Приложение №1

к приказу МДОУ детского сада «Теремок»

от 03.06.2022 г. № 9

Заведующий

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Краева Е.Т.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Квест-игры «В поисках клада»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения Квест-игры «В поисках клада» (далее – Квест) среди воспитанников муниципальных дошкольных образовательных организаций

1.2. Квест (англ. quest – поиски) – один из основных жанров игр, требующих от игроков решения умственных задач по сюжету. Он направлен на овладение навыками коллективного решения поставленных задач, сплочение членов команды;

1.3 Квест проводится по инициативе муниципального дошкольного образовательного учреждения детский сад «Теремок» и АНО культурно-выставочного комплекса имени В.А. Гречухина с целью развития духовно-нравственно воспитания воспитанников дошкольного возраста в Мышкинском муниципальном районе.

2. Цели и задачи Квест-игры

2.1. Целями проведения Квест-игры является - патриотическое и гражданское воспитание посредством включения воспитанников в активную деятельность по истории родного города с использованием Квест-игры.

Задачи:

* обобщить знания детей о малой Родине.
* формировать гражданско-патриотические чувства к стране, воспитывать гордость и уважение к историческому прошлому.
* воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, развивать наблюдательность, внимание, логическое мышление, создавая благоприятную обстановку для совместной деятельности детей.

3. Место и сроки проведения Квест-игры

3.1Квест-игра проводится 24 июня 2022 г. в 10.00 ч. на территории АНО культурно-выставочного комплекса имени В.А. Гречухина.

4. Участники Квест-игры

4.1. К участию в Квест приглашаются воспитанники дошкольных образовательных организаций Мышкинского МР в возрасте 5-7 лет

4.2. Участники Квест-игры объединяются в команды по 7 человек.

4.3. От одной образовательной организации участвует не более 1 команды.

5. Содержание Квест-игры

5.1 Квест-игра содержит вводный этап, четыре основных этапа. На каждом этапе-станции игрокам предлагают выполнить задания. Задание представляют собой различные вопросы, головоломки, загадки, игры, где получаю детали для нахождения клада. На заключительном этапе дети находят клад.