Квест-игра в физическом развитии детей дошкольного возраста

(из опыта работы инструктора по физической культуре

МБДОУ «Детский сад №50»

Устюговой М.В.)

В практике **физического развития**  детей дошкольного возраста внедряются разные здоровьесберегающие технологии, в том числе игровые.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития.

В своей работе по физическому развитию с детьми мы используем  **квест-**игры, где объединены сразу две технологии- здоровьесберегающая и игровая. В переводе с английского языка квест-это «поиск*»*, он включает в себя опеределённый сюжет, который предполагает достижение цели путем преодоления каких-либо препятствий, это форма организации физкультурных детских мероприятий, чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера.

Но изюминка такой игры состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Квест – игра предполагает интеграцию различных видов детской деятельности, что является основным требованием ФГОС ДО. Благодаря проведению квестов, пространственная предметно-развивающая среда всегда мобильна и обладает большим потенциалом для развития ребенка.  
 Наши квесты проходят на территории детского сада, в групповых помещениях, спортивном зале.  Для составления маршрута используем различные варианты:

⎯ Маршрутный лист (где последовательно указаны станции и их расположение; либо зашифрованное слово, ответ на который и будет то место, куда надо последовать);

⎯ «Волшебный клубок» (на клубок ниток последовательно прикреплены надписи с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещались от станции к станции);

Участники могут узнать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции, а ответ на задание и есть название следующей станции.

Во многих квестах принимают участие не только дети, но и родители, т.к. в команде идет сплочение семьи, присутствует соревновательный и познавательный элемент.

В нашем детском саду проходит военно-патриотическая квест-игра «Зарница», в ней принимают участие дети и родители старшей и подготовительной групп, формируются три отряда: «Летчики», «Танкисты» и «Моряки», которым предстоит пройти по маршрутному листу разные этапы: «Минное поле», «Разведка», «Огневой рубеж», «Граница» и собрать все части секретного донесения и расшифровать его. Двигаться от станции к станции необходимо строго по порядку их номеров. На территории ДОУ оборудован штаб**игры,** на этапах маршрута расставлены опознавательные знаки.

По окончании игры начальник штаба подводит итоги, вручает награды и бойцы отправляются на полевую кухню, чтобы подкрепиться настоящей солдатской кашей.

В летний период проведена квест-игра по правилам дорожного движения «В поисках потерянных знаков». Подготовлено соответствующее оборудование на этапах, на которых дети выполняли задания, а за это получали часть карты. Были пройдены следующие этапы: «Зебра» (пешеходный переход), «Загадки о правилах дорожного движения», «Найди нужный дорожный знак», «Наш друг-Светофор», «Веселые автомобили». Собрав всю карту, дети нашли место, где были спрятаны дорожные знаки.

Квест-игра «Путешествие в царство Нептуна». Игра проходила на спортивной площадке в летнее время года. Морской царь Нептун попал в руки пиратов, а чтобы его спасти, надо собрать карту, чтобы узнать, где находится Нептун. Пройти нужно было по определенному маршруту, который указывали персонажи (Русалочка, Кикимора, Водяной), после выполнения заданий (назвать морского обитателя, наполнить сосуд, поймать рыбку, пробежать под волной ), дети встретились с Нептуном.

Таким образом, квест-технология позволяет объединить всех участников образовательного процесса (детей, родителей и педагогов) в решении образовательных задач в игровой сюжетной и занимательной форме, где удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения, а также помогает разнообразить двигательную деятельность в ДОУ. Ловкость, быстрота, выносливость, эмоциональный подъем, легко преодолеваемые **физические** нагрузки- это всё результат внедрения игровой **квест – технологии.**