

Управління освіти виконавчого комітету Нетішинської міської ради
Дошкільний навчальний заклад (центр розвитку дитини)
«Золотий ключик»

Рабчун Наталія Олександрівна

ГЕОКЕШИНГ-ЦЕ ВЕСЕЛО!

ІННОВАЦІЙНИЙ ПРОЕКТ ВПРОВАДЖЕННЯ ОСВІТНЬОЇ
ТЕХНОЛОГІЇ «ГЕОКЕШИНГ», «КВЕСТ-ГЕОКЕШИНГ» В
РОБОТУ З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ



**Управління освіти виконавчого комітету Нетішинської міської ради
Дошкільний навчальний заклад (центр розвитку дитини)
«Золотий ключик»**

Рабчун Наталія Олександрівна

ГЕОКЕШИНГ-ЦЕ ВЕСЕЛО!

**ІННОВАЦІЙНИЙ ПРОЕКТ ВПРОВАДЖЕННЯ ОСВІТНЬОЇ
ТЕХНОЛОГІЇ «ГЕОКЕШИНГ», «КВЕСТ-ГЕОКЕШИНГ» В
РОБОТУ З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

**Нетішин
2017**

Автор:

Рабчун Н.О.- вихователь дошкільного навчального закладу
(центру розвитку дитини) «Золотий ключик» м. Нетішин

Рецензент:

Максимчук Ю.П.– методист дошкільного навчального закладу
(центру розвитку дитини) «Золотий ключик» м. Нетішин

Геокешинг – це весело! Інноваційний проект з впровадження освітньої технології геокешинг, квест-геокешинг в роботу з дітьми дошкільного віку/ Рабчун Н.О. – Нетішин: 2017- 116 с.

У посібнику представлено інноваційний проект з досвіду роботи педагога щодо застосуванні освітньої технології геокешинг, квест-геокешинг в роботу з дітьми дошкільного віку, а також практичний матеріал до проекту: розробку ігор-занять, розваг з використання елементів геокешинга, квест-гри, ігрову діяльність та роботу з батьками.

Даний досвід роботи може бути використаний педагогами дошкільних навчальних закладів, педагогами додаткової освіти, батьками.

ЗМІСТ

Вступ	5
Зміст проекту з впровадження освітньої технології «геокешинг», «квест-геокешинг» в роботу з дітьми дошкільного віку	10
Реалізація технології «Освітнього геокешинга» в роботу з дітьми дошкільного віку	17
Взаємодія з батьками.....	24
Висновки.....	26
Додатки	
Додаток 1. Перспективний план проведення занять-ігор з елементами геокешинга і квест-гри з дітьми дошкільного віку.....	29
Додаток 2. Конспекти занять-ігор з елементами геокешинга і квест-гри для дітей дошкільного віку.....	34
Середній дошкільний вік.....	36
Старший дошкільний вік.....	55
Додаток 3. Ігрова діяльність.....	97
Додаток 4. Батьківський вісник.....	107
Література	115

ВСТУП



Актуальність. У зв'язку зі змінами в соціумі, від системи освіти вимагають застосування нових педагогічних технологій, спрямованих на індивідуальний розвиток особистості. Акцент в освіті пересувається на формування у дітей здатності самостійно мислити, добувати і застосовувати знання, ретельно обмірковувати прийняті рішення і чітко планувати свої дії, а також ефективно співпрацювати в різноманітних за складом групах, бути відкритими для нових контактів і зв'язків. Звідси завдання педагога, спеціально організувати цю діяльність, створюючи всередині неї атмосферу співробітництва, взаємної довіри - дітей один з одним, а також дітей і дорослих.

Сьогодні, в умовах реалізації освітнього стандарту, дошкільний навчальний заклад покликаний формувати компетентності, які дозволять кожній дитині стати успішною особистістю. Важливим фактором ефективності освіти стає впровадження інноваційних педагогічних технологій, що відкривають нові можливості виховання і навчання дошкільнят. Хочеться, щоб діти активно намагалися самі знайти відповіді на свої запитання, проявляли більше самостійності, уваги, допитливості.

Однією з таких інноваційних педагогічних технологій є «Геокешинг». Дана технологія дозволяє зробити процес навчання актуальним, особистісно-значущим, цікавим, продуктивним, творчим, і в якійсь мірі навіть азартним.

Що означає слово «геокешинг» і звідки воно походить? «Геокешинг» походить від англійського слова, складається з двох частин «гео» - земля, «кеш» - скарб.

Геокешинг - це захоплююча командна гра, в якій присутні: подорож, знаходження місця розташування заданих об'єктів, пошук інформації про об'єкти і відповідей на питання, розвиток допитливості та пізнавальної активності, вміння спілкуватися і знаходити в результаті спілкування потрібну інформацію, вирішувати проблему спільно.

Це туристична гра із застосуванням супутникових навігаційних систем, суть якої полягає в пошуку схованок і скарбів [1, с 4].

Головна особливість геокешинга - це те, що «схованки» створюються в місцях, які володіють природним, історичним, культурними або географічним інтересом.

Отже, на мою думку, геокешинг - це ефективний спосіб дізнатися багато цікавого, пізнавального про рідний край, вміти діяти в різних життєвих ситуаціях.

З дітьми дошкільного віку використовуються тільки елементи цієї захоплюючої гри і проводяться за методикою «*освітнього геокешинга*».

«*Освітній геокешинг*» - педагогічна технологія, яка допомагає дитині самостійно пізнавати навколишній світ. *Суть технології* - організація ігрової діяльності дітей, що наповнює її розвивально-пізнавальним матеріалом.

У грі беруть участь діти молодшого, середнього, старшого дошкільного віку, вихователі, фахівці, планується залучення батьків.

Діти молодшого дошкільного віку грають в спрощену *квест* гру, яка готує їх до геокешинга. Вони ходять в гості один до одного і виконують елементарні завдання.

Діти середньої групи в *квест* грі вже вчаться користуватися картами-схемами і пересуваються в приміщенні дошкільного навчального закладу, це є підготовкою для повноцінної гри в геокешинг в старшому дошкільному віці.

Квест - це ігрова педагогічна технологія. *Квест* - це форма взаємодії педагога і дітей, яка сприяє формуванню вмінь вирішувати певні завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету. Можливість реалізації освітніх завдань у формі *квесту* цілком реальна в умовах дошкільного навчального закладу з дітьми дошкільного віку. *Квест*, з його майже безмежними можливостями, надає неоціненну допомогу педагогу, надаючи можливість урізноманітнити освітньо - виховний процес, зробити його незвичайним, таким, що запам'ятовується, цікавим, веселим, ігровим.

Основна *мета квесту* – швидше і якісне виконання певних завдань з метою досягнення кінцевої цілі, у результаті чого гравець або команда отримує приз [15,с 11].

Найважливішими елементами гри в жанрі квесту є власне розповідь і обстеження світу, а ключову роль в ігровому процесі відіграють рішення головоломок і завдань, що вимагають від гравця розумових зусиль.

Отже, квест - це ігри, в яких гравцеві необхідно шукати різні предмети, знаходити їм застосування, розмовляти з різними персонажами в грі, вирішувати головоломки і т.д.

Квест - це пригодницька, командна гра. *Ідея гри* проста - команди, переміщуючись по точкам, виконують різні завдання. Але родзинка такої організації ігрової діяльності полягає в тому, що, виконавши одне завдання, діти отримують підказку до виконання наступного, що є ефективним засобом підвищення рухової активності та мотиваційної готовності до пізнання і дослідження.

Головна перевага квесту в тому, що така форма організації свята ненав'язлива, в ігровому, цікавому вигляді сприяє активізації пізнавальних і розумових процесів учасників.

За допомогою такої гри можна досягти освітніх цілей: реалізувати проектну та ігрову діяльність, ознайомлення з новою інформацією, закріпити наявні знання, відпрацювати на практиці вміння дітей.

Крім того, змагальна діяльність навчає дітей взаємодії в колективі однолітків, підвищує атмосферу згуртованості і дружби, розвиває самостійність, активність та ініціативність.

Отже, даний напрямок (*освітній геокешинг, квест*) стає актуальним, так як допомагає здійснити комплексно-діяльнісний підхід до розвитку особистості кожної дитини. Він дозволяє винести навчання за рамки дошкільного навчального закладу. Це кращий спосіб познайомити дітей з природою рідного краю, пам'ятками і історичним значенням нашого міста. Адже скарб можна знайти не тільки в землі, а й у всьому різноманітті нашого навколишнього світу.

Таким чином, в процесі активного впровадження технології «освітнього геокешинга» дитина дошкільного віку набуває здатності здійснювати експериментування: бачити і виділяти проблему, приймати і ставити мету, вирішувати проблеми, аналізувати об'єкт або явище, виділяти суттєві ознаки і зв'язок, зіставляти різні факти,

висувати гіпотези і припущення, відбирати засоби і матеріали, робити висновки, фіксувати етапи дій і результати графічно.

Основний плюс і родзинка гри геокешинг, квест-гри полягає в тому, що кожен раз діти не знають яка пригода їх чекає, з чим їм доведеться зіткнутися і який маршрут подолати.

Отже, я вважаю, що геокешинг, квест-геокешинг, можна включати в усі освітні області. Тому, що «освітній геокешинг» - це технологія спрямована на освітній процес і включає в себе практичний зміст і організацію проектної діяльності дошкільнят.

Таким чином, саме метод проектів стане способом організації педагогічного процесу, заснованого на взаємодії педагога, батьків і вихованців між собою і навколишнім середовищем, у ході реалізації проекту - поетапної практичної діяльності по досягненню поставлених цілей.

Спираючись на вищесказане, призвело мене до створення ***інноваційного проекту з впровадження освітньої технології геокешинг, квест-геокешинг в роботу з дітьми дошкільного віку, в основу якого покладені сучасні ігрові та комунікативні технології.***

Новизна проекту характеризується тим, що в процесі реалізації технології «освітнього геокешинга» було встановлено тісний зв'язок між дитячою пошуковою діяльністю і підвищенням рівня дитячої допитливості, самостійності, визначено роль батьків з проблеми.

Практична значимість проекту полягає в розробці комплексу заходів з використання технології «освітнього геокешинга».

В основі проекту лежить проблема, для її вирішення необхідний дослідний пошук в різних напрямках, результати якого узагальнюються і об'єднуються в одне ціле і сприяють поетапній практичній діяльності по досягненню поставленої мети.



ЗМІСТ ПРОЕКТУ З ВПРОВАДЖЕННЯ ОСВІТНЬОЇ ТЕХНОЛОГІЇ «ГЕОКЕШИНГ», «КВЕСТ - ГЕОКЕШИНГ» В РОБОТУ З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

Мета. Створити організаційні умови ефективності проведення гри геокешинг, що наповнює її розвивально-пізнавальним матеріалом. Доставити дітям радість і задоволення від ігор розвивальної спрямованості. Підтримувати інтерес до інтелектуальної діяльності. Розвивати інформаційно-комунікаційні навички у дітей (*на прикладі гри в геокешингу*)

Завдання.

Розвивальні:

- розвиток у дітей інтересу до інтелектуальної діяльності, самостійного вирішення пізнавальних, творчих завдань;
- розвиток творчих здібностей та індивідуальних позитивних психологічних якостей;
- розвиток уміння у дітей орієнтуватися на місцевості по карті - схемі, визначати напрямок маршруту;
- формувати вміння «читати» найпростішу графічну інформацію і самостійно пересуватися в просторі, орієнтуючись на умовні позначення;
- розвиток вміння орієнтуватися в часі і просторі;
- стимулювання розвитку розумових здібностей, концентрації уваги, логічне мислення, цілеспрямованість;
- формування комунікативних умінь дітей, культури спілкування в життєвих ситуаціях;
- формування дослідницьких навичок, самореалізація дітей.

Виховні:

- виховувати інтерес до гри геокешинг, бажання виконувати та доводити справу до кінця;
- виховувати в грі дружні, партнерські взаємини;
- виховувати впевненість, почуття власної гідності, культуру спілкування, доброзичливість і емоційну чуйність;
- формувати навички взаємодії з однолітками, толерантності, взаємодопомоги та інші.

Навчальні:

- навчити дітей грати в геокешинг;
- навчити найпростішим способам орієнтуватися на місцевості;
- навчити слідувати логіці гри, підкоряючись правилам, що випливають з її особливостей;
- навчити користуватися компасом, зашифрованими схемами, картами, планом, маршрутом;
- навчити батьків прийомам освітньої гри геокешинг.

Принципи роботи

Для вирішення поставлених завдань, і результативної роботи важливо дотримуватися таких **принципів**:

- ***принцип індивідуально-особистісного підходу***;
- ***принцип комфортності і успішності*** - формування дитячого співтовариства, що забезпечує кожній дитині відчуття комфортності і успішності;
- ***принципу систематичності і послідовності*** - перехід від одних ігор до інших, від простих до складних;
- ***принцип науковості і доступності понять*** - при відборі змісту враховуються науковість і доступність понять. На кожному етапі початкові уявлення поглиблюються, насичуються змістом, поступово переходячи в поняття, які формують знання;
- ***принцип природовідповідності*** буде ефективний і успішний тільки при суворій відповідності екологічної освіти законам розвитку дитячого організму;
- ***принцип «спіралі»*** - коли діти, повертаючись до тих чи інших об'єктів і явищ природи, йшли з року в рік по висхідній, поглиблюючи і розширюючи природничі уявлення та поняття, навчаючись застосовувати більш складні прийоми і методи дослідження;
- ***принцип інтеграції змісту*** - дозволяє з'єднати всю навчально-виховну роботу в одне ціле і побачити місце кожної предметної області в даній системі;
- ***принцип особистого соціального досвіду дитини***;
- ***принцип орієнтування на партнера-однолітка*** - забезпечення дитині можливості орієнтуватися на партнера-однолітка, взаємодіяти з ним і вчитися у нього, а не тільки у дорослого;

• **принцип краєзнавства** (вивчення природи рідного краю) дозволяє: формувати поняття на основі безпосереднього спостереження і вивчення предметів і явищ навколишньої природи; використовувати наявну у дітей інформацію для того, щоб вони застосовували свої знання в різноманітних видах практичної діяльності; створювати сприятливі умови для самовираження, організації комунікативного спілкування, в якому кожна дитина має можливість проявляти свою індивідуальність, що в значній мірі стимулює її саморозвиток.

Етапи проведення гри «Геогешинг»

1 етап - попередня робота
<p>Виготовляється макет групи, дошкільного навчального закладу, ділянки дошкільного навчального закладу або іншого об'єкту, що знаходиться за територією установи.</p> <p>На цьому етапі з дітьми проводяться ігри-заняття на орієнтування, уміння працювати над макетом, картою-схемою, вміння визначати на них розташування різних об'єктів.</p>
2 етап – підготовчий
<p>На цьому етапі педагог створює сценарій, підбирає задачі для кожного завдання, і готує все необхідне для проведення самої гри, метою якої є знайти схованку.</p>
3 етап - проведення гри
<p>На даному етапі з дітьми розглядається карта-схема маршруту до схованки, діти дають відповіді на запитання, пов'язані з предметом або місцем, де захований тайник, робляться фотознімки виявленого місця.</p>
4 етап - презентація результатів
<p>На цьому етапі діти представляють результат, узагальнюють отримані знання, оформляють їх у кінцевий продукт.</p>

Методи роботи

Для успішної реалізації всіх етапів, я використовую наступні **методи:**

- метод мозкової гри: «Мозковий штурм»
- метод «відкриттів» - пізнавальна діяльність породжує ідею – відкриття;

- метод індивідуальної і колективної пошукової діяльності - пошукова діяльність стимулює розумову активність, допомагає знайти вірне рішення з усіх можливих;

- метод діалогічності - вихователь – вихovanець – співрозмовники.

Форми роботи: бесіди; екскурсії; уроки доброти; уроки мислення; акції; трудовий десант; екологічний патруль; клуб дослідників природи; лабораторія юного еколога; складання карт; колекціонування; виставки та експозиції; ігри-подорожі.

Геокешинг і квест- геокешинг проводиться один раз в два місяці, процес підготовки до гри згуртовує дітей і дорослих єдністю мети і загальними завданнями, що само по собі створює атмосферу емоційного і психологічного комфорту так важливого для дітей.

Молодший, середній дошкільний вік

- ✓ Гра з використанням готових схем, карт по казках.
- ✓ Починається з сюрпризних моментів.
- ✓ Шукають клад, виконуючи завдання, продумані педагогом.

Старший дошкільний вік.

- ✓ Схеми можна давати готові, а можна виготовити самим в спільній діяльності .
- ✓ Починаємо з проблемної ситуації.
- ✓ В результаті пошуку можемо забрати, а щось цікаве, незвідане лишити на наступний раз.

Обов'язкові умови проведення гри геокешинг

- ✓ Пошук «скарбу» проводиться по карті або маршруту - схемою, за його описом, фотографії, малюнку.
- ✓ У грі може бути використана спеціальна термінологія: гравець -геокешер, скарб -геокешерський тайник.
- ✓ Гра може бути формою прогулянки і мати значне крокове навантаження переходів. Зміст гри в групі перетворює її в активний пізнавальний процес. Всі заняття-подорожі по карті можуть бути з елементами геокешинга. Складання конспекту обов'язково.
- ✓ У покроковій інструкції / карті до схованки потрібно пройти кілька кроків на місцевості до фінального контейнера, знаходячи координати кожного наступного з попередніх. У схованці-загадці

місце закладки можна дізнатися тільки після успішного вирішення завдання. Схованки можуть бути самого різного зовнішнього вигляду і розміру, найбільш ходовий варіант - контейнер для морозилки. Схованки можуть містити різні сувеніри, солодощі, іграшки, тощо.

