

**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида № 83 «Вишенка» г. Вологда**

**Конспект квест-игры
«Путешествие в форт Боярд»
для детей старшего дошкольного возраста
и родителей**

Разработчики – творческая группа в составе:
Фадеева Е.А., старший воспитатель,
Шибаета Н.А., музыкальный руководитель,
Богатырева Л.Э., воспитатель,
Пикалева Е.В., воспитатель,
Кориневская Н.П., воспитатель,
Лютинa А.А., воспитатель,
Вихарева Н.А., воспитатель,
Амросова Н.А., воспитатель,
Елисеева Н.Н., воспитатель по физической культуре

2020 г.

Цель - создание условий для повышения мотивации и сотрудничества взрослых и детей в вопросах формирования основ финансовой грамотности.

Оборудование: мультимедийная установка, музыкальная заставка из игры «Форт Боярд», слайд с изображением Форта Боярд, стулья по кол-ву участников, эмблемы 3-х цветов (для 3 команд), костюм ведущего, костюм помощников (3 шт.), песочные часы (3 шт.), банкноты «вишенки», бутафорская монета, маршрутные листы (3 шт.), картинки с изображением игровых залов («комнат-ловушек»).

Действующие лица: дети старшего дошкольного возраста, родители воспитанников, участники семинара; Ведущий, Помощники (3 чел.), Магистр финансов, профессор Пасмюрай, старец Фура.

Ход.

Дети и родители за ведущими заходят в зал и строятся по периметру зала, в командах (с цветными эмблемами на груди).

Ведущий: Добрый день! Здравствуйте, друзья! Дорогие ребята! Уважаемые родители, наши гости! Вы хотите отправиться в интересное путешествие? А куда – отгадайте!

Что за шутки, что за игры?

Нет ли шахмат или нард?

Всюду тайны и загадки.

Это, братцы ... (Форт Боярд)

Звучит заставка из игры «Форт Боярд»

Ведущий: Согласны отправиться в Форт Боярд? Вас ждут трудные, но поверьте, интересные задания. Чтобы все прошло успешно, предлагаю гостям присоединиться к ребятам и родителям в 3 команды с помощью цветных монеток на программке.

Деление на 3 команды (родители и дети уже поделены заранее)

Ведущий: Предлагаю передвигаться с помощью маршрутного листа и посетить все игровые залы – это будут своего рода «комнаты-ловушки». Мои помощники! Пожалуйста, выдайте командам маршрутные листы.

Ведущие выдают каждой команде маршрутный лист.

Ведущий: Вам нужно будет выполнить задания, на которые отводится строго определенное время, за ними будут следить мои помощники по песочным часам.

Помощники показывают песочные часы.

Ведущий: За каждое успешно выполненное задание команда получит особые денежные банкноты – «вишенки»

Ведущий демонстрирует банкноты.

Ведущий: А в конце игры – путешествия всех вас ожидает сюрприз - заработанные деньги вы сможете с пользой потратить! Вы готовы отправиться в путешествие, готовы к испытаниям? Молодцы! Предлагаю произнести девиз нашей игры: «Один за всех – и все за одного»!

Все произносят девиз.

Ведущий: Всем удачи!

Звучит музыкальная заставка из игры «Форт Боярд».

Команды за помощниками в соответствии с маршрутным листом посещают разные игровые залы.

Игровой зал № 1 - «Лаборатория Магистра финансов»

Направление: опытно- экспериментальная деятельность

Оборудование: столы, стулья по кол-ву участников; плакат А3 «Правила безопасности при проведении опытов»; для опыта 1: пипетка, вода, монеты; для опыта 2: ¼ стакана уксуса, 1 чайная ложка соли, миска (не металлическая), бумажные полотенца, желтые монеты (медьсодержащие); для опыта 3: стеклянная банка с крышкой емкостью 1 литр, вода, монетка; для опыта 4: кусок картона, стакан и горсть монет; для опыта 5: воздушный шарик, нитка, монетка; коллекция монет и купюр нашего государства и других стран; банкноты «вишенки»; костюм героя, «волшебная палочка».

Ход.

Магистр: Здравствуйте, мои дорогие, и маленькие и большие! Я - Магистр финансов! Приветствую вас в моей волшебной лаборатории. В руках у меня волшебная палочка, которая нам будет помогать.

Внимание! Внимание!

Дорогие гости,

Чудеса сейчас придут

Интересно будет тут!

Предлагает всем гостям разделиться на пары (взрослый + ребенок) и занять места за столами.

