

# ИГРА-Квест «Школа молодого бойца», посвященная 23 февраля.



Презентацию  
подготовила:

Музыкальный  
руководитель :  
Евдокимова О.А.

МБДОУ №295 г.  
Красноярска

**Цель:** Создание условий для проявления положительных эмоций через организацию Квеста «Школа молодого бойца» для детей и родителей детского сада.

**Задачи:**

- Закреплять знания о военных профессиях, названиях военной техники; видах войск.
- Формировать чувства патриотизма, любви к Родине, уважительного отношения к защитникам отечества, чувства гордости за Российскую армию
- Учить детей работать в коллективе, подчиняться определенным правилам, развивать чувство дисциплины и товарищества.
- Привлекать родителей в жизнь детского сада, через участия в мероприятия.



## Приветствие команд.

Участникам команд предстояло пройти этапы разных вид войск. Показать свою: ловкость, меткость, ум, внимательность, чувство сплоченности и помощи ближнему. Были выданы маршрутные листы с определением маршрута по станциям, где родителей и детей ждали интересные задания.





На станции «Летчики» командам нужно было создать самолёт. Для детей был предложен конструктор, а для пап было задание посложнее. По инструкции нужно было сделать бумажный истребитель и испытать его полёт.



На станции **«СНАЙПЕРЫ»** детям и родителям нужно было пройти 3 испытания: показать свою ловкость, внимательность, меткость.

На первом испытании – **«Дартс»**, задача была -попасть в цель.

На втором испытании- **«Попади в корзину»**, нужно было резиновым мячиком попасть четко в тазик. Третье испытание - **«Найди Снайпера»** требовало от команд внимания. Участникам нужно было найти на иллюстрации спрятанного снайпера.





## «Инженерно-

## строительные войска»

Пришел приказ об устранении последствий от землетрясения и восстановления военных объектов.

Команде нужно собрать военную технику из отдельных деталей по предложенным схемам.

- танк (из деревянного строительного материала)

- штаб военный (мягкие модули)

- самолёт (лего)

Команды самостоятельно распределяются на подгруппы или делают все вместе объекты, используя схемы).





## «Радисты»

На листе зашифровано (Азбука Морзе) крылатое выражение о Родине.  
Команда родителей и детей в течении 5 минут должна расшифровать и  
записать получившееся выражение.

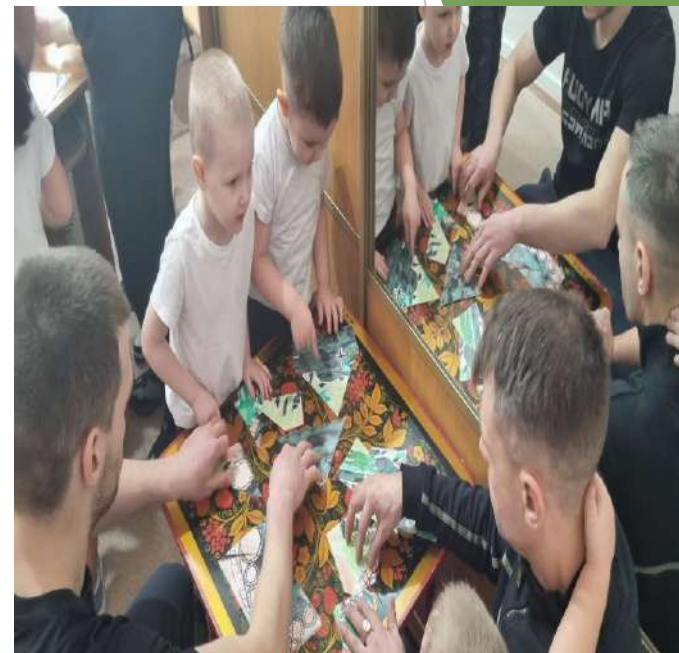
Чем больше получится расшифровать, тем больше зарабатывают баллов.





## «Разведчики»

Командам была дана задача на время собрать карты противников и объяснить, что там изображено, что мы можем с ними сделать?  
За каждую собранную и объясненную карту команда получает один балл.





Поздравляем с участием и победой всех участников Игры-Квеста!!! До новых встреч!