Обов'язкові умови проведення квест-гри

✓ Учасники отримують завдання знайти що-небудь (*наприклад, головний приз*) і «підказки» (*загадки, питання, кросворд, схему - креслення, лабіринт та ін.*). Завдання може бути у вигляді спільного листа - інструкції або окремих зашифрованих листів, які учасники знаходять у міру виконання чергового завдання.

✓ У грі повинен бути сюжет і предметно-ігрове середовище (*на час гри група перетворюється в «тридцять царство» або «космос», або «морське дно» за мотивами літературного твору або мультфільму*).

✓ Дошкільнята повинні чітко представляти мету гри, до якої вони прагнуть (*наприклад, знайти скарб або врятувати доброго персонажа від злого*).

✓ У зміст сценарію потрібно впровадити різні види діяльності, так як виконувати одноманітні завдання діти зазначеного віку, згідно з психолого-віковим особливостям, не можуть.

✓ В ході гри учасники проходять низку перешкод, виконуючи пізнавально-інтелектуальні завдання.

✓ Завдання, поставлені перед дітьми, повинні відповідати віку учасників та їх індивідуальним особливостям.

✓ Всі завдання для квесту пишуться на окремих аркушах пареру і ховаються в схованках - «станціях». Обов'язково пояснить дітям правила змагання: кожне наступне завдання пов'язано з попереднім. Це означає, що без виконання першого завдання гравці не можуть приступити до другого, третього і т.д.

✓ Ведучий стежить і направляє дітей, «наштовхує» на правильне рішення, але остаточні висновки діти повинні робити самостійно.

✓ Грати краще, розбивши дітей підгрупи по 5-6 чоловік, щоб діти мали можливість виконати завдання в різному темпі відповідно до своїх індивідуальних особливостей.

✓ Всі ігри та завдання повинні бути безпечними (*не слід просити дітей перестрибнути через багаття або залізи на дерево*).

✓ Слід продумати тимчасові інтервали, під час яких діти зможуть виконати завдання, але при цьому не втратять до нього інтерес.

✓ Гра повинна бути емоційно забарвлена за допомогою декорацій, музичного супроводу, костюмів, інвентарю.

✓ Ні за яких обставин не можна яким-небудь чином принижувати гідність дитини.

✓ Переможці відзначаються відзнаками (*наклейка, медаль, стрічка та ін.*) В групі як «Кращі сищики (*поліцейські, пілоти космічного корабля, друзі Лунтика, захисники тридесятого царства, космічні рятувальники і т.д. в залежності від сюжету*)».

✓ Для гри складається програма або сценарій. Програма може мати назву за сюжетом або просто назватися «квестик».

У формі квеста проводяться заключні заняття циклу, розваги та свята.

Завдання для дитячого квесту можуть бути найрізноманітнішими: загадки, ребуси; ігри «Знайди відмінності», «Що зайве?»; пазли; творчі завдання; ігри з піском; лабіринти; спортивні естафети.

Орієнтовний квест для дітей

Розгадати кросворд. Підберіть п'ять нескладних питань для цього завдання. Ключове слово повинно бути дуже відоме.

Правильно розставити букви в слові. Задумайте слово, яке потрібно відгадати, довжиною не більше 4-5 букв. Напишіть його, переставивши букви місцями, і попросіть дітей скласти відгадку.

Розгадати загадки. Вибирайте загадки, відповідями до яких є слова, що позначають одяг, посуд, предмети інтер'єру і т.д. Можна також використовувати завдання, з відгадками «мама» чи «тато», що означатиме, що наступне завдання потрібно шукати у батьків.

Прочитати за першими літерами. Запропонуйте дітям відгадати слово, яке буде складатися з перших букв назв предметів, які ви зобразити на листочку із завданням.

Відгадати ребус. Малюки повинні розшифрувати слово, яке задане у вигляді простого ребуса з використанням малюнків і букв.

Очікувані результати

- діти чітко дотримуються правил гри і отримують задоволення від їх виконання;
- уміють слідувати логіці дії в грі;
- уміють «читати» найпростішу графічну інформацію і самостійно пересуватися в просторі, орієнтуючись на умовні позначення;
- здатні встановлювати стійкі контакти з однолітками;
- мають навички раціонального природокористування;
- виявляють цікавість до практичного експериментування і допитливість;
- збагачуються знання дошкільнят про місто: його місцезнаходження, визначні пам'ятки і культурну спадщину;
- у дітей простежується звичка зосереджуватися і мислити самостійно;
- виявляють інтерес до самостійного вирішення пізнавальних, творчих завдань;
- навчилися користуватися компасом, зашифрованими схемами, картами, орієнтуватися в часі і просторі;
- навчилися аналізувати, роздумувати, міркувати над тим, що вони дізнаються;
- сформувалися комунікативні уміння дітей, уміння спілкуватися і знаходити в результаті спілкування потрібну інформацію, вирішувати проблему спільно, залучаючи різних людей.



РЕАЛІЗАЦІЯ ТЕХНОЛОГІЇ «ОСВІТНЬОГО ГЕОКЕШИНГА» В РОБОТУ З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

Практика показує, що поштовхом до початку «кладошукання» може послужити здивування, цікавість, висунута кимось проблема або прохання. Чим більше дитина задає питань, тим краще. Ці питання допомагають зібрати якомога більше вихідного матеріалу, який потім буде класифікуватися. Тому технологія «освітній геокешинг» зайняла своє місце в системі роботи в дошкільному навчальному закладі. Вона стала цікавим і захоплюючим процесом, як для дітей, так і для дорослих.

На початку своєї роботи, вивчивши психолого-педагогічну літературу з проблеми розвитку допитливості, самостійності при вирішенні інтелектуальних завдань, я зрозуміла, що в групі необхідне «щільне» розвивальне середовище, яке виконує навчальну функцію, розвиває особистісні якості дитини.

Тому, я намагалася, щоб предметне середовище мало характер відкритої, незамкненої системи, здатної до зміни, коригування та розвитку. Практика підказує: повністю замінити предметне середовище в групі складно. Але все-таки, при будь-яких обставинах, предметний світ, що оточує дитину, необхідно поповнювати і оновлювати, що я з колегою і роблю. І тільки тоді середовище буде сприяти формуванню допитливості, самостійності, активності дітей. Всі центри в груповому приміщенні спрямовані на розвиток дитячої допитливості. Куточок експериментування часто оновлюється.

Для проведення гри в геокешинг і квест-гри ми з колегою підготували необхідне обладнання: схема групи; карта території дошкільного закладу; контейнер з цінними предметами - «скарб» (за кількістю дітей); фломастери, олівці; набір картинок для поділу на команди; набори штриховок.

На карті приблизно за схемою території дошкільного навчального закладу можна намалювати: сам Острів скарбів (територія), що коливається колиска (гойдалки), долина мудрості (лавки для відпочинку), коралова бухта (спортивний майданчик), банановий гай (квітник), вхід до печери (льох для зберігання овочів), джунглі (трав'яний газон), сонна лощина (альтанка), льодовик

мамонта (*тінь за верандою*), вулкан (*пригрів на асфальті*), водоспад (*кран для поливу*), міст (*іграшковий міст на ділянці однією з груп*), плато (*вхід перед будівлею*), цибулевий гай (*город*) і т.д. В ідеалі карту потрібно малювати на замоченому в чаї папері і висушеної з обірваними краями.

У попередню роботу з вихованцями я включила моделювання своєї кімнати, квартири, будинку, а також пошук іграшки за схемою в групі.

Особливу увагу в грі геокешинг я приділяю підбору музики і підготовці презентації. Музичний супровід забезпечує відповідний емоційний настрій. Презентація допомагає в проведенні гри, не відволікаючи, а навпаки концентруючи увагу дітей на тому чи іншому завданні. Правильно зроблена презентація для гри геокешинга - це шлях до творчої діяльності, при якій діти потрапляють в світ образів, як у відеогрі.

Для того щоб зацікавити дітей цією грою, в перші «схованки» я закладаю цукерки. Діти вчать ся шукати «тайник» по мітках і вказівкам, які я їм залишала. Потім я ускладнюю завдання. Ми стали шукати «тайник» по карті або схемі. А для цього було необхідно навчити дітей читати карту.

Тому, *першим етапом роботи*, я вважаю, навчання дітей орієнтування по карті, схемі в межах групи, садка, ділянки, прилеглої до дитячого садка території.

Мною був проведений ряд занять - екскурсій по ознайомленню з пам'ятками нашого міста, його природою і географічними особливостями.

Після кожної екскурсії ми відзначали на карті місце, де побували. А діти давали опис даного об'єкта, розповідали все, що їм запам'яталося цікавого.

Для реалізації завдання щодо практичного впровадження геокешинга в освітній процес в групі, я зробила наступне: зацікавила дітей грою «Геокешинг» через ігри: «Листоноша Печкін», «Знайди друга», «Пошуки скарбу» та інші.

Наприклад, в групу листоноша Печкін приніс лист - малюнок: «Кошеня заплуталося в дроті», в якому зазначено місце події. За описом і порівняно місцевості діти виконують завдання (*пройти повз*

струмка, вниз з гірки, обійти високе дерево, порахувати ялинки) і відшукують кошеня. Встановлюю зв'язок між кошеням і дротом: «Чому багато сміття у дворах?», «Чому чисто на території дитячого садка?» І діти з повагою починають ставитися до праці двірника. «А хто може прибрати сміття в мікрорайоні?». Опитали перехожих і дорослих дитячого садка і з'ясували, що якщо люди самі не будуть смітити, то буде чисто. Діти задумалися і над тим, від кого залежить порядок і чистота в групі, як вони можуть допомогти в цьому. Так, від простого до складного, діти закріплювали основи математики, знайомилися з природою, навчалися орієнтуватися в просторі, спілкуватися один з одним і оточуючими людьми, встановлювали причинно - наслідкові зв'язки.

На мій погляд, дану технологію можна використовувати не тільки на прогулянці, але і в будь-яких режимних моментах. Діти із задоволенням, вже в молодшому дошкільному віці, справляються із завданням в пошуку «скарбу». Особливо цікаво це у зимовий період. Ховаю коробочку з цукеркою або іграшкою, а малюк за допомогою навідних слів відшукує її. Розвивається орієнтування в просторі, мислення, розуміння мови.

Добре допомагають ігри з водою і піском. Вони стають підготовчим етапом з пошуку скарбу. При наведенні порядку в групі, я намагаюся створити проблемну ситуацію, наприклад, «Загубилася лялька Катя», організовуючи її пошук, малюк розуміє, що в усьому необхідний порядок і дбайливе ставлення до всього. І про ранкову гімнастику ми не забудемо. Перетворення в маленьких звірят, або вітерець, або комаху допомагає дитині відчутти світ природи, побути її частинкою для того, щоб уже в старшому віці, дитина змогла зберегти в собі і відчутти причетність до світу природи. Разом зі мною діти милуються природою, спостерігають за змінами в різні пори року, беруть участь у допомозі птахам (*годовниці і шпаківні*). Дитина прислухається до звуків природи, вдивляється в її образи. А навколишній світ відкриває свої комори і допомагає малюкові розвинути допитливість, спостережливість і творчість.

Організовані екскурсії по мікрорайону допомогли нам з дітьми побачити, як він змінюється і росте. Разом з дітьми ми робили спільні замальовки, фотографували, а потім оформляли виставки на різні теми:

«Скільки поверхів у новому будинку?», «Навіщо потрібні будинки?», «Чому підйомний кран не лягає спати?» [4, с18]

Гра в хованки допомагає дітям краще орієнтуватися в просторі. За описом навколишнього оточення я запропонувала дітям знайти захovanу іграшку, подолавши на шляху різні перешкоди: перестрибнути через струмок, присісти три рази, побудувати місток через широку річку, порухувати берізки, вибрати правильну стежку. Отже, я комплексно намагалася підходити до розвитку дітей: і психічні процеси, і рухова активність, і математичні уявлення, і пізнання навколишнього світу, і конструювання, і формування співробітництва і взаєморозуміння при виконанні спільної справи.

Проведення заходу будує за таким планом:

Пояснюю вихованцям поняття і історію виникнення геокешинга і правила даної гри.

В якості тренування пропоную дітям самим придумати місця, в яких можна заховати скарб.

Після цього діти діляться на дві команди (*роздаю картки з позначеннями двох команд*).

Команда №1 «Хом'ячки» залишає місце проведення гри разом зі мною (*вихованці виконують різного виду штрихування*).

Команда №2 «Борсуки» обходять територію дитячого садка, знаходять потрібну галявину за прикметами на карті і отримують контейнери - «скарби», потім ховають їх і роблять позначки на карті.

Потім команди міняються, команда №2 йде за межі виконувати завдання по штриховці, команда №1 повертається до картки. Діти отримують цінні предмети для заміни в скарбі, розглядають карту, знаходять скарби команди №2.

Йде обговорення знахідки - скарбу команди №1.

Запрошуються всі діти. Команді №2 пропоную перевірити свої контейнери зі скарбом. Чи був знайдений їх скарб? (*Перевірка скарбів дітьми*). Що змінилося і що це означає? (*Скарб був знайдений*). Обговорення знахідки - скарбу команди №2.

Підведення підсумків заняття. Що дізналися, навчилися, чи цікаво було?

Провівши даний захід, в результаті я вирішила безліч завдань. Таких як: розвиток у дітей уміння орієнтуватися на місцевості по карті

- схемі, визначати напрямок маршруту; підтримка прагнення слідувати логіці гри, підкоряючись правилам, що впливають з її особливостей; стимулювання розвитку розумових здібностей, концентрації уваги; формування в грі дружніх партнерських взаємин.

А найголовніше, ми прийшли до висновку, що всі діти дуже люблять пригоди, і пошук скарбу може стати ще однією навчальною, захоплюючою грою.

Геокешинг можна проводити як короткочасно, так і довгостроково, як в групі, так і з виходом на ділянку, в інші приміщення дошкільного навчального закладу.

Старший вік. Перший етап - гра починається в групі після отримання відео-листівки, це є запрошення до гри і допомагає дітям отримати заряд різноманітних позитивних емоцій, включити свою увагу, налаштуватися на майбутню гру.

У призначений час діти збираються в музичному залі гра починається. Їх зустрічають герої, які запрошують дітей та дорослих в світ пригод і пошуку. А як відомо тільки добре підготовлені, можуть впоратися з усіма перепонами. Розпочинається підготовка. Під час даного етапу активно використовуються здоров'язберігаючі технології: проводиться розминка з використанням ігрового стретчинга, дихальної гімнастики, самомасажу, релаксації, психогімнастики, ритмопластики. Організуються естафети, в яких закріплюються і удосконалюються фізичні уміння і навички, даються творчі завдання, які пов'язані з продуктивною діяльністю. Важлива участь кожної дитини.

Після цього діти отримують карти, схеми, необхідні в другому етапі гри.

Другий етап - це квест-гра в приміщенні дитячого садка (*де дітям треба знайти частини втраченої карти, ключі або певні предмети*). Метою цього етапу є закріплення у дітей уміння орієнтуватися в просторі, крім того під час пересування по дошкільному навчальному закладі, діти отримують необхідне рухове навантаження, так сходи використовуються як «тренажери» для розвитку витривалості. Діти повинні пройти по заданому маршруту, слідує орієнтирам, представленим на картах або схемах. Під час даного маршруту діти виконують різні завдання, як інтелектуального, так і фізичного характеру.

Мета таких завдань під час квесту - розширювати і систематизувати знання в області екології, географії, літератури, основ безпеки життєдіяльності.

Добре продумана мотивація дій (надання допомоги героям, пошук предметів, демонстрація своєї кмітливості), взаємопов'язані завдання-випробування роблять цю гру дуже привабливою для дітей.

Завдяки даному етапу гри геокешинга, дитина вивчає приміщення дошкільного навчального закладу, відвідуючи сусідні блоки і групи, різні приміщення, в результаті чого дитячий садок стає їй знайомим, так само як і власний будинок. Після виконання квесту всі діти збираються на вулиці.

Третій етап гри проходить на вулиці. За межами групи, на прогулянці, граючи в геокешинг, використовую підручний природний матеріал: гілочки, камінчики, листочки, і т.д. Використовую їх як рахунковий матеріал, як мітки, за якими шукаємо скарб. Для мене важливо досягти максимальної активності дітей в цій грі.

Під час вуличної частини гри геокешинг діти роблять тривалу пішу прогулянку, своєрідний міні похід по території дитячого садка, пересуваючись за допомогою навігатора, карти, планшета або іншого путівника гаджета. Відмінною особливістю гри в старшій групі, де я працюю, є відсутність GPS навігатора. Я використовую адаптований варіант - карти і схеми.

Під час цього міні походу вони спостерігають за птахами, явищами природи, знайомляться з іншими ділянками, долають перешкоди, вчать діяти дружно.