Магистр: Предлагаю вам поэкспериментировать, а с чем – отгадайте загадку.

Я кладу их не в платок,

Я кладу их в кошелек. (Деньги)

Магистр: В лаборатории нужно соблюдать правила безопасности. Посмотрите, вот они.

На большом плакате символически изображены правила безопасности: 1) соблюдать порядок на рабочем месте, 2) не пробовать на вкус. 3) опасное вещество – только для взрослых, 4) работать по технологической карте.

Магистр: Итак, начнем!

Помощник засекает время на песочных часах (10 минут). Участники проводят вместе Магистром опыты, действуя строго по технологической карте.

Опыт 1. «Водные шапочки на монетах»

Положим монету на столе и капаем на нее воду так, чтобы вода полностью покрывала всю монету. Самое главное не дотрагиваться пипеткой до воды на монете, иначе «пленка» поверхностного натяжения лопнет, и вся вода разольётся за пределы монетки. Если все получилось, то на ваших монетках будут красоваться водные шапочки, которые образовались благодаря силе поверхностного натяжения воды.

Опыт 2. «Чистая монета»

Монеты лучше выбирать не блестящие, а потемневшие, тогда эффект от чистки будет более выражен. Итак, в миске смешиваем уксус, соль, кладем несколько монет и пластиковой ложкой перемешиваем. Ожидаем несколько минут. Монеты достаём и вытираем насухо. Почему так произошло? Уксус с солью удаляют оксид меди с поверхности монет, благодаря чему те приобретают первоначальный блеск.

Опыт 3. «Исчезающая монета»

Налейте воду в банку и закройте крышкой. Положите монету на стол: «Вы видите монету?»

Поставьте на монетку банку с водой. Скажи волшебные слова, например: «Вот волшебная монета, вот была, а вот и нет». Скажем другие волшебные слова, например: «Как монетка провалилась, так она и появилась». Теперь уберите банку, и монета снова окажется на месте.

Когда свет переходит из воздуха в воду, на границе этих двух веществ возникает отражение, и монетка не видна снаружи.

Опыт 4. «Монетка-попрыгунья»

Вот очень простой, но эффектный опыт. Всего-то и нужно, кусок картона, стакан и горсть монет. Нужно положить картонку на стакан, в центр поставить монеты башенкой друг на друга, и резко ударить по картону. Картонка, конечно, отлетит, а все монеты очутятся в стакане.

Опыт 5. «Монетка-эквилибристика»

Магистр: Вы были в цирке? Видели ли вы там номер, где мотоциклист катается по вертикальной стене внутри огромного шара? Проводим наше волшебство «Эквилибристика- монетка». Приготовьте воздушный шарик, нитку, монетку. Опустите монетку в шарик. Взрослые, надуйте шарик. Перевяжите его ниткой. Дети, скажите волшебные слова: Шырли-Мырли-брысь! Ну, монетка, торопись!

Дети произносят слова. Магистр взмахивает палочкой.

Теперь начинаем вращать шарик так, чтобы монетка скользила по стенкам шара, и внезапно прекращаем вращательные движения. Монета еще долго будет скользить по стенкам неподвижного шара.

При вращении вы сообщаете монете центробежную силу, и даже когда вы перестаете вращать шар, монета продолжает еще некоторое время скользить.

Есть природная сила, которая помогает монетке двигаться по кругу.

Если останется время, Магистр предлагает сравнить монеты и купюры нашего государства и другой страны. Гости рассматривают экспонаты, сравнивают.

Помощник: Время истекло!

Магистр: Уважаемые мои коллеги – так учёные называют своих сотрудников! Ваш труд не прошёл даром. Как настоящие учёные раскрывают тайны неизвестности, так и вы сегодня неизвестное сделали известным. Вам понравилось быть волшебниками? Вы справились с заданиями - получайте «вишенки» и продолжаете путешествие. Удачи вам!

Магистр за каждый проведенный опыт выдает команде купюры.

Помощник: Вперед! К следующему испытанию!

Игровой зал № 2 - «Кладовая игр профессора Пасмюрай».

Направление: совместная игровая деятельность.

Цель: отработка имеющихся у детей и взрослых понятий по финансовой грамотности (таких, как: услуга-товар, купля-продажа, цена-стоимость) в совместной деятельности посредством дидактических игр.

