ребята, какой может быть река? Назовите слова-признаки к слову река. (*Быстрая, горная, плавная, синяя, спокойная, холодная, глубокая, прозрачная, мелкая...*)

- Ребята, перед нами бурная горная река, а доски – это мостик над рекой. Идти по мостику надо очень осторожно. Делимся на группы и передвигаемся по дощечкам мостика цепочкой, держась друг за друга.

Подсказка на пне под грибом, еще одна часть пазла.

5. Клумба из искусственных цветов

- Где же наша следующая подсказка, что говорит наша карта? (*нужно найти клумбу с цветами*)

- Какие красивые цветы! А как называются эти цветы? (*роза, ромашка, лилия*)

- Ребята, подсказка под тем цветком, который здесь лишний (*лишняя лилия, т.к. начинается со звука [Л], а остальные со звука [Р], дети дают характеристику каждому звуку*).

6. Дерево

- Ребята, а как называется дерево, нарисованное на карте? (*Береза*). На пути к березе висят воздушные шары.

- Ребята, сейчас вам предстоит проявить свою меткость: подсказка в шарике, который находится между желтым и синим. Нужно попасть в

него мячом. *Дети бросают мяч в шарик до первого попадания. Шарик прокалывается и достается подсказка.*

- Итак, ребята, мы собрали все части пазла. Теперь сложите его и определите то место, где спрятаны звери. Если вы определили место правильно, возле него засверкают огоньки. *В определенном месте загорается гирлянда.*

- А теперь, чтобы определить какие звери убежали из зоопарка и спасти всех, надо отгадать загадки:

Он ходит, голову задрал,
Не потому, что гордый нрав,
Не потому что важный граф.
А потому, что он ... *(жираф)*

Косолапый и большой,
Спит в берлоге он зимой.
Любит шишки, любит мёд,
Ну-ка, кто же назовет? ... *(медведь)*

Наверное, в жаркой далекой стране
Она прислонилась к ограде.
Полоски теперь у нее на спине
Как строчки кривые в тетради... *(зебра)*

Зверь ушастый, летом серый,
А зимою снежно-белый.
Я его не испугался,
Целый час за ним гонялся... *(заяц)*

Дружбу водит лишь с лисой,
Этот зверь сердитый, злой.
Он зубами щелк да щелк,
Очень страшный серый... *(волк)*

Всех зверей она хитрей,
Шубка рыжая на ней.
Пышный хвост – ее краса.
Этот зверь лесной - ... *(лиса)*

Он огромен и усат,
Мех роскошный полосат.
Все движенья очень ловки,
Поддается дрессировке.
С ним на воле не до игр.
Что за хищник это?... *(тигр)*

Итог игры

Дети находят зверей и награждаются призами. Логопед подводит итоги игры.