Несподівана зустріч в дорозі з казковими негативними персонажами, є елементом казкотерапії, що допомагає боротися з дитячими страхами і невпевненістю. Діти можуть запросити персонажа пограти з ними, разом вирішити проблему. На вулиці зазвичай діти знаходять скарб, ключі або підказки, захований в самому несподіваному місці і повертаються в групу, де відпочивають і готуються до наступному етапу.

Заключний етап гри - геокешига. На заключному етапі гри відкривається скарб і підводиться підсумок подорожі, в ході якого в ігровій формі проводиться бесіда по закріпленню правил здорового

способу життя, користь фізкультури, гра закінчується веселим танцем, за бажанням дітей.

Найважливіший компонент гри геокешинга - радість від участі, дух пригоди, знайдений скарб, спілкування з однолітками і дорослими, казковими персонажами, які приймають таку ж, як і діти, активну участь в грі, задоволення від спільної діяльності.

Граючи, дитина відчуває себе в природних і звичних умовах, непомітно для себе вивчає навколишній світ. Тому я намагаюся творчо підійти до освітньої діяльності, яка за допомогою елементів технології «освітнього геокешинга» дає позитивні результати.

Разом з дітьми обговорюю результат, який вийшов в реальному житті, і не потрібно намагатися підігнати його під уявлення, які здаються правильними. В процесі експериментів я можу відзначити, що йде збагачення пам'яті дитини, активізуються її розумові процеси, так як постійно виникає необхідність здійснювати операції аналізу, порівняння, класифікації.

Це сприяє збагаченню дитини знаннями, навчає її самій аналізувати, роздумувати, міркувати над тим, що вона дізнається; сприятливо діє на світогляд дитини, розвиток її людських, соціальних почуттів.

Найбільш ефективні форми і методи, які я використовую при реалізації технології «освітнього геокешинга»:

- *пізнавальні бесіди*; наприклад «Як правильно поводитися в природі», «Яка буває осінь?», «Що нам осінь принесла?» та ін;

- *екскурсії* до дороги, на будівництво, в ліс, в ландшафтний парк, на стадіон і т.д.;

- *хвилинки доброти*, наприклад «Як підняти настрій один одному?», «Що таке любов?», «Давайте жити дружно», «Чарівне слово» тощо;

- *хвилинки роздумів* «Чому підйомний кран не лягає спати?», «Де живе світлофор?», «Як допомогти квітам щоб вони не засохли на клумбі?», «Де живуть синички?», «Чому кульбаба змінила плаття?»;

- *акції*, наприклад: «Пташиний будиночок», «Хлібні крихти», «Покорміть птахів взимку», «Тиждень добра» та ін.;

- *трудоий десант*, «Боротьба з королем Сміття», «В гостях у феї Чистоти»;

- *екологічний патруль* «Юні захисники природи»;
- *клуб дослідників природи* «Юний еколог»;
- *лабораторія юного еколога* «Любознайка»;
- *складання карт; схем*;
- *колекціонування*, наприклад «Гербарій осіннього листя», «Колекція фантиків», «Коробка чудових речей», «Колекція Вороненятка» та інші;
- *виставки та експозиції*; наприклад «Такі різні будинки», «Дід Мазай і зайці», «Ліс, точно терем писаний», «Ялинка - зелена гілочка»;
- *ігри-подорожі*, наприклад «В гості до вітерця», «Барлога для ведмедя», «Подорож зі Світлофором», «Наш мікрорайон», «Про що нам розповість підйомний кран?»;
- *екологічні казки*, наприклад, «Як бджілки рятували літо», «Лісова казка» та інші.

Традиційними стали підсумкові заходи, наприклад:

- *фотовиставки* «Як росте наш мікрорайон», «До побачення, літо»;
- *фоторепортажі* «Вивчаємо мурашину сім'ю», «Життя видатних дітей», «Ми у ліс ходили», «Юні олімпійці»;
- *розваги та дозвілля* «День Землі», «Спас про запас», «Свято квітів», «Осіннє свято», «В гостях у Лісовичка».
- *виставки творчих робіт* «Мое місто», «Зайчики-пустуни», «Осінній вернісаж», «До побачення, літо»;
- *випуск альбомів, книжок - дочок і т.д.*

Взаємодія з батьками

Взаємодія з батьками - необхідний етап у дослідницькій діяльності.

Досвід показав, що «освітній геокешинг» залучає, «притягує» до себе не тільки дошкільнят, а й їхніх батьків. Відомо, що жодне виховне або навчальне завдання не можна успішно вирішити без плідного контакту з сім'єю.

Наступним етапом роботи стало знайомство батьків з особливостями гри геокешинга і їх участю в ній. Я рекомендувала батькам відвідати різноманітні цікаві місця міста з дітьми, де ми не змогли побувати на екскурсіях. Пояснити дітям їх цінність для міста, екологічне та історичне значення.

Я запропонувала батькам з дітьми розглянути фотографії пам'яток, які ми з цього моменту стали називати «тайниками». Діти і батьки повинні були дізнатися місце, де була зроблена фотографія і, відправитися туди. А для підтвердження того, що вони там були, батьки робили фотографії себе з дитиною на цьому місці.

Потім в групі діти знаходили місце на карті і позначали його значком, що «тайник» знайдено. Таким чином, ми вивчили всі історичні, екологічні та просто цікаві місця нашого міста. У висновку ми провели вернісаж малюнків про наше чудове місто Нетішин.

Своє спілкування з батьками будує на основі співпраці. Використовую різні методи взаємодії з сім'єю: наочні, словесні, практичні.

Одночасно впроваджуючи освітній геокешинг в роботу з дітьми, познайомила батьків з грою геокешинга і її різними варіантами, які можна проводити в домашніх умовах, в невимушеній обстановці, йдучи до дитячого садка, сидячи в машині, подорожуючи і просто відпочиваючи на дачі. Вважаю, що сімейне виховання визнано пріоритетним в умовах реалізації освітнього стандарту. Для мене важливо шукати нові, більш дієві форми відносин дошкільного навчального закладу з сім'єю. І моє завдання зробити батьків активними учасниками педагогічного процесу.

У роботі з батьками використовую і проводжу:

- консультації з організації геокешинга, бесіди (*індивідуальні та групові*) випускаю пам'ятки з даного питання;

- батьківські збори, на яких батьки дізнаються про форми реалізації технології «освітнього геокешинга», його можливості і вплив на розвиток дитини;

- наочну інформацію: пам'ятки, папки пересування («*Граємо разом*», «*Вчимося малювати графічний диктант*», «*Граємо в геокешинг*»);

- семінари, «Дні відкритих дверей», на яких батькам надаємо можливість познайомитися з прийомами геокешинга;

- інформуємо батьків через цифрову фоторамку в щоденних звітах;

- розміщуємо інформацію на сайті днз.

Великою популярністю користуються «домашні завдання» для батьків і дітей у формі гри «Здійсніть екскурсію до задуманого об'єкта», де батькам спільно з дітьми пропонуються записки-орієнтири, які в підсумку призводять до задуманого об'єкта.

Висновки

Результати проведеної роботи свідчать, що використання технології «освітнього геокешинга» і квест-гри *вплинуло на:*

- підвищення рівня розвитку допитливості, самостійності; дослідницькі вміння і навички дітей (*бачити і визначати проблему, приймати і ставити мету, вирішувати проблеми, аналізувати об'єкт або явище, виділяти суттєві ознаки і зв'язок, зіставляти різні факти, висувати різні гіпотези, відбирати засоби і матеріали для самостійної діяльності, здійснювати експеримент, робити певні висновки і умовиводи*);

- підвищення рівня розвитку пізнавальних процесів;

- мовний розвиток (*збагачення словникового запасу дітей різними термінами, закріплення вміння граматично правильно будувати свої відповіді на запитання, вміння ставити запитання, стежити за логікою свого висловлювання, вміння будувати доказову мову*);

- особистісні характеристики (*поява ініціативи, самостійності, вміння співпрацювати з іншими, потребу відстоювати свою точку зору, узгоджувати її з іншими і т.д.*);

- знання дітей про живу і неживу природу;

- підвищення компетентності батьків в організації роботи по використанню технології «освітнього геокешинга».

Крім того:

- у дітей простежується звичка зосереджуватися і мислити самостійно;

- захопившись, діти не помічають, що вчать: пізнавати, запам'ятовувати нове, орієнтуватися в незвичайних ситуаціях, поповнювати запас просторових уявлень;

- сором'язливі діти включалися в гру з величезним бажанням, докладали всіх зусиль, щоб не підвести товаришів по грі;

- за допомогою супроводжуючих грових завдань на кмітливість, орієнтування, закріплювалися уявлення дітей про числа, відносинах між ними, про геометричні фігури, тимчасових і просторових відносинах;

- діти навчилися користуватися компасом, зашифрованими схемами, картами.

Завдяки грі геокешинг:

- мені вдалося сконцентрувати увагу і залучити інтерес навіть у самих малоактивних дітей;
- цікавий матеріал не тільки захоплює, змушує задуматися, а й розвиває самостійність, ініціативу і волю дитини; привчає зважати на інтереси товаришів, оскільки геокешинг - це групова гра і відмінна школа співпраці;
- гра сприяє зближенню дітей в спільному рішенні поставлених завдань;
- діти в цій грі вчать один одного;
- діти відмінно орієнтуються в тривимірному і двомірному просторі.

Таким чином, використання технології «освітнього геокешинга» є ефективним і необхідним для розвитку у дошкільнят самостійності, допитливості, пізнавальної активності, наполегливості в пошуку і досягненні результату, в бажанні подальшого самостійного дослідження і пізнання навколишнього світу.

У висновку мені хочеться сказати, що беручи участь в грі геокешинг, мені вдалося «переступити» психологічний бар'єр і встати на місце моїх вихованців. В результаті я досить легко приймаю позицію дитини і бачу свій проект її очима.

Я пропоную не тільки батькам, які мають дітей дошкільного віку, а й вихователям навчальних дошкільних закладів: ***«Грайте в геокешинг, і перед вами відкриється дивовижний світ дитячої мрії і фантазії!»***

Моїм вихованцям не нудно в нашому дитячому садку, тому що кожного ранку я бачу іскристі посмішки, розкриті цікаві очі і бажання пізнавати світ і грати в геокешинг!

Перспектива.

- продовжувати підтримати дитячу ініціативу;
- підвищення власного професійного рівня, компетенції;
- пошук і впровадження нових форм роботи з дітьми, використовуючи гру геокешинг;
- освоєння нових просторів за межами території дитячого садка: парки, і вулиці міста Нетішин;

- впровадження нових форм залучення батьків до гри геокешинг;

- використання в грі GPS- навігатора.

Отже, подальша діяльність з даної проблеми бачиться мені в узагальненні та систематизації набутого досвіду та складанні *авторської програми* з використання «освітнього геокешинга».

Додаток 1

**ПЕРСПЕКТИВНИЙ ПЛАН ПРОВЕДЕННЯ ЗАНЯТЬ-ІГОР
З ЕЛЕМЕНТАМИ ГЕОКЕШИНГА І КВЕСТ-ГРИ
З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

№ з/п	Місяць	Тема	Мета і завдання
Середній дошкільний вік			
1	Вересень	<i>«Знайти кошик білочки» квест-гра</i>	Розвивати спостережливість, увагу, логічне мислення; прищепити інтерес до нової форми ігрової діяльності (<i>квест-гра</i>).
2	Листопад	<i>«Там, на невідомих доріжках» у формі «квест»</i>	Розвивати пізнавальну активність, допитливість, вміння узгоджувати свої дії з діями товаришів. Стимулювати і розвивати мовну творчість дітей. Виховувати впевненість, почуття власної гідності, культуру спілкування, доброзичливість і емоційну чуйність. Сприяти прояву дослідницької активності дітей в процесі вирішення завдань різних видів і пошуку результату оригінальними діями. Формувати усвідомлену потреба в руховій активності і фізичному вдосконаленні.
3	Січень	<i>«У пошуках карти» Туристичний похід по території дитячого садка</i>	Розвивати у дітей витривалість і підготовку до тривалих динамічних навантажень; сприяти формуванню у дітей знань, умінь, навичок за орієнтуванням і топографії; створення психологічного настрою на новий вид діяльності.
4	Березень	<i>«У пошуках</i>	Розвивати спритність, силу,

		Полісяночки» (за технологією «квест» з організації рухової діяльності під час прогулянки)	кмітливість. Виховувати дружні стосунки, бажання допомагати. Створювати умови для розвитку рухової активності, формування морально-вольових якостей дітей на основі українського фольклору під час прогулянки. Домагатися чіткого виконання вправ, рухів, дотримання правил рухливих ігор. Продовжувати вчити діяти за картою-схемою: аналізувати, формувати поняття про співвідношення схеми з реальними зображеннями об'єктів у просторі, орієнтуватися за планом. Викликати інтерес до народних рухливих ігор.
5	Травень	Заняття по розвивальних іграх «Пошук скарбів»	<ul style="list-style-type: none"> •розвиток уваги, мислення. Бліц-опитування «Назви зайве слово» (індивідуальне); •розвиток слухової пам'яті «Повтори слова» (індивідуальне); •розвиток просторового сприйняття «Пошук скарбу» (групове); •розвиток уяви, мислення «Відгадай, хто захований» (групове); •розвиток уяви «Придумай назву» (індивідуальне); •розвиток уваги, мислення «Танець навпаки» (групове); •розвиток дрібної моторики. Графічний диктант «Ключ від скрині»
6	Липень	Гра «Геокешинг»	Розвивати у дітей такі якості як цілеспрямованість,

			концентрацію уваги, стимулювати розвиток розумових здібностей. Розвивати у дітей уміння орієнтуватися на місцевості по карті - схемі, визначати напрямок маршруту. Розвивати інтерес до самостійного вирішення пізнавальних, творчих завдань, вмінти виходити зі складних ситуацій.
Старший дошкільний вік			
1	Вересень	<i>«Дивовижна скриня» Гра в геокешинг</i>	Розвивати інтерес до інтелектуальної діяльності, бажання грати разом, проявляючи наполегливість, цілеспрямованість, взаємодопомогу. Навчити грати в геокешинг. Доставити дітям радість і задоволення від ігор розвивальної спрямованості.
2	Листопад	<i>«В пошуках скарбів космічного пірата»</i>	Розвивати розумову діяльність, логічне мислення, пізнавальну активність, вміння слухати і утримувати в пам'яті інструкцію, моторику пальців рук. Виховувати інтерес до занять, бажання виконати та довести справу до кінця.
3	Січень	<i>«Геокешинг» з використанням ігрового набору «Дари Фребеля»</i>	Розвивати у дітей уміння орієнтуватися на місцевості по карті - схемі, визначати напрямок маршруту. Розвивати у дітей інтерес до самостійного вирішення пізнавальних, творчих завдань. Ознайомити дітей з новою грою розвивальної спрямованості, доставити дітям радість і задоволення. Підтримувати інтерес до

			інтелектуальної діяльності, бажання грати, цілеспрямованість, взаємодопомогу. Закріплювати попередньо отримані знання дітей.
4	Березень	<i>«Гра в стилі геокешинг» Розвага</i>	Розвивати символічну функцію мислення в процесі оволодіння елементами системи складання карт (<i>умовними позначеннями</i>); створити умови для гри - геокешинг, збагачуючи її зміст шляхом життєвого досвіду дітей, їх кругозору, інтересу до соціального світу, різноманітних знань про неї; підтримувати дитячу ініціативу в грі; підтримувати прагнення слідувати логіці гри, підкоряючись правилам, що випливають з її особливостей; сприяти виникненню в грі дружніх партнерських взаємин.
5	Травень	<i>Екологічний квест</i>	Виховувати наполегливе прагнення до активної охорони та відновлення навколишнього середовища. Формувати у дошкільників екологічну культуру, сприяти виробленню активної життєвої позиції. Ознайомити дітей з різноманіттям природи в цікавій ігровій формі, спонукати до спостережливості та аналізу, привернути увагу до необхідності шанобливого ставлення, збереження та охорони природного середовища.
		<i>«В пошуках кладу» Міні-похід по</i>	Розвивати у дітей витривалість і підготовку до тривалих динамічних

		<i>території ДНЗ для дітей молодшого, середнього, старшого дошкільного віку та їх батьків</i>	навантажень; виховувати у дітей відповідальне ставлення до навколишнього середовища, вміння слідувати екологічним правилам; розширювати екологічно цінних контактів з об'єктами живої і неживої природи. Сприяти формуванню у дітей знань, умінь, навичок за орієнтуванням і топографії; створення психологічного настрою на новий вид діяльності.
6	Липень	«У пошуках чарівної скрині» <i>квест - гра</i>	Розважити дітей влітку, узагальнити знання дошкільнят про пори року літо.
	Серпень	«Форт Боярд» <i>з елементами геокешинга, тимбилдінга</i>	Сприяти створенню команди; розвивати вміння слухати один одного, співпереживати; розкривати таланти і здібності один одного; заохочувати прояв сміливості, винахідливості при виконанні вправ. Розвивати зорову пам'ять, логічне мислення, вміння відгадувати слова по опису, правильно читати і вимовляти. Збагачувати знання дітей про ігри інших країн світу.

**КОНСПЕКТИ ЗАНЯТЬ-ІГОР З ЕЛЕМЕНТАМИ ГЕОКЕШИНГА
І КВЕСТ-ГРИ ДЛЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

«Знайди скарб»

Для дітей 2-3 років

Мета.