Оборудование:

- для игры «Третий лишний»: карточки с изображением предметов, из которых один лишний (1 - рубль, марка (в монетах), рубль (банкнота); 2 - кофта, кольцо, солнце; 3 - магазин, палатка (рыночная), жилой дом; 4 - товар, деньги, ночь);

- для игры «Услуги и товары»: предметные, сюжетные картинки (с изображением труда в реальной жизни; изготовление товаров или предоставления услуг в сказках: Красная Шапочка несет корзину с пирожками, художник Тيوبик рисует картины, Кнопочка варит варенье, доктор Айболит лечит, Дедушка ловит неводом рыбу, Винтик и Шпунтик ремонтируют машину, почтальон Печкин разносит письма); обозначения – «товар» и «услуга»;

- для игры «Магазин»: разные игрушки, муляжи овощей, ценники, игровые деньги;
- банкноты «вишенки»; костюм героя; стулья по кол-ву участников.

Ход.

Профессор: Здравствуйте, здравствуйте мои друзья!

Я профессор Пасмюрай,

Приходи и поиграй!

Я люблю в игры играть

И много нового узнавать!

А вы любите играть?

Тогда парами проходите

И в паре играть начните!

Профессор: Первая игра «Третий лишний». Возьмите одну карточку на двоих, решите совместно, какой предмет на карточке лишний и почему? Расскажите об этом всем.

Цель игры – развитие умения определять «лишний» предмет, выделяя общий признак других.

Содержание игры. Игрокам предлагаются картинки с изображенными на них определенными предметами. Чтобы найти лишний предмет, игрок объединяет два предмета по какому-либо признаку. Назвав лишний предмет, игрок объясняет свой выбор.

Профессор: Вот вы и заработали первую банкноту.

Отдает купюру «вишенку»

Профессор: А как вы думаете, зачем нужны деньги?

Выслушиваются ответы

Профессор: Да, на деньги можно купить товар или получить услугу. Вот и мы с вами переходим к следующей игре: «Услуги и товары»

Профессор: Предлагаю вам взять карточку, посмотреть и решить, что на ней изображено: производство товара или предоставление услуги. У кого будет товар – присядут на стулья справа, а у кого услуги – слева. Объясните свой выбор.

Цель игры - закрепление сведений о том, что такое услуги и товары, показать, что они встречаются не только в реальной жизни, но и в сказках; воспитание уважения к любой работе.

Содержание игры. Воспитатель и дети уточняют, что такое товары (это разные предметы, которые производят) и что такое услуги (это помощь, которую можно предоставить другому). Игроки говорят, люди каких профессий производят товары: пекарь, земледelec, сапожник, художник, шахтер, ткач. Потом вспоминают профессии, представители которых предоставляют услуги: няня, воспитатель, учитель, парикмахер, врач, продавец. В сказках персонажи работают так же, как люди в реальной жизни. На магнитной доске заполняются две таблицы «Товары» и «Услуги». Дети прикрепляют к таблицам соответствующие рисунки, объясняя свои действия

Профессор: Вот вы и вторую банкноту заработали.

Отдает купюру «вишенку»

Профессор: А что мы делаем с заработанными деньгами?

Выслушиваются ответы.

Профессор: Да, мы их тратим. Деньги бывают разного достоинства: крупные и мелкие. И чтобы оплатить наши покупки, мы должны знать цену. Я предлагаю вам сходить в магазин и приобрести товар. А поможет нам в этом Гном - эконо́м.

Демонстрируется игрушка Гном—эконом.

Профессор:

Этот гном не простой,

В нём тайник есть – вот такой!

Руку опускаем – денежку вынимаем.

В магазин идём и товар берём!

Посмотрим, что вы сможете купить, какой товар оплатить.

Игра: «Магазин»

Цель игры - дать возможность детям практически осуществить процесс купли-продажи; развивать умение «видеть» товар и его цену (стоимость).

Содержание игры. Прежде чем купить понравившийся товар, ребенок определяет цену (стоимость) товара - игрушки, отсчитывает определенную сумму денег и покупает товар. По мере того как товар раскупается, продавец добавляет новые предметы.

Профессор: Ну вот и третья купюра для вас!

Помощник: Время истекло!

Профессор: Надеюсь, вам понравилось играть,
Приходите ещё – буду ждать!
А заработанные деньги вы правильно потратите!
Куда-нибудь сходите и удовольствие получите!!!

Помощник: Вперед! К следующему испытанию!

Игровой зал № 3 - «Финансовая библиотека старца Фуры»

Направление: познавательная квиз-игра

Цель: развитие творческого мышления, интереса к интеллектуальным видам досуга.

