**Конспект**

**Игра-квест: «Сокровища пирата»**

На столе лежит конверт (на нем изображен красный Х).

*Педагог: Ребята, пока шел тихий час нам прислали письмо, как вы думаете что там?......(ответы)……А давайте мы с вами откроем его и узнаем?*

Открывают. В конверте письмо:

Здравствуйте, ребята. Меня зовут Соколиный глаз, я один из 5 пиратов команды капитана Крюка. Когда то давно мы спрятали в вашей группе клад, поделить по честному мы его не смогли, поэтому он так и лежит в вашей группе. Надеюсь оставленные подсказки помогут вам найти его, и вы сможете разделить его на всех, никого не обидев. Впереди вас ждут серьезные испытания, и лишь командой вы сможете их пройти. Вы готовы?

*Педагог: Да ребята, вот это новости. Как вы думаете, вы сможете, стать одной командой и найти сокровища?....(ответ)…. В конверте есть еще записка.*

Записка: Итак, первая подсказка! Найдите такое место где пол становится мягким (ковер) садитесь на него и приготовьтесь быть очень тихими.

*Педагог: Ребята, давайте подумаем, где же у нас в группе пол становится мягким?...(на ковре)… давайте поищем там наше первое задание!*

Дети ищут задание загибая края ковра, кто-то находит конверт с заданием №1.

*Педагог: Итак ребята первое задание (шепотом) Здесь сказано, что, для того что бы получить следующую подсказку мы все должны разговаривать шепотом. Я буду задавать вам вопросы а вы будите поднимать руки, и отвечать на вопросы шепотом только тогда, когда вас спросят. Ясно?*

Прошепчи ответ (за каждый выкрик добавляется вопрос)

**Цель:**

Развитие произвольности и самоконтроля, коррекция импульсивности

**Ход:**

Взрослый задает вопросы. Каждый, кто знает ответ, протягивает вперед руку, пальцы сжаты в кулак, а большой палец поднят вверх *(показ)*.

Когда поднятых пальцев много, взрослый считает *«Раз, два, три – шепотом говори»*. Задача детей - прошептать ответ.

***Вопросы:***

Какое сейчас время года?

Как называется детеныш кошки?

Сколько лап у собаки?

Какие дни в недели выходные?

Какие звуки издает корова?

Что нужно делать, прейдя в группу с улицы?

Как нужно вести себя на прогулке?

Если вам понравилась игрушка, которой уже кто-то играет, что нужно сделать?

*Педагог: Ребята, мы с вами смогли справиться с этим сложным заданием, и теперь прочитаем вторую подсказку.*

Записка: Молодцы ребята, а следующее задание вы найдете, если скажете воспитателю 10 добрых слов.

Говорят добрые слова.

*Педагог: Молодцы ребята, а теперь садитесь за столы проходить второе испытание.*  Читает записку*: « Всем известно, что бы быть хорошим пиратом необходимо быть и хорошим сыщиком, чтобы найти как можно больше сокровищ. И сейчас вы попробуете себя в роли сыщиков.»*

Внимательный сыщик

**Цель:**

Развивать усидчивость, наблюдательность, умение действовать не спеша, контроль и самоконтроль.

**Ход:**

Взять небольшой лист бумаги с символами небольшого размера (для начала это может быть 1-2 строчки), фломастер.

Ведущий рассказывает сказочную историю, например:

*«Фигуры собирались на праздник. Давайте поможем им собираться? Круг хотел надеть красный костюм. Найдите на страничке все круги и оденьте их в красное». Хорошо. «Треугольник хотел надеть синее костюм, найдите все треугольники, и оденьте синий костюм».*

Молодцы ребята, Давайте посмотрим кто из вас лучшие сыщики.

*Педагог: Ребята у нас есть (123) правильно выполненных задания, поэтому мы получаем следующую подсказку.*

Записка: Возвращайтесь на мягкий пол и приготовьтесь пройти еще одно испытание.

*Педагог: Ребята, вы готовы к следующему испытанию?*

**Летает - не летает**

**Цель:**

Развивать произвольность и самоконтроль, внимание и умение выделять главные признаки предметов.

**Ход:**

Все встают в круг. Педагог называет разные слова. Если названное что-нибудь или кто-нибудь способно летать, то дети поднимают руки вверх, если не летает, то не совершают никаких движений.

*Список: орел, змея, диван, бабочка, стул, баран, ласточка, самолет, дерево, чайка, дом, воробей, муравей, комар, лодка, утюг, муха, стул, собака, вертолет, ковер, поросенок, стрекоза.*

Педагог: Молодцы ребята, ваша команда прошла все испытания, и готова пройти последнее финальное испытание.

**Сокровища пирата**

**Цель:**

Развивать умение контролировать свои двигательные и эмоциональные реакции, выдержку.

**Ход:**

Водящий – это пират. Он сидит в определённом месте комнаты, а рядом с ним, на расстоянии примерно в полметра лежит какой-либо небольшой предмет (сокровища). Пока пират «спит», остальные игроки медленно, на цыпочках, подкрадываются к нему, стараясь забрать «сокровища». Если пират услышит какие-либо звуки, он открывает глаза, и крадущиеся игроки должны тут же замереть, чтобы их «не заметили». Тот, кто не успел замереть, отходит назад на несколько шагов. Кто успел, тот продолжает движение, когда пират снова «уснёт». Выигрывает тот, кто сможет тихо подкрасться и забрать пиратские сокровища.

Заключение.