Соціально-комунікативний розвиток: формувати вміння дітей виконувати, за допомогою дорослого, кілька ігрових дій. Продовжувати формувати вміння вітатися і прощатися.

Пізнавальний розвиток: формувати вміння розрізняти кількість предметів: багато-один.

Мовленнєвий розвиток: розвивати вміння дітей, за словесною вказівкою педагога, знаходити предмети за назвою, називати їх розташування. Збагачувати словник дітей прикметниками, що позначають колір. Надавати дітям можливість договорювати слова, фрази при читанні вихователем знайомих віршів.

Художньо-естетичний розвиток: вчити дітей називати колір предмета.

Фізичний розвиток: формувати вміння зберігати стійке положення тіла.

Хід гри

Вихователь. Малята, подивіться, скільки гостей до нас сьогодні прийшли! Давайте з ними привітаємось, посміхніться їм, щоб у всіх був гарний настрій.

Вихователь. А цікаво, навіщо вони до нас прийшли? Давайте у них запитаємо.

Діти. Скажіть, будь ласка, навіщо ви прийшли до нас в гості?

Гості. Нам сказали, що у вас тут деь скарб захований.

Вихователь. Скарб!? Як цікаво! А давайте ми його з вами знайдемо! Хотите?

Діти. Так!

Вихователь. Як же нам його знайти? З чого почати? Мені тут на вушко Любов Олександрівна шепнула, що потрібно подивитися там, де у нас стоять пірамідки. Хто мені скаже, де в нашій групі стоять пірамідки.

Діти показують і йдуть до полицки з пірамідками.

Вихователь. Ой! Подивіться хтось всі пірамідки розібрав. Ви допоможете мені їх зібрати?

Діти. Так.

Вихователь. Подивіться, спочатку я одягаю червоне кільце, потім синеньке і знову червоне. А зверху одягаю голівку і ковпачок. Дивіться яка пірамідка цікава вийшла!

Діти збирають пірамідки. Вихователь ставить запитання по закріплення кольору.

Вихователь. Ой! Дивіться, до нас м'ячик прикотився! Давайте дізнаємося, звідки він. М'ячик, ти звідки? Тебе хтось загубив?

Вихователь. М'ячик сказав, що його Таня загубила. А ви знаєте віршик про Таню? Давайте його всі разом розповімо.

Діти розповідають вірш А. Барто «Наша Таня»

Вихователь. А наш м'ячик знову кудись покотився. Можливо він показує нам дорогу до скарбу? Давайте підемо за м'ячиком по стежці і подивимось. Тільки йти потрібно обережно, наступати тільки на стежку.

Діти йдуть по вузькій доріжці

Вихователь. Ось ми і прийшли. Подивіться уважно, чи немає тут деь скриньки зі скарбом?

Діти знаходять скриню.

Вихователь. Ой, яка гарний скринька! Вона ще й відкривається! Давайте заглянемо, що в ній лежить?

Діти. Матрійки.

Вихователь. Правильно, матрійки. Дивіться, які вони всі гарні! А скільки їх тут?

Діти. Багато.

Вихователь. Візьміть собі кожен по матрійці. Олексій, скільки у тебе матрійок?

Олексій. Одна.

Вихователь. А у тебе, Катруся?

Катруся. Одна.

Вихователь. І у мене одна. А всього в скриньці скільки було матрійок?

Діти. Багато.

Вихователь. Дивіться, моя матрійка вміє танцювати. А ваші матрійки вміють?

Діти під музику танцюють.

Вихователь. Як добре ви і ваші матрійки танцюєте. А зараз давайте покладемо наш м'ячик в скриню, щоб інші діти теж могли знайти скарб. А куди ж нам його заховати? Ходімо, пошукаємо.

Діти йдуть ховати скарб.

СЕРЕДНІЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК

«Знайти кошик білочки»

квест-гра



Мета: розвивати спостережливість, увагу, логічне мислення; прищепити інтерес до нової форми ігрової діяльності (*квест-гра*).

Обладнання: іграшка-білочка, велика хустка, малюнок заштрихованої книги в конверті, розрізна картинка (5 частин) із зображенням горіха і м'ячі, листок з 4 зображеннями (білка, заєць, їжак, барабан, листок з надрукованим прикладом $(1 + 1 + 1 + 1 + 1 =$, цифри від 1 до 5 (закріпити в різних місцях ігрової кімнати на предметах меблів, кошик з горіхами, шишками, жолудями, кошик з муляжами овочів, кошик з муляжами фруктів).

Хід гри

На столі іграшка-білка, накрита хусткою. Вихователь читає загадку про білку.

Вихователь. Подивимося, хто у нас тут ховається? (*Відкриває накриту білочку, яка тримає в лапах конверт*).

- Діти, з білочкою сталася сумна історія. Зайчики-пустуни пожартували над нею і сховали її кошик з запасами, які вона збирала на зиму для своєї сім'ї. Давайте допоможемо білочці знайти кошик. Зайці залишили підказки, за якими ми будемо шукати місце, де заховані її запаси.

З конверта дістаємо листок із зображенням заштрихованої книги, робимо висновок, що йти треба до книжкового куточка. Діти повинні знайти там наступний конверт. У ньому знаходиться розрізана на частини картинка з намальованим горіхом. На одній з частин

зображений м'ячик. Переходимо до фізкультурного куточка; в ящику з м'ячами знаходиться листок із завданням «Четвертий зайвий» (білка, заєць, їжак, барабан).

У музичному куточку діти знаходять барабан, до якого прикріплений листок з математичним прикладом $1 + 1 + 1 + 1 + 1 = ?$

Потрібно правильно вирішити приклад і знайти зображення цифри 5 у ігровій кімнаті (*на дверцятах шафи*).

За нею стоять 3 кошики: одна з фруктами, друга з овочами, третя з шишками, горіхами і грибами. Дітям треба визначити, який з кошиків належить білці.

Вихователь. Молодці, діти! Ви знайшли запаси білочки і врятували її сім'ю від голоду. А тепер скажіть, яку підказку виявилось розгадати найважче? Ну а з чим ви впоралися дуже швидко? Яке завдання було найцікавішим для вас?

«Там, на невідомих доріжках» у формі «квест»

Мета. Розвивати пізнавальну активність, допитливість, вміння узгоджувати свої дії з діями товаришів. Стимулювати і розвивати мовну творчість дітей. Виховувати впевненість, почуття власної гідності, культуру спілкування, доброзичливість і емоційну чуйність.



Сприяти прояву дослідницької активності дітей в процесі вирішення завдань різних видів і пошуку результату оригінальними діями. Формувати усвідомлену потреба в руховій активності і фізичному вдосконаленні.

Засоби виховання і навчання: емблеми команд; «Чарівні» мішечки з золотим піском; іграшки - заєць, вовк; предметні картинки зі звуком (с), (ш); ялинки на стійках, береза; панно із зображенням лісу; обручі; мішечки з піском для метання; дві дуги; аудіозапис; подарунки для дітей.

Хід розваги

1. Організаційний момент

Діти входять в зал, стають півколом. Дітей зустрічає Лісовичок.

Лісовичок. Доброго дня, діти! На ліс, в якому я живу, напала зла Баба Яга. Вона забрала у лісових жителів добро, радість і дружбу. В лісі все навколо змінилося: трава засихає, квіти марніють, всі дерева в павутині. Птахи не співають своїх пісень, а звірі, лісові жителі впали в сплячку. Тільки мені вдалося вирватися з полону злої баби Яги. Я прийшов до вас, діти, щоб ви допомогли мені звільнити ліс від Баби Яги.

Для того, щоб повернути лісовим жителям добро, радість і дружбу, треба зібрати 6 чарівних мішечків з золотим піском, а для цього потрібно виконати багато важких завдань.

Чекає вас важка дорога. Щоб вам допомогти трохи, дам я три поради:

По стежці в ліс ідіть.

Кожен по своїй дорозі.

Постарайтеся, допоможіть.

Всім, хто чекає підмоги.

- А зараз ми поділимося на дві команди і пустимося в дорогу - дорогу.

Перша команда - «Насоси», друга команда - «Змії».

Діти діляться на команди за допомогою жеребкування.

Лісовичок. Давайте перевіримо, чи готові ви почати змагання.

Команда «Насоси» покажіть, як ви будете качати колеса.

Діти беруть в руки уявні насоси, «качають колеса» і вимовляють на видиху: «С-с-с ...»

Лісовичок. Команда «Змії» тепер ваша черга! Покажіть, як змія повзе і шипить.

Діти правою рукою роблять хвилеподібні рухи і вимовляють на видиху: «Ш-ш-ш ...» Будуються в колону по - одному і йдуть по вузькій доріжці. Помічають Зайчика-Знайку під ялинкою.

Зайка – Знайка. Добрий день, дівчатка! Добрий день, хлоп'ята! Я Зайка - Знайка, все хочу знати, про все можу розповісти. Що хочете питайте, що хочете розповідайте. Мені все цікаво!

Діти розповідають, куди прямують і яка їм потрібна допомога.

Зайка – Знайка. Допоможу, тільки пограйте зі мною в гру «Раз, два, три не зівайте і картинки вибирайте».

Команди вибирають на столі предметні картинки, в назвах яких є звуки (с), (ш).

Зайка – Знайка. Молодці, дітки! Впоралися з важким завданням. Кожна команда отримує «чарівний» мішечок з «золотим» піском.

Діти прощаються з Зайкою - Знайкою і продовжують шлях по «багnistому» болоту, перестрибуючи з «купинки на купину» (обручі). зустрічають Сірого Вовка.

Вовк. Ось так зустріч! Що шукаєте?

Діти. Ми шукаємо «чарівні» мішечки з «золотим» піском, щоб звільнити від злої Баби Яги добро, радість і дружбу. Допоможи нам, будь ласка.

Вовк. Впораетесь з моїм завданням, допоможу. Пограйте зі мною в гру «Сильні, сміливі, спритні, умілі»

Вовк проводить дітей для виконання завдання - метання мішечка з піском в ціль (кожному члену команди потрібно по одному разу потрапити в ціль)

Вовк. Ой, спасибі! Давно мене ніхто так не веселив. Ось вам мішечки з «золотим» піском. Доброї дороги, вам, діти!

Діти будуються в колону по одному і проходять по доріжці з перешкодами через дві дуги. Потрапляють до будиночка Бабусі - Загадуся.

Бабуся. Доброго дня, діти! Куди прямуєте: від справи плутаєте чи справу питаєте?

Діти розповідають, куди прямують і яка їм потрібна допомога.

Бабуся. Відгадайте загадки, і я вам віддам мішечок з «золотим» піском.

Відгадки - слова зі звуками (с), (ш).

Уночі гуляє, а вдень спочиває,

Має круглі очі, бачить серед ночі. (сова)

Ніби кішка та велика,

Хижа ця тварина дика. (рись)

«Має вуха, пишний хвіст

І цікаву звичку:

Спершу добре попоїсть,

Далі вмие личко». (кішка)

«З головою він накритий,
Несуть йому їсти й пити,
Та він страви не вживає –
все хтось інший поїдає». (*стіл*)
Вдень у небі гуляє,
а ввечері на землю сідає. (*сонце*)
І ввечері і зранку
Вартую я на ганку.
І кусаю, і гарчу-
В дім чужих не пропушу (*собака*)
В хаті я мишей ганяю,
Вуса ще з дитинства маю,
Лапкой миюся щодня.
Я пухнасте ...(*кошеня*)
Невеличка та сіренька
В нірці мешкаю тихенько.
Уночі по хаті – нир,
Я шукаю сало й сир. (*миша*)
Він солодкий, соковитий,
Сонцем півдня він налитий..
Не росте цей фрукт у нас
Товстошкурий(*ананас*)
На смак чудова, жовта, медова,
Їсть її малий Павлуша.
Здогадались, що це?(*груша*)
Солоденька, червоненька
Оця ягідка маленька.
Має кісточку тверду.
З'їм її, коли знайду. (*вишня*)
Гріє взимку, наче груба
Хутряна, тепленька(*шуба*)
Бабуся. Молодці, діти! Хто мої загадки відгадав, значить, багато

дізнався.

Бабуся - Загадуся дарує мішечок з «золотим» піском, прощається з дітьми і бажає їм удачі. Зібравши всі мішечки, команди повертаються до Лісовичка.

Лісовичок. Ось ви і зібрали чарівні мішечки з золотим піском! Я тепер готовий зустрітися з підступною Бабою Ягою. Осиплю її золотим піском, і вона поверне лісовим жителям добро, радість, дружбу.

У висновку музична **рухлива гра «Якщо подобається тобі, то роби так ...»** Діти і дорослі виконують рухи відповідно до тексту.

Дітей пригощають солодкими гостинцями.

«У пошуках карти»

Туристичний похід по території дитячого садка

Середній, старший дошкільний вік

Мета: розвивати у дітей витривалість і підготовку до тривалих динамічних навантажень; сприяти формуванню у дітей знань, умінь, навичок за орієнтуванням і топографії; створення психологічного настрою на новий вид діяльності.

Хід

Діти з вихователем входять на ділянку і знаходять конверт з першої частиною карти.

Вихователь. Діти, подивіться, що це? (*Звертає увагу дітей на конверт*) (*Відповіді дітей*)

- Це ж частина карти і ми вирушаємо в незвичайну подорож - в похід на пошуки карти! А ви знаєте, що до походу люди готуються заздалегідь. Ми повинні бути в гарній спортивній формі; дружні, організовані, сміливі, ви повинні бути уважними, щоб ніхто не загубився на нашій туристичній стежці.

А зараз ми перевіримо, як ви вмієте дружити з фізкультурою:

Проведемо похідну розминку:

1. «Надіваємо рюкзак» - кругові рухи рук плеча вперед, назад.
2. «Визначимо погоду» - піднести руку до чола і повертаємося то вправо, то вліво.
3. «Збери гілки для багаття» - нахили вправо - вліво.
4. «Зв'яжи кросівки» - нахили то до правої, то до лівої ноги.
5. «Перестрибни через купини» - стрибки вправо - назад - вліво - вперед.
6. «Йдемо в похід» - ходьба на місці.

На тополі діти знаходять ще один конверт з частиною карти.

Вихователь. Але щоб нам відкрився конверт необхідно відповісти на питання:

Закінчи речення:

- Заєць взимку білий, а влітку ... *.сірий.*
- Їжак спить вдень, а полює ... *вночі.*
- Білка живе в дуплі, а їжак в ... *норі.*
- Лиса полює поодиноці, а вовк ... *зграєю.*
- Зайця від ворогів рятують ноги, а їжака ... *колючки.*
- Заєць пухнастий, а їжак ... *колючий.*
- Лиса живе в норі, а вовк у ... *лігві.*
- У білки влітку шубка руда, а взимку ... *сіра.*
- У зайця хвіст короткий, а вуха ... *довгі.*
- У лисиці - лисеня, а у білки - ... *білченя.*

Діти йдуть далі. підходять до ділянки першої молодшої групи, де дітей чекає Баба Яга.

Баба Яга. Доброго дня діти, чого прийшли? (*Відповіді дітей*)

Вихователь. Нас привела до тебе карта. На ній позначено твій будинок. А щоб нам йти далі, ти повинна віддати наступний шматочок карти.

Баба Яга. Ось вам моє завдання: вам потрібно назвати тварин.

Діти називають тварин.

Баба Яга. Які ви розумні. Отримайте свою карту.

Діти відправляються далі до ділянки дітей 1 класу через лабіринт (*купини, струмок, і т. д.*)

Дітей на ділянці зустрічає Василиса Премудра

Василиса Премудра. Доброго дня, діти. Ви багато знаєте казок? Перерахуйте ... Але найцікавіше самим вам потрапити в казку. Але спочатку відгадайте *загадки*:

Влітку медом ласував,

Досхочу малини мав.

А як впав глибокий сніг,

Позіхнув і спати ліг.

Бачив чи не бачив сни,

А проспав аж до весни. (*Ведмідь*)

В лісі вогник рудуватий

Шишки лускає завзято. (*Білка*)

Серед літа біля липки
Виграють сопілки, скрипки.
Це не скрипки, не сопілки,
То медок збирають ... (Бджілки)

Текст: Діти вимовляють і показують:

Як ми живемо? Ось так! (Показують великий палець)

Як ми пливемо? Ось так! (Імітують плавання)

Як ми йдемо? Ось так! (Ходьба на місці)

Вдалину дивимось! Ось так! (Приставляють долоню до чола)

Махаємо услід. Ось так! (Махають кистями руки)

Як балуємося? Ось так! (Вдаряють кулачками по надутим

щоках)

Василиса Премудра. Які ви молодці. І загадки вмієте відгадувати, і пісні співати, і грати. Тому отримайте ваш наступний шматочок карти.

Діти збирають всі шматочки карти і проходять на спортивну ділянку де стоїть скриня.

Вихователь. Діти, подивіться, а ось і скриня, яка вказана на карті. У ній напевно подаруночки. Але ми її не зможемо відкрити поки не пояснимо правила поведінки в лісі.

Діти пояснюють **правила поведінки в лісі:**

✓ Категорично заборонено залишати в лісі упаковки з пластмаси, пластика і жерсть, а також консервні банки і скляні пляшки, вони украй руйнівно діють на природний фон.

✓ Використовувати тільки сухі гілки. Не можна рубати живі дерева і навіть залишати на них які-небудь відмітини.