Оборудование: мультимедийная установка, презентация, банкноты «вишенки»; костюм героя, «волшебная книга»; стулья по кол-ву участников.

Ход

Старец Фура:

Здравствуйте! Здравствуйте!

Мои милые друзья!

В сторожевой башне встречает вас старец Фура

Это – я!

А это - волшебная книга моя.

Книга тайн, вопросов и загадок.

Итак, внимание друзья!

Вопрос первый у меня - «Назови профессию».

На экране появляются задания и после ответов участников правильный вариант ответа.

Старец Фура: На экране представлена семья: мама, папа, дедушка и бабушка, рядом с каждым из них – предметы. Определите, кто кем работает.

Ответы участников.

Старец Фура: За правильный ответ получите банкноту «вишенку».

Отдает банкноту.

Старец Фура: Вопрос второй - «Доходы и расходы». Ваша задача – определить, к какой категории семейного бюджета относятся картинки: где доходы, а где расходы.

На слайдах по очереди показываются картинки:

- ✓ Покупка хлеба в магазине (*расход*);
- ✓ Оплата коммунальных услуг (*расход*);
- ✓ Папа получил отпускные (*доход*);
- ✓ Оплата за детский сад (*расход*);
- ✓ Покупка игрушек (*расход*);
- ✓ Бабушка получило пенсию (*доход*);
- ✓ Дедушка выиграл в лотерею (*доход*);
- ✓ Поездка на курорт (*расход*);
- ✓ Сестра получила стипендию (*доход*);
- ✓ Поломался телевизор (*расход*).

После каждого слайда участники говорят свой вариант ответа.

Старец Фура: Третий вопрос - «Экономический кроссворд».

- ✓ Ваша задача - закончить предложения.
- ✓ Мама, папа, я – наша дружная... (*семья*).
- ✓ Ее получают бабушки и дедушки. (*Пенсия*.)
- ✓ Родители получают на работе... (*зарплату*).
- ✓ То, что тратит семья, называется... (*Расходы*.)
- ✓ Сестра и брат за хорошую учебу в институте получают... (*стипендию*).
- ✓ Бывает государственный, семейный. (*Бюджет*.)
- ✓ Назовите одним словом: зарплата, премия, пенсия, пособие. (*Доходы*.)

После ответов участников на каждый вопрос на экране высвечивается правильный вариант ответа.

Старец Фура: Какое слово спряталось? Правильно, «спасибо». Вам спасибо за правильные ответы. Своими знаниями вы заработали деньги «вишенки», которые можете потратить с умом.

Помощник: Время истекло!

Старец Фура: До новых встреч друзья!

Помощник: Вперед! К новым испытаниям!

Команды проходят все игровые залы «комнаты – ловушки» и возвращаются согласно маршрутному листу в музыкальный зал, на дверях которого висит афиша.

Ведущий: Премьера спектакля!!! Торопитесь! Покупайте билеты на спектакль! Всего один день – премьера спектакля!

Перед входом в зал командам предлагается купить в кассе билеты на спектакль на всю команду на заработанные деньги «вишенки». После чего все рассаживаются в зрительном зале.

Игровой зал № 4 – «Театр Фелиндры»

Сказка «Как Муха Цокотуха стала Мухой бизнес-вумен»

Направление: театрализация

Цель - закрепление полученных ранее знаний о понятиях «деньги», «вклад», «банк», «доходы» через театрализованную деятельность.

Участники: дети подготовительной группы и родители

Общий сбор команд.

Ведущий: Дорогие ребята! Уважаемые родители, гости! Друзья! Вы успешно выполнили все задания. И на заработанные денежки смогли насладиться премьерой экономической сказки. Всем аплодисменты! Наше путешествие в Форт Боярд завершилось!!! Игра закончена! По сложившейся традиции: мы хотим, конечно же, узнать, что больше всего понравилось, запомнилось. А может, что-то нужно было изменить? Вот эту волшебную монету я вам вручаю – ее передавайте, все ваши мнения, замечания, пожелания слушаю, внимаю и запоминаю. Пожалуйста!

Ведущий поочередно дает большую бутафорскую монету участникам (детям, родителям, гостям), они высказывают свои впечатления.

Ведущий: Все были дружными в этой игре, находчивыми, сообразительными, умелыми и ловкими. Выиграли много «вишенок», но не стоит забывать и русскую пословицу «Не имей сто рублей, а имей сто друзей!» Всем спасибо! До новых встреч!