✓ Не зривати і не толочити рослини, вони можуть бути занесені в Червону книгу і знаходяться під охороною держави.

✓ Не розводити багаття поряд з лісовою гущавиною, ретельно гасити їх перед відходом. Завжди заливати багаття!

✓ У лісі ходити по стежинам і доріжкам. У траві і в лісовій підстилці мешкає багато маленьких тварин, яких можна ненавмисно роздавити. Крім того, від ходьби ущільнюється ґрунт, оголяється коріння дерев, гинуть рідкісні рослини.

✓ Не чіпати змії. Жодна змія ніколи перша не нападе на людину. Потрібно уникати місць, де змії люблять грітися - старі вирубки, зруйновані хати і колодязі, уступи на скелях.

✓ Не шуміти в лісі. Крик і гучна музика лякають лісових мешканців, і вони можуть покинути свої житла.

✓ Не рвати квіти. Зірвані рослини швидко загинуть і не дадуть насіння.

✓ Не ловити метеликів. Вони прикрашають природу і опилюють рослини.

✓ Не руйнувати мурашники. Мурахи - санітари лісу, вони не дають сильно розмножуватися комахам-шкідникам

✓ Не збивати неїстівні гриби в лісі. Неїстівні для людини, вони служать їжею багатьом тваринам.

✓ Не чіпати пташині гнізда. Потривожені птахи можуть покинути гніздо, а прим'ята трава або зламана гілка зроблять його помітним для хижаків.

✓ Не рвати павутину. Павуки також мають право на життя.

✓ Головне, потрібно берегти природу і пам'ятати просте правило: «Бери тільки фотознімки, залишай тільки сліди, вбивай тільки час.»

Вихователь. Нарешті ми впоралися із завданнями, а тепер можна відпочити.

(Влаштуємо привал, відпочиваємо, роздає дипломи «Юного туриста», ділимося враженнями.)



**«У пошуках Полісяночки»
(за технологією «квест»)
з організації рухової діяльності під час
прогулянки**

Мета. Розвивати спритність, силу, кмітливість. Виховувати дружні стосунки, бажання допомагати. Створювати умови для розвитку рухової активності, формування морально-вольових якостей дітей на основі українського фольклору під час прогулянки.

Домагатися чіткого виконання вправ, рухів, дотримання правил рухливих ігор. Продовжувати вчити діяти за картою-схемою: аналізувати, формувати поняття про співвідношення схеми з реальними зображеннями об'єктів у просторі, орієнтуватися за планом. Викликати інтерес до народних рухливих ігор.

Обладнання: карта-схема, умовні знаки із цифрами, 6 обручів, торбинки з піском для хлопчиків (200г), торбинки-квіти для дівчаток (150 г), 2 лави, 2 подушки, 4 ємності для води, 2 ополоники, тунель, узвар, печиво.

Хід гри

Вихователь. Добрий день, діти! Сьогодні я йшла у дитячий садок і біля воріт знайшла якусь незвичайну річ. Але сама я її не стала дивитися, а прийшла до вас, щоб ви мені допомогли. Я знаю, що ви розумні, кмітливі та спритні.

- А як ви думаєте, що це може бути?
- Давайте ми розгорнемо, і подивимося.
- Так це карта. А, як ви здогадалися, що це карта?
- Молодці, це насправді карта, але ви знаєте, я думаю, що вона незвичайна. І вона приведе нас до цікавих ігрових пригод.
- Чи відчуваєте ви в собі сили подолати ці пригоди?
- Тож вирушаймо у подорож за цією картою.
- Подивіться, ці позначки позначають ваш майданчик, на якому ми знаходимося. Червоні стрілки показують, що нам потрібно від цифри 1 іти до цифри 2, де на нас чекає завдання, яке ми повинні виконати.

- Шикуйтеся в колону за зростом! Щоб нам було веселіше йти, давайте скажемо речівку.

«Хто крокує дружно в ряд – *це веселий гурт малят.*

Любим весело змагатись, у *рухливі ігри гратись.*

Тож ходімо, будемо гратись, *варто лиш підготуватись.*

І погода в самий раз вболіватиме за нас».

- Кроком руш!

(Діти виходять з майданчика, підходять до цифри 2)

Вихователь. Діти, подивіться, на нашому шляху перешкода, вам потрібно перестрибнути з обруча в обруч. Для цього станьте у пари.

- Давайте розрахуємося на 1,2. Дитина під № 1, візьме дитину під № 2 за руку.

- Не забувайте, як потрібно правильно стрибати: зігнути ноги в колінах, відштовхнутися двома ногами, і легенько приземлитися на напівзігнуті ноги. Після закінчення вправи не забувайте потягнутися доверху та прогнути спинку. *(Діти виконують завдання).*

Вихователь. Молодці, завдання виконали. А зараз подивіться уважно на карту. Червоні стрілки показують що нам потрібно йти від цифри 2 до цифри 3.

(Діти, дивлячись на карту, визначають, що потрібно пересуватися на спортивний майданчик)

- Кроком руш!

(діти заходять на спорт. майданчик)

- Подивіться, тут, здається, хтось є. Давайте підійдемо ближче і дізнаємося, хто це?

(Діти підходять до хлопчика в українському одязі)

Вихователь. Це мабуть і є наша третя пригода. Діти ви здогадалися хто це? Можливо це казковий герой?

Котигорошко. Так, діти. Я Котигорошко – відомий український козак.

Вихователь. Котигорошку, а чому ти такий сумний?

Котигорошко. Сумний я тому, що мав відшукати дівчинку Полісяночку, та загубив карту, яка мала мені допомогти. На ній різні завдання, якщо я їх виконаю, то зможу знайти Полісяночку.

Вихователь. Не хвилюйся, Котигорошку. Ми знайшли твою карту і навіть вже почали виконувати завдання. І якщо ти не проти, ми підемо разом з тобою і допоможемо знайти Полісяночку.

Котигорошко. Звичайно, не проти. Я буду вам тільки вдячний!

Вихователь. Ну що ж, давайте подивимося на карту, стрілки показують, що нам від завдання №3 потрібно перейти до завдання №4, для цього потрібно іти прямо і повернути наліво.

- В колону за зростом шикуйсь! Котигорошку, ти ставай перший, будеш ведучим. За Котигорошком кроком руш! (*Ходьба з високим підніманням колін*).

- Ось ми і прийшли до знака з цифрою 4. Подивіться уважно на карту, що нагадують вам ці позначки.

Вихователь. Так, колеса. Це означає, що четверте завдання знаходиться саме там. Котигорошку, піди, будь ласка, і знайди завдання.

- Давайте прочитаємо, що ми повинні зробити: *«Аби визволити Полісяночку, ви маєте бути сильними, кмітливими. А для цього вам потрібно виконати вправи»*

- Діти, ви згодні виконати вправи?

- Тоді підійдіть до мене. Хлопчики візьмуть у руки мішечки, а дівчатка - квіточки. (*Перешикування в 4 колонки*).

Комплекс ЗРВ (з мішечками)

1. Піднімання рук з через сторони вгору.

В.п. – зімкнута стійка, 1 – руки в сторони; 2 – руки вгору, піднятися на носках (вдих); 3 – руки вперед, опуститися на всю стопу; 4 – руки вниз (видих).

2. Нахил тулуба вперед.

В.п. – стійка ноги нарізно, руки з мішечками вниз за спиною.

1 – нахилити тулуб вперед, покласти мішечки на підлогу (вдих);

2 – випрямитись (видих);

3 – нахилити тулуб уперед, взяти мішечки (вдих);

4 – випрямитись у в.п. (видих).

3. Повороти тулуба з почерговим підніманням плечей.

В.п. – стійка ноги нарізно, руки з мішечками опущені вниз. 1 – повернути тулуб вправо, руки з мішечками вгору (вдих), 2 –

повернутись у в.п. (видих), 3 – те ж саме вліво, 5 – піднімання правого плеча, 6 – піднімання лівого плеча.

4. Колові рухи руками вперед і назад.

В.п. – ноги нарізно, руки з мішечками вниз. 1 – 4 – колові рухи руками вперед,

5 – 8 – колові рухи руками назад.

5. Піднімання ноги, зігнутої в коліні, вгору.

В.п. – ноги разом, руки в сторони. 1 – підняти праву ногу, зігнути в коліні вгору, поставити мішечки на коліно; 2 – в.п.; 3 – те саме з лівої ноги, 4 – в.п., 5 – підняти праву ногу, зігнути у коліні, мішечки звести під коліном, 6 – в.п., 7 – підняти ліву ногу, 8 – в.п.

6. Піднімання мішечків угору з махом ноги вбік.

В.п. – ноги разом, руки з мішечками вниз. 1 – підняти мішечки через сторони вгору, махнути правою ногою вправо (вдих); 2 – повернутись у в.п. (видих);

3 – 4 – те саме з лівої ноги.

7. Присідання.

В.п. – о.с., руки з мішечками в сторони. 1 – присісти, торкнутися мішечками до колін (сказати «ух»), 2 – в.п.

8. Стрибки.

В.п. – ноги разом, руки на поясі. 1 – 4 – стрибки на правій нозі, 5 – 8 – стрибки на лівій нозі. 1 – 8 – на обох ногах.

Вихователь. Молодці діти з цим завданням ви впорались.

- Давайте знову подивимося на карту. Червоні стрілки показують, що нам потрібно іти до завдання під №5. Здогадалися, де воно знаходиться?

- Шикуйтеся в колону за зростом. Кроком руш!

А щоб нам було веселіше, цікавіше та швидше давайте пройдемо не звичайною ходьбою, а підскоками.

(Діти підходять до басейна)

Вихователь. Котигорошку, підійди до басейну, і відшукай завдання №5.

- «Чи сильні наші діти? А хто сильніший дівчата чи хлопчики?»

- Ось зараз ми це перевіримо. Згодні?

Гра – естафета «Бій козаків» для хлопчиків. Хлопчики об'єднуються у дві команди. По одному стають на лаву, навколо якої лежать спортивні мати і намагаються зіштовхнути один одного, тримаючи у руках подушку. Виграє та команда, у якій залишилося більше «козаків».

(Ускладнення: 2 раз – діти стають на лаву по двоє; 3 раз – стоячи на одній нозі).

Гра – естафета «Зваримо куліш» для дівчаток. Дівчатка об'єднуються у дві команди і переносять ополоником воду із однієї ємності в іншу. Виграє команда, яка перенесла воду швидше та найменше її пролила.

Вихователь. Тож хто у нас найсильніший? А хто найспритніший?

- Ну що ж, давайте знову подивимося на нашу карту, що ще ми повинні виконати щоб знайти Полісяночку. Подивіться на ці позначки, що вони вам нагадують?

- Так, червоні стрілки показують, що нам потрібно дійти до позначки №6, де на нас чекає перешкода, яка саме – побачимо, коли прибудемо на місце.

- Отже, в колону за зростом шикуйсь! Кроком руш! (*Повільний біг*).

(Діти підходять до визначеного місця)

Вихователь. Ось ми і на місці. Подивіться, на нашому шляху перешкода, яку нам потрібно подолати. Це тунель. Вам потрібно стати на коліна з упором на кисті рук та, прогинаючи спинку, пролізти в нього так, щоб не доторкнутися до дзвіночків.

(Діти виконують завдання)

- Молодці, і з цим завданням ви справились.

Знову дивимося на карту. Стрілки вказують, що нам потрібно іти в садок.

За Котигорошком кроком руш!

- Ось ми і в саду.

Психогімнастика «Я - квітка».

Давайте уявимо, що кожен з вас – маленька насінина, яка потрапила в цілющу землю (*діти присідають*). Вас зігріває сонечко, поливає дощик і ви починаєте проростати. (*діти повільно*

підводяться). З маленької насінини виросла квітка і розквітла. (*діти піднімають руки в гору, показуючи як розпускається бутон*). Її зігріває сонечко, гойдає вітерець. (*діти похитують руками*). А коли настає ніч, квітка закриває пелюстки і лягає відпочивати (*діти присідають та закривають очі*). Але день завжди змінює ніч. Виглянуло сонечко, пробудило нашу рідну природу і з'явилася... (спускається квіточка).

Вихователь. Діти, подивіться, квіточка прилетіла до нас. А на квіточці якась незвичайна пелюстка. Можливо, вона нам допоможе знайти Полісяночку. Давайте її відірвемо і промовимо чарівні слова.

*«Лети, лети пелюсток
Через річку та місток
Ти навколо обернись
Полісяночко з'явись»
(Виходить Полісяночка)*

Полісяночка. Дякую вам, діти. Дякую тобі, Котигорошку, за те, що ви мене знайшли. Проте у мене сталася маленька неприємність: я загубила квіточку із свого віночка. Ви не могли б допомогти мені її знайти.

Вихователь. Полісяночко, ми знайшли твою квіточку. І щоб тобі стало весело, діти хочуть з тобою пограти в гру.

Авторська гра «Полісяночка»

*Діти стають в коло і передають квіточку одне одному,
Полісяночка в середину кола.*

Діти:

Котьо, котьо, котьоло,
Через поле їхало.
Квіти для віночка везло.
Полісяночко, вставай!
Свою квіточку шукай.

Після закінчення слів діти затискають квіточку в долонях перед собою.

Полісяночка.

Ви, напевно, знайшли мою квіточку,
Скажіть, мої любі,
А як ні, тоді сама я шукать її буду.

Діти:

Знайшли, знайшли ми твою квіточку,

Хоч шукали всюди.

Як вгадаєш, у кого вона

Тоді твоя буде.

Полісяночка знаходить квіточку і танцює з дитиною в колі веселий танок.

(Ускладнення 3 раз – діти ховають руки за спинку, а Полісяночка за їхньою посмішкою відгадує, у кого квіточка).

Вихователь. Тож яку добру справу сьогодні ми з вами зробили? Що нам допомогло подолати перешкоди? *(Відповіді дітей).*

Полісяночка. Я також задоволена вами і хочу пригостити печивом та узваром.

Заняття по розвивальних іграх

«Пошук скарбів»

(В дужках - задається питання для всіх або кожному)

Ігрова мета заняття - пошук

скарбу.

Завдання:

- розвиток уваги, мислення. Бліц-опитування «Назви зайве слово» *(індивідуальне);*

- розвиток слухової пам'яті «Повтори слова» *(індивідуальне);*

- розвиток просторового сприйняття «Пошук скарбу» *(групове);*

- розвиток уяви, мислення «Відгадай, хто захований» *(групове);*

- розвиток уяви «Придумай назву» *(індивідуальне);*

- розвиток уваги, мислення «Танець навпаки» *(групове);*

- розвиток дрібної моторики. Графічний диктант «Ключ від скрині»

Підсумок. Заохочення.

Матеріал, обладнання: добірка слів для гри «Назви зайве слово», карта зі схемою, картки із завданнями, скриня з частуванням, м'яч *(оформлений)*, добірка слів для гри «Повтори слова», листи в крупну клітинку для кожної дитини, простий олівець на кожну дитину, гумки. Музичний супровід.



Хід заняття

Вихователь. Сьогодні я пропоную вам відправитися в подорож на кораблі. Хочете? Але щоб стати справжніми членами команди ви повинні пройти випробування. Зараз я буду задавати вам питання, а ви давати швидко відповідь. Потрібно сказати, яке тут зайве слово. (*Метелик, бабка, голуб, мураха ...*)

Відповіді дітей

Вихователь. Молодці! Ми справжня команда. Дивіться, що я знайшла сьогодні в нашій групі. Мені здається це «Карта скарбів». На ній щось написано ... «...Для того, щоб зрозуміти цю карту потрібно сказати спеціальні слова» Ну що розгадаємо карту?

Вихователь називає ряд слів, діти повинні запам'ятати і повторити (кожен по черзі).

Вихователь. Ну тепер карта відкрита. Як цікаво! Тут якась схема і опис.

Читає завдання: «... Зробіть три кроки від дверей вліву сторону, п'ять кроків від квітки вправо сторону і т.д.»

Діти дотримуючись інструкції знаходять наступне завдання, написане на картці.

Вихователь. Далі вам допоможе шукати скарб цей предмет або не предмет ... Я не знаю, що там лежить ... Може ви відгадасте? (*М'яч, оформлений вихователем захований під хусткою*)

Діти роблять свої припущення.

Вихователь. Як багато різних варіантів! Але давайте подивимося (*дістає м'яч*) Та тут якась дивна тварина. А давайте вгадаємо її назву.

Діти пропонують свої варіанти

Вихователь. Ось він і допоможе нам шукати далі скарб. Тільки ось знову перешкода. Щоб плисти далі нам потрібно станцювати улюблений **танець піратів «Танець навпаки»**

Діти повторюють танцювальні рухи за вихователем, тільки навпаки (вліво-вправо, вниз-вгору, права нога-ліва нога і т.д.)

Вихователь. Молодці, справилися! А ось і скриня. Тільки як же нам її відкрити? Потрібен ключ. Ну нічого, ми зараз ключі намалюємо.

Діти виконують графічний диктант «Ключ»

Вихователь. Ну ось і ключі готові. Тож давайте порухуємо від 10 до 0 і ключ відкріє скриню.

Діти рахують, скриня відкривається. (*Скарби - наклейки, цукерки, печиво і т.д.*)

Вихователь. Молодці! Ви впоралися із завданнями і знайшли свій скарб. А вам сподобалося?

Гра «Геокешинг»

Мета: розвивати у дітей такі якості як цілеспрямованість, концентрацію уваги, стимулювати розвиток розумових здібностей. Розвивати у дітей уміння орієнтуватися на місцевості по карті - схемі, визначати напрямок маршруту. Розвивати інтерес до самостійного вирішення пізнавальних, творчих завдань, вміти виходити зі складних ситуацій.



Обладнання: карта - схема велика (для загального розглядання), карти - схеми індивідуальні, покажчики, компас, гімнастична лавка, обручі, м'ячі, олівці, блокноти, конверт, скринька.

Хід гри

Листоноша приносить лист.

«Добрий день, діти! Пропоную вам пограти в гру «Геокешинг», знайди скарб по карті. Я сховав скарб у вашому дитячому садку і пропоную вам його знайти і забрати.

Але перш ніж знайти скарб, ви повинні виконати деякі завдання».

Всі діти розбиваються на групи і йдуть шукати по стрілках карту.

Виконай завдання по карті. На шляху вас чекають різні перешкоди, їх потрібно подолати.

Вихователь. Ну, що, діти, ви згодні пограти в гру Геокешинг? (Так)

Діти знаходять картку, і вивчають її. На карті зображена схема території дитячого садка, лісопосадка, город, ділянки, футбольне поле, спортивний майданчик, господарське приміщення.

1 завдання. *«Пройди лабіринт»* (Зібрати з великих пазлів замок) Завдання виконано, отримай 1 фішку.

2 завдання. *«Пройди по болоту».* (Діти проходять з купини на купину, по сплящих брусочках) (2 фішки)

3 завдання. За схемою маршруту діти повинні потрапити стежкою в лісосмугу за стрілкою. (*Орієнтуючись по компасу, рухатися на північ до узлісся*). Завдання виконано - отримай 3 фішки.

4 завдання. По маршруту карти діти піднімаються і спускаються з гірки, по ходу взяти прапорець червоного кольору. Завдання виконано - отримай 4 фішки.

5 завдання. Діти вирушають далі за планом маршруту, по червоним стрілкам на спортивний майданчик. Завдання: *«Пройди по рукоходу і зістрибни в обруч».* Завдання виконано отримай 5 фішок

Останнє завдання. Виходить дідок - Лісовичок і загадує загадку:

«Дерев'яний, розписний, стоїть короб у стіни» (скриня)

Відгадавши загадку, діти піднімають очі вгору і знаходять на дереві скриньку. Діти просять дідка - лісовичка дістати скарб, він дістає, діти дякують йому, забирають скарб (*іграшки, розмальовки*).

Підбиття підсумків. «Чи сподобалася вам гра? Як вона називається? Що сподобалося найбільше? (*Відповіді дітей*).

СТАРШИЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК

«Дивовижня скриня»

Гра в геокешинг

Мета: розвивати інтерес до інтелектуальної діяльності, бажання грати разом, проявляючи наполегливість, цілеспрямованість, взаємодопомогу. Доставити дітям радість і задоволення від ігор розвивальної спрямованості.



Завдання. Лабіринти допомагають дітям розвивати такі якості як цілеспрямованість, концентрацію уваги, стимулювати розвиток розумових здібностей. Розвивати у дітей уміння орієнтуватися на місцевості по карті - схемі, визначати напрямок маршруту. Розвивати у дітей інтерес до самостійного вирішення пізнавальних, творчих завдань.

Обладнання: лист від комп'ютерного навігатора, карта маршрут, лабіринти, 5 ключів, гімнастична лава, обручі, м'ячі, олівці, розмальовки з петриківським розписом, скринька з петриківським розписом.

Хід гри

Невідомий. *(приходить лист по електронній пошті)*

«Добрий день, діти! Пропоную вам пограти в гру «Геокешинг», в перекладі на українську знайди скарб по карті.

Я сховав скарб у вашому дитячому садку і пропоную вам його знайти і забрати. Але перш ніж знайти скарб ви повинні виконати деякі завдання. Знайти карту. Виконати завдання по карті. Зібрати 5 ключів. *(Але щоб зібрати 5 ключів, ви повинні слідувати по маршруту карти)*. Знайти скарб»

Вихователь. Ймовірно карта знаходиться десь в нашій групі і її потрібно знайти *(карта на вікні)*

Діти знаходять картку, і вивчають її. На карті зображено 5 фотографій «група, роздягальня, сусідня група, медичний кабінет, спортивно - музичний зал».

Діти дізнаються маршрут, і щоб знайти ключі і виконати завдання.

Завдання 1. «Пройди лабіринт» (картинки з лабіринтами) - потрібно знайти правильну відповідь. Завдання виконано отримай 1 ключ.

Завдання 2. Щоб знайти перший ключ, потрібно вийти з групи, повернути на право, потім зупиниться у приймальні, і по лівій стороні відрахувати 5 шаф і в ньому знаходиться 2 ключ.

Завдання 3. По схемі маршруту діти повинні потрапити в сусідню групу і відгадати загадки (12-15 про професії).

Літаком керує вправно
Коли навіть в небі хмарно,
Посміхається з висот
Найхоробріший... ПЛОТ.
Професії (це кожен знає)
Важливішої немає!
Він — наставник і навчитель,
Мудрий, приязний... УЧИТЕЛЬ.
Хто людей з біди рятує
І хвороби всі лікує -
Призначає процедури
І таблетки, і мікстури? ЛІКАР
Завдання виконано - отримай 3 ключ.
Як рубанком дошку чистить,
Летить стружка золотиста.
З-під рук майстра той-же колір.
Як цей майстер зветься?.. СТОЛЯР
Золоті у нього руки:
Робить зачіски й перуки,
Підстриже і пофарбує,
Гарний настрій подарує. ПЕРУКАР
Він, як лікар Айболить,
Знає що і де болить,
Кличуть фермер і свинар,
— Порятуй... ВЕТЕРИНАР!
Хто як квочка із курчатами,
В дитсадку щодня з малятами?
Хто їх пильно доглядає, згадка про вчителя

Няньчить,пестить,розважає? ВИХОВАТЕЛЬКА

Із пожежами воює,

від вогню усе рятує. ПОЖЕЖНИК

Залюбки він куховарить –

нам смачненькі страви варить. КУХАР

Завдання виконано - отримай 3 ключ.

Завдання4. По маршруту карти діти спускаються в медичний кабінет, слухають розповідь про користь вітамінів, відповідають на питання, що потрібно робити, щоб бути здоровим. Завдання виконано отримай 4 ключ.

Завдання 5. Діти вирушають далі за планом маршруту. Потрапляють в спортивний зал. У залі стоїть гімнастична лавка - завдання «проповзи по лавці», пострибай на одній нозі з обруча в обруч, закинь по черзі один за одним всі м'ячі в кошик, *(на дні кошика лежать розмальовки, розфарбуй візерунком петриківського розпису)*. Завдання виконано отримай 5 ключ .

Останнє завдання потрібно в спортивному залі знайти скриньку, розписану петриківським розписом.

Діти знаходять скриньку, забирають скарб, а на місце скарбу в скриньці залишають 5 ключів.

Підбиття підсумків. Чи сподобалася вам гра «геокешинг».

«В пошуках скарбів космічного пірата»

Мета. Розвивати розумову діяльність, логічне мислення, пізнавальну активність, вміння слухати і утримувати в пам'яті інструкцію, моторику пальців рук. Виховувати інтерес до занять, бажання виконати та довести справу до кінця.

Матеріал: іграшки (*сова, білка, павук, заєць, їжак, бджола*); ключі, замок, скриня, монети, корзинки, гриби, дощечки для гри В.Воскобовича «Геоконт», розвиваюча гра В.Воскобовича «Чудо-щільники», цифри, прапорці, обручі, задачі-малюнки, геометричні фігури, олівці, білий папір.



Хід заняття

Вихователь.

Доброго дня, малята!

Одне до одного поверніться

І лагідно усміхніться.

З чудовим настроєм, я пропоную Вам здійснити подорож. А на чому ми будемо подорожувати ви дізнаєтесь, коли відгадаєте загадку:

Пливе в просторі, але не в морі,

Космічною зветься,

Навколо зірок в'ється.

Діти. Ракета! (*Звучить космічна музика*)

В групі на підлозі розкладено обручі «ракети». Кожна ракета призначена для двох космонавтів. Діти, проговорюючи текст, ідуть один за одним і виконують тренувальні вправи, готуючись до польоту:

Чекають нас ракети,

Чекають нас планети.

На яку я захочу,

На таку і полечу!

Таємниця лиш одна:

Хто спізнівся-місць нема.

Діти розбігаються і попарно займають ракети. Діти, ставши в обручі, підіймають їх над головою, звівши плечі й щільно притиснувшись одне до одного спинами. По команді «Злітаємо!» діти

приставними кроками рухаються по колу. По команді «Посадка!» діти опускають обручі вниз і кладуть біля своїх ніг.

Вихователь. Наша ракета приземлилась на невідомій планеті. Все тут нам незнайоме, куди ж нам іти далі? А он хтось сидить, давайте запитаємо.

Добрий день, шановна!

Скажіть будь ласка, як вас звати і де ми знаходимось?

Сова. Відгадайте хто я? І я скажу вам куди ви потрапили.

Відгадайте, що за птиця:

Світла денного боїться

Дзьоб гачком, великі очі,

І на спиться їй щоночі?

«Ху-ху-ху» - кричить співа.

Відгадайте, хто?

Діти. Сова.

Сова. Так, я мудра сова. А ви знаходитесь на планеті Чудес. Якщо хочете нею мандрувати, виконайте мої завдання, і я вкажу вам, шлях до скарбів, що заховав космічний пірат. Він заховав їх у печері, а ключі від скрині роздав своїм сторожам. Ви бажаєте отримати скарби?

Діти. Так.

Сова. Щоб отримати 6 ключів вам доведеться попрацювати. Для цього вам потрібно розділитись на дві команди, вибрати командирів і дати назви командам.

Діти розділяються на команди:

1. **Винахідники**

2. **Розумники.**

Сова. Ось вам *перше завдання:*

Дати відповіді на запитання. За кожен правильну відповідь ви отримаєте прапорець. У кого більше прапорців, той отримує перший ключ.

а) Винахідникам.

Скільки днів тижня?

Назвати дні тижня;

Назвати сусідів вівторка і п'ятниці.

Який день тижня сьогодні?

б) Розумникам.

Який день тижня буде завтра?

Який день тижня був вчора?

Після понеділка іде...?

Назвати вихідні дні.

в) Винахідникам.

Прочитати вірші про цифри 1, 3, 5, 7.

г) Розумникам.

Прочитати вірші про цифри 2, 6, 8, 9.

Сова. Молодці! Виконали завдання . Команда переможниця отримує ключ від замка.

Діти! На своєму шляху ви будете зустрічати охоронців з ключами. Отримавши ключі, ви зможете дістати скарби космічного пірата. Хай вам щастить! (*Звучить музика шелест листя*).

Вихователь. Діти, ми потрапили в ліс. А хто це там сидить на дереві?

Діти. Білка. (*вітаються*)

Білка. Вітаю вас мандрівники. Якщо виконаєте мої завдання, то отримаєте ключ.

Де ялинки, де грибки

Грають в піжмурки грибки.

Ось вовнянка, моховик,

Груздь, опеньок, боровик.

Ви їх і кошик не кладіть

А спочатку полічіть.

Вихователь обирає по одній дитині з кожної команди дає кошики і пропонує позбирати і порахувати гриби. Повторюють 2-3 рази. 4 раз завдання: яка команда збере більше грибів та й отримає ключ від білки. (Білка віддає ключ).

Вихователь. Який у вас ключ по порядку? (*другий*)

Білка. Хай вам щастить! (*Діти підходять до куца з павутиною*).

Вихователь.

Ось маленький Павучок

Заховався під листок

Цілий день пряде неспинно

Гарну сітку павутину.

Він роботу закінчив:

і тихенько скраю сів. (*Павучок сидить на павутині і тримає ключ*)

Він любить натягувати павутинки на гвіздки, щоб виходили різні тваринки, будинки.

Гра В.Воскобовича «Геоконт» (за столами). Павучок приготував таке завдання: на срібних гвіздках з чарівної павутинки сплетіть метеликів і будинки для них.

I команда метелика Ф4 Б1 Ч4 О3 Ж4 З1 Г4 С3 Ф4

II команда будинок С4 З4 О4 Ж4 Г4 С4

Яка команда швидше і правильно виконає, та отримає ключ. (*завдання виконує кожна дитина*)

Павук віддає переможцям ключ.

Вихователь. Який ключ ви отримали? (*третій*)

Діти підходять до дуба

Вихователь.

Ось листочок дубовий лежить, (*піднімає листочок*), а на нім загадка:

Він із казки, він із пісні.

Зуби в нього, як залізні,

Капустину він гризе.

Зветься звір на букву «З»

Діти. Заєць.

Вихователь. В країні Чудес зайці сміливі і сильні. А он і зайчик (*іграшка*) У нього є ключ завдання для вас. (*сідають на галявині*)

Завдання «Порахуй»

Для команди Розумників

Зайчик жаби налякався.

Зайчик в яму заховався.

Тільки пара вух тремтить.

Скільки у зайчика вух? (*2 вуха*)

Скільки чобітків Оля купила,

Щоб киця ніжки не замочила? (*4 чобота*)

Для команди Винахідників:

Ось сердиті два індики,

Взули нові черевики.
Рипу-рипу черевики.
Скільки всього черевиків? (4 черевики)

Водить діточок своїх
Гуска-мама до води.
А гусак позаду йде
І рахунок їм веде.
Скільки пальців на 2 руках.
Стільки діток в гусака. (10 гусенят)

Завдання обом командам, хто швидше дасть правильну відповідь.

На майданчик на урок,
Залетіло шість сорок,
Дві пізніше прибуло
Скільки птахів всіх було? (8 сорок)
У якої команди більше прапорців та й отримує ключ від Зайця.
(діти беруть наступний ключ)

Який по порядку цей ключ?
Діти. Четвертий.

Фізкультхвилинка.

Щось малеча зажурилась.
Мабуть трішечки втомилась.
Що робити? Що робити?
Треба трохи відпочити.
Нумо дружно усі станем,
Навкруги усі поглянем (*повороти тулуба*)
В небі хмароньки біленькі,
А ми дітоньки маленькі (*повороти голови*)
Ось поставим руки в боки,
Пострибаємо навскоки (*стрибки*)
Вліво, вправо нахиліться (*нахили*)
І навшпиньки підніміться (*навшпиньки*)
Руки вгору, руки вниз,
Кругом себе повернись (*повертаються навкруги*)
Крок вперед зробіть швиденько
І присядьте всі тихенько.

На галявину викотився їжачок.

Вихователь. Подивіться колючий клубочок, забіг у лісочок.
Хто це, діти?

Діти. Їжачок.

Вихователь. Ось їжачок (*іграшка*), який тримає ключ. Він приготував вам *гру* «Знайди свій будинок»

У кожної дитини на грудях прикріплена цифра. Вихователь розкладає обручі з цифрами по груповій кімнаті. Діти бігають по всій групі, по команді вихователя «Знайди свій будинок!» знаходять обруч з відповідною цифрою, і стають в ньому.

Діти сідають за столи і вихователь дає для кожної команди практичні завдання:

I команда: «Знайди фігуру, якої не вистачає».

II команда: «Розв'язати приклади».

Завдання для обох команд:

За малюнками скласти задачі і викласти їх за допомогою цифр і знаків.

Діти працюють за столами. За кожне вірно виконане завдання вихователь кладе по 1 прапорцю.

В кого більше прапорців та команда отримує від Їжачка ключ.

Вихователь. Який ключ ми отримали від Їжачка? (*п'ятий*)

Що за дивні звуки: бдж-бдж -бдж-бдж (*звуки бджіл*)

На квітці сидить бджола (іграшка) і тримає ключик.

Вихователь. Щоб отримати ключ від бджоли нам необхідно виконати завдання.

Гра В.Воскобовича «Чудо щільники». *Необхідно із чудо щільників викласти портрет бджоли, обвести і розмалювати так, щоб вона себе впізнала. Яка команда правильно і красиво виконає завдання та отримує ключ.*

Діти, виконують завдання, дарують бджолі портрети, вона дає їм ключ.

Вихователь. Який ключ ми отримали?

Діти. Шостий.

Вихователь. Ось печера, а в ній видно скриню, а замок на скрині незвичайний. Він відкриється тоді, коли ви вірно відповісте на запитання

- Скільки отворів в замку? (6)
- На що вони схожі? (на геометричні фігури)
- Скільки ключів ми зібрали? (шість)

Давайте вставимо ключі в замок і відкриємо її.

(Дістають із скрині золоті монети, а туди кладуть ключі)

Вихователь. Ось ми і знайшли скарб космічного пірата. А допомогли вам його відшукати ваші знання.

Повертатися нам час.

Дитсадок чекає нас.

Звучить космічна музика. Діти розбігаються і попарно займають ракети і по команді «Посадка», опускають обручі вниз і кладуть біля ніг.

Вихователь. Ось ми знову в дитячому садочку. Вам сподобалась наша подорож? *(відповідь дітей)*. Тож намалюйте картинку на згадку про наші пригоди.

Діти під музичний супровід малюють картини.

«Геокешинг» з використанням ігрового набору

«Дари Фребеля»

Мета. Розвивати у дітей уміння орієнтуватися на місцевості по карті - схемі, визначати напрямок маршруту. Розвивати у дітей інтерес до самостійного вирішення пізнавальних, творчих завдань. Ознайомити дітей з новою грою розвивальної спрямованості, доставити дітям радість і задоволення. Підтримувати інтерес до інтелектуальної діяльності, бажання грати, цілеспрямованість, взаємодопомогу. Закріплювати попередньо отримані знання дітей.

Обладнання: конверт з листом, карта - маршрут, аудіозапис сміху, пісеньки «В лесу родилась елочка», ігровий набір «Дари Фребеля», дерев'яні ложки, сніжний ком, костюм дорослого «Сніговик», «скарб» *(блокноти)*

Хід гри

Конверт з листом прикріплений до магнітної дошки.

«Добрий день, діти! Пропоную вам пограти в гру «Геокешинг», що в перекладі на українську мову означає «знайди скарб по карті». Я сховав скарб у вашому дитячому садку і пропоную вам його знайти і

забрати. (Аудіозапис сміху) Але перш ніж знайти його, ви повинні виконати завдання.

Завдання №1. «Знайди карту» (Карта складена в сувій і перев'язана червоною стрічкою)

Діти знаходять картку, вивчають маршрут.

Завдання №2. (На карті фотографія спальної кімнати)

Діти за вказаним маршрутом проходять в спальню, їх зустрічає Сніговик (батько в костюмі Сніговика)

Сніговик:

Я, малята, Сніговик,

До снігу, до холоду звик.

А хочете пограти?

І не будемо замерзати!

Естафета «Пронеси сніжний ком в ложці»

1 ключ отриманий.

Завдання №3. (На карті фото групової кімнати)

Скласти ялинку, використовуючи ігровий набір «Дари Фребеля» (Аудіозапис пісеньки «В лесу родилась елочка»)

2 ключ знайдений.

Завдання №4. (На карті фото медичний кабінет)

Діти спускаються в медичний кабінет. Старша медсестра загадує загадки про вітаміни. Діти відповідають на запитання.

Вітамін «А». Вітамін для росту і зору.

Помаранчева і гарна,

У землі сиджу не марно:

Соковита, солоденька,

Вже я стала чималенька.

Собою пригощу дитину.

Хай корисну з'їсть... (Морквину)

На городі виріс дужий,

Круглий, жовтий і байдужий

До червоних помідорів,

До капусти і квасолі.

Хто цей гордий карапуз?

Здогадалися?... (Гарбуз)

Народжується з квітки,

Його всі люблять дітки,

Заліза в нім багато,

Рум'яне і хрустке.

А ну, скажіть, малята,

То що ж воно таке? *(Яблуко)*

(Помідор, вишня, яблуко, обліпіха, морква, персик, абрикос, гарбуз)

Вітаміни групи «В». Вони дуже важливі для роботи головного мозку і всього організму.

У землі вона зростає

І брунатний колір має.

Її смажуть і печуть,

Її варять і товчуть.

Овоч цей всі люблять дуже,

Як же він зоветься, друже? *(Картопля)*

Хоч білий, вата не така.

Мене зробили з молока. *(Сир)*

(Горох, гречка, вівсянка, сир, картопля, риба, житній хліб і в волоські горіхи)

Вітаміни групи «С». Ці вітаміни захищають організм від різних хвороб, особливо від застуди та грипу.

Кажуть, щоб хвороб не знати,

Треба всім мене вживати.

Може, ви мене й з'їсте,

Тільки сльози проллете. *(Цибуля)*

Хто хустиночку свою

Влітку покриває?

І по двадцять хустин

На голівці має? *(Капуста)*

Що то за голова,

Що лиш зуби й борода? *(Часник)*

Сонечко маленьке,

Кисло – солоденьке.

На частинки поділю

Своїх друзів пригощу.

Здогадалися, що це?

Корисне, з вітаміном «С»? (Апельсин)
(Чорна смородина, шипшина, лимон, апельсин, часник, цибуля,
капуста)

4 ключ знайдений.

Завдання №5. (На карті фото спортивного залу)

У залі дітей зустрічає Сніговик.

Естафета «Хто швидше перевезе сніжки»

5 ключ знайдений.

В кошику зі сніжками знаходиться скриня з «скарбом». Діти
забирають «скарб» і залишають в скрині ключі.

У гри є початок,

У гри є кінець.

Хто з нами грав і сміявся,

Той був молодець!



«Гра в стилі геокешинг»

Мета: розвивати символічну функцію мислення в процесі оволодіння елементами системи складання карт (умовними позначеннями); створити умови для гри - геокешинг, збагачуючи її зміст шляхом життєвого досвіду дітей, їх кругозору, інтересу до соціального світу, різноманітних знань про неї; підтримувати дитячу ініціативу в грі; підтримувати прагнення слідувати логіці гри, підкоряючись правилам, що впливають з її особливостей; сприяти виникненню в грі дружніх партнерських взаємин.

Обладнання: схема групи, алгоритм дій по грі, контейнер з цінними предметами - «скарб» (за кількістю дітей), зразки штрихування, фломастери, олівці, намальовані чоловічки, які виражають настрій, схема слова «ВЕСНА», листочки зі словом весна для штрихування.

Хід гри

I. Привіт, діти! Ви знаєте, що культурна людина, коли приходить в гості повинна привітатися. А чи знаєте ви, як вітають один одного люди в інших країнах?

В Японії - кланяються,

в Америці - плескають один одного по плечу,
в Ізраїлі - кажуть «Мир вам»,
в Замбезі - плескають у долоні,
в Італії - посилають повітряний поцілунок,
в Європі - тиснуть руку і кажуть «Здрастуйте», при цьому називають своє ім'я.

II. Я хочу запропонувати вам пограти зі мною в цікаву гру. Називається вона геокешинг. Це англійське слово, складається воно з двох частин «гео» - земля, «кеш» - скарб, тобто геокешинг означає - пошук скарбу в землі. Сьогодні ми будемо шукати з вами скарб.

Правила гри.

У контейнер кладуть цінну річ, яка і буде називатися скарбом.

Потім скарб ховають в секретне місце - тайник: в місті, в селі, в лісі, в полі ... Так як ми в групі, підкажіть, куди тут можна заховати наш скарб? *(Вислуховуються пропозиції дітей, потім скарб ховається).*

Для цієї гри необхідна карта місцевості. Нам потрібно відзначити те місце на карті, куди ми сховали скарб *(робота з картою).*

Наша карта готова і її можна викладати в Інтернет на спеціальну сторінку для тих, хто грає в геокешинг. Там кожен охочий може її розглянути і знайти скарб по карті. Гравець прийде в групу, дістане контейнер, візьме з нього наш цінний предмет в доказ того, що скарб знайдений, але на його місце покладе свій. І обов'язково залишить скарб на тому ж місці, де його знайшов.

Як ви вважаєте, чому треба залишити скарб на тому ж місці? *(Для інших гравців).*

III. Пропоную приступити до гри.

Діти діляться на 2 команди.

Команда №1 виходить за межі групи і виконує завдання *(виконання різного виду штриховок).*

Команда №2 залишається в групі, отримує контейнери - «скарби», ховає їх і робить позначки на карті.

Потім команди міняються: команда №2 йде за межі групи виконувати завдання - по штриховці, команда №1 повертається в групу; діти отримують цінні предмети для заміни в скарбі,

розглядають карту, знаходять скарби команди №2. Йде обговорення знахідки - скарбу команди №1.

До групи запрошуються всі діти.

Дітям команди №2 пропонується перевірити свої контейнери зі скарбом.

Чи був знайдений їх скарб? (*Перевірка скарбів дітьми*).

Що змінилося і що це означає? (*Скарб був знайдений*).

Обговорення знахідки - скарбу команди №2.

IV. Ви навчилися шукати скарб за допомогою карти. Хочу познайомити вас з іншим способом пошуку скарбу. Це пошук за прикметами. В цьому випадку скарбом може бути не предмет, а наприклад слово.

Я задумала певне слово, потім записала його буквами на схемі, пропоную мій скарб - слово відгадати.

Описується зовнішність одного з дітей групи. Решта учасників визначають його по заданих прикметами. Перша літера імені дитини є відповіддю (А).

Пропонуються інші прикмети, за якими діти відгадують слова Емблема, Стілець, Ноги, Волосся.

Прочитайте те слово, яке у нас вийшло. А, Е, С, Н, В

Діти переставляють букви в слові і отримують слово «ВЕСНА»

Чому саме це слово я сховала? (*Відповіді дітей, бесіда про весну*).

V. Наступне завдання - слово ВЕСНА для кожної дитини.

Пропонується заштрихувати кожну букву різними видами штриховок.

Діти викладають на килимі виконані роботи та розглядають їх.

Пропонується покласти свою роботу близько чоловічка за своїм настроєм.

Підведення підсумків заняття. Що дізналися, навчилися, чи цікаво було ...

VI. Я сховала ще один скарб в групі серед наших гостей. Ви подивіться уважно на гостей, а я опишу цю людину.

За описом діти знаходять гостя і отримують сюрприз.

Екологічний квест для дошкільнят

Мета. Виховувати наполегливе прагнення до активної охорони та відновлення навколишнього середовища. Формувати у дошкільників екологічну культуру, сприяти виробленню активної життєвої позиції.



Ознайомити дітей з різноманітним природою в цікавій ігровій формі, спонукати до спостережливості та аналізу, привернути увагу до необхідності шанобливого ставлення, збереження та охорони природного середовища.

Хід гри

Вихователь:

Все що є довкола тебе:
Сонечко, хмаринки, небо,
І пісок, каміння, води,
Й люди – часточка природи,
Поле, гори і травичка,
Ліс, повітря і водичка,
Бджілка, пташечка і зорі,
Вільний вітер на просторі,
Квіточки і різне зілля
Це, дитино, є довкілля.

Вихователь. Діти, як ви вважаєте, що таке природа? (відповіді дітей) Як називається наука по захисту природи? (екологія) Чи можете ви уявити професію еколога? Чи мрієте ви стати екологами?

Вихователь. Стати екологом – це почесна місія кожної людини на Землі. Ми – частинка природи, частинка Всесвіту.

Психогімнастика: «Що ти чуєш?»

«Що ти чуєш?»

«Шум вітру та грози»

Діти. «Небо, небо, чуєш?

Що ти подаруєш?»

Голос.

«Дош, сніжинки, сонце

Що зазирають у віконце,
Кличе малюків гуляти
На непогоду не зважати.»

«Шум моря»

Діти.

«Море, море, чуєш?
Що ти подаруєш?»

Голос.

«Рибу й самоцвіти,
Цілюще повітря.
Свіжу прохолоду
Та гарну погоду.»
«Спів птахів, дзюрчання води»

Діти.

«Земле, земле, чуєш?
Що ти подаруєш?»

Голос.

«Ось тобі земля в цвіту,
Небо вишир і в висоту.
Сонце над полями з пишними хлібами,
І ліси тінисті, й стежечки росисті
Джерельця дзюрчання і садів буяння,
Ти повір: в природі все
Здоров'я й радість нам несе.»

Прихід Магістра екології

«Добрий день, дорогі мої друзі. Я випадково почула вашу розмову. Бачу, що ви дуже любите природу. Люблю її і я тому і називаюся Магістром екологічних наук. Сьогодні я пропоную подивитися вам відеоролик «Ми і природа – єдині». (Показ відеоролика).

Магістр екології: вам сподобався фільм про природу? (коротка бесіда по фільму)

Магістр екології. Я хочу запросити вас до своєї екологічної академії.

Але щоб дістатися до неї, вам потрібно пройти довгий шлях, виконати різноманітні завдання та показати свої знання та вміння.

Пропоную вам поділитися на дві команди. Кожна команда повинна вирішити завдання кросворду, який я запропоную, та дізнатися назву своєї команди (назва команди – це ключове слово кросворду).

Завдання №1 «Знайди ключове слово»

Мета: закріпити знання дітей про птахів, їх особливості та спосіб життя.

Обладнання: маркер, аркуш паперу формату А3 із схемою кросворда та загадки до нього на кожную команду.

Хід завдання.

Дати відповіді на загадки. Вихователь записує вірні відповіді кросворду. В червоних квадратиках – назва команди («Сонечко», «Листочок»).

Загадки для команди «Сонечко»

Сам вечірньої години
Заховався в кущ малини.
Та на дуду голосну
Грає пісню чарівну. (Соловей)

Уночі гуляє,
А вдень спочиває,
Має круглі очі,
Бачить серед ночі. (Сова)

Дзьоб міцний і гарні крила,
Чорний хвіст, жилетка сіра,
Чи присяде, чи летить, –
«Кар, кар, кар!» – усе кричить. (Ворона)

Білосніжна, гарна птиця,
Дім будує на водиці,
Дуже схожа на гусей,
Обережна до людей! (Лебідь)

Як зима – вона на гілці,
І співа, мов на сопілці...
Жовті груди, чорні крила,
Кусень сала сама з'їла. (Синичка)

Зранку пташечка співає,

Сад й гайочок звеселяє.
У дуплі живе цей птах.
Підкажу тобі... Це – ... (Шпак)
На скелі він будує дім
І не боїться жити в нім.
Могутніх два крила
Є у птаха цього. (*Орел*)

Загадки для команди «Листочок»
Швидко скрізь цей птах літає,
Безліч мошок поїдає,
За вікном гніздо будує,
Тільки в нас він не зимує. (*Ластівка*)

Відкладає птах яєчка,
Не лякає вітер, сніг,
А проклонеться малеча –
Шишок вистачить для всіх! (*Шишкар*)

Хто це у садку скрекоче,
Всі новини знати хоче?
Це хитренька, білобока,
З чорним хвостиком ... (*Сорока*)

Цілий день працюю в гаї,
Діловито дзьобом б'ю,
Я не цвяхи забиваю,
Я комашок дістаю. (*Дятел*)

Хто гнізда свого не має,
Яйця іншим підкладає,
А у лісі в холодку
Все кує, мудруля,
Хто вона? (*Зозуля*)

Маленький хлопчик
У сірій свитині
По дворах стрибає,
Крихти збирає. (*Горобчик*)

Гніздо своє він у полі в'є,
Де тягнуться рослини.
Його і пісні, і політ
Увійшли у вірші. (*Жайворонок*)

Довгі ноги – довгий ніс.
Прилетів – обід приніс.
Смачних жабеняток
Для своїх маляток. (*Лелека*)

Після виконання завдання №1 діти отримують емблеми своєї команди, мапи руху по екологічній стежині для виконання наступних завдань. Орієнтиром руху для команди «Листочок» є зелені стрілки, для команди «Сонечко» – жовті стрілки.

Завдання №2 «Лист – скарга»

Мета: виховувати шанобливе ставлення до рослин. Навчати оберігати навколишнє середовище.

Обладнання: конверт із екологічними задачами

Хід завдання.

Вихователь зачитує дітям екологічні задачі, діти обговорюють зміст та спільно знаходять рішення даної ситуації.

Екологічна задача №1 для команди «Листочок»:

Рано–вранці дівчинка Оля разом з матусею поспішали до дитячого садка.

Біля дороги вона побачила ромашку і їй захотілось порадувати свою маму, подарувати цю гарну квітку. Оля вже простягла руку, щоб зірвати ромашку, та раптом побачила на пелюсточці краплинку роси. А в краплинці відбивалося сонечко, і блакитне небо, й висока тополя. Задивилася дівчинка на краплинку роси й не зірвала квітку. А як би вчинили ви на місці Олі? Чому не потрібно рвати квіти? (відповіді дітей, аналіз)

Екологічна задача №2 для команди «Сонечко»:

Одного разу Миколка і Сашко пішли гуляти до лісу. Посеред галявини вони побачили озеро з блакитною, прозорою водою у якій плавали білосніжні лебеді. Але що це, навколо озера розкидано багато сміття, яке залишили люди після відпочинку. Хлопчикам стало неприємно, але вони не знали що робити далі. Як би ви почувалися,

побачивши таку картину? Що би ви вчинили на місці хлопчиків?
(відповіді дітей, аналіз)

Завдання №3 «Екологічний ланцюжок»

Мета: закріпити знання про розвиток та ріст рослини, комахи.
Розвивати у дітей зорову пам'ять.

Обладнання: предметні картки із зображенням послідовності розвитку та життя метелика, рослини.

Хід завдання.

Команда отримує картки, розкладає їх у певній послідовності, обгрунтовує отриманий результат щодо життя рослини (*метелика*).

Для команди «Сонечко» (Земля – насіння – паросток – стебло – квітка – плід).

Для команди «Листочок» (*Яйце – личинка – гусінь – кокон – метелик із закритими крильцями – дорослий метелик*).

Завдання №4 «SOS»

Мета: виховувати любов до природи, бережливе ставлення до всього живого, що нас оточує.

Обладнання: деревце зі зламаню гілкою, дерев'яні палки, шматок тканини, макет зруйнованого мурашника, стрічка.

Хід завдання.

Команди вирішують екологічну проблему:

команда «Сонечко» – зруйнований мурашник,

команда «Листочок» – дерево зі зламаню гілкою.

Завдання дітей – знайти правильне рішення в даній ситуації, встановити причини та допомогти природі.

Завдання №5 «Екологічний агент»

Мета: вчити дітей встановлювати найпростіші зв'язки і взаємозалежності в природі, самостійно робити висновки.

Обладнання: картки із запитаннями.

Хід завдання.

Діти відповідають на запитання:

Яка буває природа?

Що відноситься до живої та неживої природи?

Без чого не може існувати жива природа?

Чи може людина прожити без повітря?

Що потрібно робити, щоб повітря було чистим?

Які три стани води існують?
Навіщо нам потрібна вода?
Коли сонце гріє, а коли тільки світить?
Чи можливе життя на землі без сонця? Чому?
Як потрібно піклуватися про природу?

Завдання №6 «Маленькі дослідники»

Мета: вчити дітей проводити досліди з продуктами харчування, робити висновок про шкідливу та корисну їжу.

Обладнання: стакан із газованим солодким напоєм, чистий стакан, ватний тампон, серветка, чіпси, склянка з прозорою водою.

Хід завдання:

Для команди «Листочок» дослід 1 «Газовані напої»

В один пластиковий стаканчик налити солодкий газований напій, а в інший покласти ватний тампон. Налити напій крізь ватний тампон. *Запитання до дітей:* «Що ви бачите, чому відбулись такі зміни?» (*Відповідь:* тампон став жовтим, червоним, зеленим, залежно від кольору напою. Його пофарбував хімічний барвник, що є причиною різних хвороб людини :нудота, біль у животі, алергія тощо. До того ж, у такі напої додають кислоти, ароматизатор, вуглекислий газ, що теж шкодять нашому організму, їх ми не можемо побачити, але відчуваємо на смак). *Висновок:* газовані напої шкідливі для нашого організму.

Для команди «Сонечко» дослід 2 «Чіпси»

На серветку викласти чіпси, закрити серветку і притиснути. На серветці залишаються масні кольорові плями, потім у склянку з прозорою водою покласти чіпси, подивитись яка вода.

Запитання для дітей «Що ви бачите, чому відбулись такі зміни?» (*Відповідь:* вода і серветка стали брудними. Це говорить про наявність барвників, які спричиняють розлади в шлунку, печінці, а це в свою чергу впливає на всі інші органи. При смаженні часточки їжі горять і утворюють дуже шкідливі речовини. В них багато жиру, який дає підвищене навантаження на систему травлення. В результаті вживання чіпсів зникає відчуття голоду і можна пропустити обід, який є корисним. Поки організм зайнятий перетравлюванням чіпсів, він витрачає багато енергії. Цю енергію він забирає у мозку, що призводить до пасивності, знижує активність розумової праці).

Висновок: чіпси шкідливі для нашого організму.

Завдання №7 «Екологічні знаки»

Мета: закріпити знання дітей про екологічні знаки та правила поведінки в природі.

Обладнання: екологічні знаки: «Не зривай квітів», «Не руйнуй мурашник», «Не залишай за собою сміття», « Не розпалюй багаття в лісі», «Підгодовуємо птахів», «Саджаємо дерева» .

Хід завдання.

Кожна команда отримує по три екологічні знаки, за якими діти розповідають про їх призначення.

Завдання №8 «Знайди та порівняй»

Мета: закріпити знання дітей про дерева та плоди, вчити знаходити спільні та відмінні ознаки.

Обладнання: плоди різних дерев (горіх, жолудь, шишка ялини, шишка сосни, каштан, яблуко), ілюстрації дерев(дуб, ялинка, горіх, каштан, яблуня, сосна).

Хід завдання: дітям пропонується знайти названі плоди, порівняти їх та підібрати ілюстрацію дерева до кожного плода.

Бесіда вихователя про важливість охорони зелених насаджень.

Команди зустрічаються в умовному місці екологічної стежини.

Вихователь: Молодці! Усі завдання виконані

Читання вірша:

Вам у походи ходити

І мандрувать, любі діти.

Тож вмійте природу любити,

Кожній стеблині радіти.

В полі, у лісі, над яром –

Квіти, дерева і трави...

Цвіту не вирви задаром,

Тільки не рви для забави.

Оберігайте ж повсюди

Шлях і стежиночку в гаї.

Все те окрасою буде

Нашого рідного краю. *П. Синиченко*

Діти повертаються до музичного залу. Заходить **Магістр екологічних наук:**

Усіх вас вітаю, ось і кінець вашої подорожі.

Сьогодні ви проявили свою кмітливість, показали свої знання, старання. Я впевнена, що ви і надалі будете оберігати та шанувати природу. Тому я з гордістю приймаю вас до екологічної академії та нагороджую медалями «Юні екологи».

Звучить музика. Нагородження дітей.



«В пошуках кладу»

Міні-похід по території ДНЗ для дітей молодшого, середнього, старшого дошкільного віку та їх батьків

Мета: виховання у дітей відповідального ставлення до навколишнього середовища, вміння слідувати екологічним правилам; розширення екологічно цінних контактів з об'єктами живої і неживої природи.

Завдання: розвивати у дітей витривалість і підготовку до тривалих динамічним навантаженням; сприяти формуванню у дітей знань, умінь, навичок за орієнтуванням і топографії; створення психологічного настрою на новий вид діяльності.

Діючі особи: командири команд; діти 2 молодшого, середнього та старшого дошкільного віку, команди змішані, по 20 осіб у кожній; ведучий; Баба – Яга; Робінзон; Рятувальник; Василиса Премудра

Обладнання: рюкзаки, карти команд «Комета», «Ракета», «Чебурашки», назви станцій: «В гості до казки», «Болото», «До Баби-Яги», «Лабіринт», «Служба порятунку», «О. Робінзона», «Поляна туристів».

Хід

Ведучий. Діти, сьогодні ми вирушаємо в незвичайну подорож - в похід! А ви знаєте, що до походу люди готуються заздалегідь. Ми повинні бути в хорошій спортивній формі; дружні, організовані, сміливі. У ваших командах є маленькі діти, тому ви повинні бути уважними, щоб ніхто не загубився на нашій туристичній стежці.

А зараз ми перевіримо, як ви вмієте дружити з фізкультурою:

Проведемо похідну розминку:

1. «Надіваємо рюкзак» - *кругові рухи рук плеча вперед, назад.*

2. «Визначаємо погоду» - *піднести руку до чола і повертаємося то вправо, то вліво.*

3. «Збери гілки для багаття» - *нахили вправо - вліво.*

4. «Зав'яжи кросівки» - *нахили то до правої, то до лівої ноги.*

5. «Перестрибни через купини» - *стрибки вправо - назад - вліво - вперед.*

6. «Йдемо в похід» - *ходьба на місці.*

Нам необхідно розділитися на 3 команди: підійдіть до обручів (*столів*) і подивіться, що можна покласти в рюкзак, щоб відправитися в похід. Діти стоять, розглядають, обговорюють.

Команди будуються до своїх назв. За командою: «Збери рюкзак!» - по одному із учасників, підбігаємо до столу і складаємо предмети в рюкзак.

Ведучий. У ваших рюкзаках є карта. Знайдіть її. Ви бачите, що від карти у вас є тільки один клаптик, інший ви повинні будете знайти на зупинках, куди буде вказано напрямок в яку сторону вам іти і що необхідно виконати на кожній станції. На вашому шляху зустрінуться герої казок; ви будете відповідати на питання і відгадувати загадки. Тільки після цього ви отримаєте наступний шматочок карти. Капітани команд, вставляйте на свої маршрути і щасливої вам дороги!. Зустрічаємося на галявині туриста!

Команда № 1 - Маршрут: команди Ракета

- В гості до казки.
- «Болото»
- До Баби - Яги
- По лабіринту
- «Служба порятунку -112»
- Острів Робінзона
- По ділянці середньої групи
- Переправа через річку
- На галявину туристів (*до куренів*)

Команда № 2 - Маршрут: команди Комета

- Служба порятунку -112
- Острів Робінзона
- В гості до казки
- «Через болото»

- До Баби - Яги
- По лабіринту
- Через ділянку середньої групи
- Переправа через річку
- На галявину туристів (до куренів)

Команда № 3 - Маршрут: команди «Чебурашка»

- По лабіринту
- До Баби-Яги
- «Через болото»
- В гості до казки
- Служба порятунку - 112
- Острів Робінзона
- Вздовж паркану старшої і середньої груп
- Переправа через річку
- На галявину туристів (до куренів)

1. «Болото»

Туристи йдуть по різних «острівцям», не можна наступати на землю - засмокче болото: дошки пінопластові, дерев'яні кубики жовті від конструктора, сходи, дошки. В кінці маршруту, на дереві висить конверт з частиною карти, але необхідно відповісти на питання:

Закінчи речення:

- Заєць взимку білий, а влітку ... *сірий*.
- Їжак спить вдень, а полює ... *вночі*.
- Білка живе в дуплі, а їжак в ... *норі*.
- Лисиця полює поодиноці, а вовк ... *зграєю*.
- Зайця від ворогів рятують ноги, а їжака ... *колючки*.
- Заєць пухнастий, а їжак ... *колючий*.
- Лисиця живе в норі, а вовк у ... *лігві*.
- У білки шубка влітку руда, а взимку ... *сіра*.
- У зайця хвіст короткий, а вуха ... *довгі*.
- У лисиці - лисеня, а у білки - ... *білчєня*.

Молодці, ви на всі питання відповіли правильно, а ось і наступна частина нашої карти:

2. До Баби – Яги.

Діти повзуть через тунелі, перелазять через сходи-драбину, перестрибують через палички-коники. Підходять до будиночка Баби - Яги.

Баба Яга. Привіт, діти, чого прийшли?

- Нас привела в гості карта. На ній позначено твій дім «На курячих ніжках». А щоб нам йти далі, ти повинна віддати наступний шматочок карти.

Баба Яга. Добре, я його вам віддам, тільки спочатку дайте відповідь мені на декілька запитань:

1. Назвіть тварин, які залягають у зимову сплячку (*ведмідь, їжак*)
2. Назвіть довгоногоу тварину. (*Жираф*)
3. Який птах плаває, але не літає? (*Пінгвін*)
4. Що птахам страшніше взимку: голод чи холод? (*Голод*)
5. Назви звіра, який валить дерева зубами без сокири. (*Бобер*)
6. Назви самого хитрого звіра, який зустрічається в багатьох народних казках. (*Лисиця*)
7. Назви птахів, які служили в казці Бабі-Ягі (*Гуси-лебеді*)
8. Назви тварину, яка може носом влаштувати фонтан з води. (*Слон*)
9. Який птах не висиджує пташенят? (*Зозуля*)
10. Який птах співає красивіше всіх інших? (*Соловей*)

Баба Яга. Які ви розумні! А ще потанцюйте зі мною

Танець «Баба - Яга» (по показу). Баба - Яга віддає частину карти.

3. Переправа

Від Баби - Яги (або йдучи до Баби- Яги) розкладено по землі спортивне обладнання: обручі, палиці, мотузки, викладений «лабіринт» з стійками, напрямок руху в одну і іншу сторону, в обхід дитячого садка, спортивного залу та виходимо на ділянки дитячого садка.

4. В гостях у казки (ділянка 2 молодшої групи)

Дітей на ділянці зустрічає Василиса Премудра.

Василиса Премудра. Доброго дня, діти. Ви багато знаєте казок? Перерахуйте ... Але найцікавіше самим вам потрапити в казку. Але спочатку відгадайте загадки:

Влітку медом ласував,
Досхочу малини мав.
А як впав глибокий сніг,
Позіхнув і спати ліг.
Бачив чи не бачив сніг,
А проспав аж до весни. (*Ведмідь*)
В лісі вогник рудуватий
Шишки лускає завзято. (*Білка*)
Серед літа біля липки
Виграють сопілки, скрипки.
Це не скрипки, не сопілки,
То медок збирають ... (*Бджілки*)
- Ми з вами пограємо в гру «**Ведмідь і бджоли**»
- Добре пограли?

Діти. Так

Текст: Діти вимовляють і показують:

Як ми живемо? Ось так! (*Показують великий палець*)
Як ми пливемо? Ось так! (*Імітують плавання*)
Як ми йдемо? Ось так! (*Ходьба на місці*)
Вдалину дивимось! Ось так! (*Приставляють долоню до чола*)
Махаємо услід. Ось так! (*Махають кистями руки*)
Як балуємося? Ось так! (*Вдаряють кулачками по надутим*

щоках)

Василиса Премудра. Які ви молодці. І загадки вмієте відгадувати, і пісні співати, і грати. Тому отримайте ваш наступний шматочок карти.

4. Служба порятунку - 112 МНС

Діти приходять на дільницю старшої групи. На столі лежать картинки з цифрами 101, 102, 103. Показують і запитують дітей:

101 - виклик пожежників.

Вихователь. Ви дізналися? Що за ситуація намальована на картинці?

- Правильно! Молодці!

Вихователь. 1,2,3,4 якщо раптом пожежа в квартирі ..

Отже, ваші дії, якщо в будинку щось загорілося?

• Швидко піти з кімнати, квартири або будинку.

- Розповісти про пожежу сусідам, дорослим, попросити зателефонувати 101, зателефонувати мамі на роботу.
- Добре знати і називати свою адресу, робочий телефон мамі, тата.

Вихователь. У квартирі багато диму, як вчинити, що робити?

- Прикрити ніс, рот мокрим хусткою, рушником.
- Потрібно лягти на підлогу або пригнутися.
- Рухатися до дверей або до виходу.

Вихователь. Якщо на тобі загорівся одяг?

- Впасти на землю.
- Почати кататися.
- Збити вогонь.

Вихователь. Отже висновок:

Дим побачив - не лови гав

І пожежних викликай!

Пам'ятає, кожен громадянин.

Це номер - 101.

102 - телефон поліції.

Вихователь. Вдома ти один залишився і хтось двері відкрити намагався. (Показати картинку)

- Що будете робити?

1. 102 набирай, клич поліцію.
2. Добре, чітко назви домашню адресу, прізвище, ім'я.
3. Спокійно розкажи про те, що трапилося.

Швидка допомога - 103

Вихователь показує картинку: мама хвора, дитина плаче біля мамі.

- Вам знайома ця ситуація?

- Що ви порадите цій дитині? Він не знає що потрібно робити?

- Зателефонувати сусідам, родичам? (Значить втрачено час)

Потрібно:

- Набрати номер 103
- Розповісти що трапилося.
- Назвати адресу, прізвище, ім'я.

Ми з вам згадали найголовніші телефони служби порятунку, але є ще один телефон - хто його знає, телефон МНС - 112. Де приїдуть

фахівці, які зможуть допомогти в надзвичайних ситуаціях: кішку з дерева знімуть, виймуть голову з металевих прутів, відкриють замок у металевих дверей, якщо ви загубили ключі ...

За правильні відповіді ми отримуємо наступний шматок карти, який нас веде ...

5. Острів Робінзона

Команда йде на ділянку старшої групи. Там їх зустрічає Робінзон. (Одяг: лахміття від спідниці, на руках і ногах лахміття, на голові бриль. На дошках біля будиночка - зарубки (скільки днів Робінзон провів на острові)).

Робінзон. Доброго дня, діти! Мене звать Робінзон, я моряк, який потрапив в аварію корабля. Я дуже довго прожив один на безлюдному острові. І так радий побачити стільки чудових дітей.

Діти, а ви знаєте, як себе вести біля води, щоб не сталося лиха?

- Одному до річки або до озера не ходити, тільки з дорослими.

- У воді не штовхатися, не кричати допоможіть, якщо цього не потрібно.

- Не стрибати в воду, якщо не знаєш дна під водою, інакше можна вдаритися або зачепитися за підводні корчі і не виплисти з води.

- На сонечку завжди ходити в панамі, як я! Інакше голову напечете і трапиться тепловий удар або сонячний.

Робінзон. Діти, а ви вмієте танцювати? Давайте потанцюємо танець Робінзонів!

Під музику «Робінзон» діти танцюють (по показу).

В кінці Робінзон віддає дітям шматочок карти.

6. Туристична стежка.

Вона проходить або через ділянку середньої групи або уздовж забору старших груп і середньої групи. Треба встати на мотузки, натягнуті між дерев. Триматися за верхню, а ногами пересуватися по нижній, приставним кроком. Потім по містку через «річку» перейти на «поляну туристів», на якій стоять 3 куреня і розкладені по землі ковдри і колоди, на які сідають діти. Курені - будиночки каркасні, на які зверху покладені гілки.

На туристичній галявині - всі туристи складають шматочки карти в одну цілу карту. Діти підходять до столів, на яких стоять кухлики з водою.

Побудова для підведення підсумків нашого туристичного походу.

Підйом прапора туристів.

Після всі діти розсаджуються на ковдрах, співають дитячі пісеньки під баян.

«У пошуках чарівної скрині»

квест - гра

Мета: розважити дітей влітку, узагальнити знання дошкільнят про пори року літо.



Обладнання: чотири частини карти - одна згорнута в рулон і перев'язана рожевою стрічкою - її необхідно підвісити на малу ігрову форму на спортивній ділянці. Іншу частину покласти в велике яйце від «Кіндер-сюрпризу», а яйце в кошик. Третю частину заховати в повітряну кульку. Четверту віддати бабі Ягі. Музичний супровід, обладнання для музичного супроводу; костюми для героїв; обруч, в обручі фігура жаби; м'які пластмасові кульки; два кошика; канат; дві мітли;

Хід гри

Діти збираються на спортивному майданчику.



На майданчик під музику «влітає» Карлсон: «Добрий день, хлопці та дівчата!» (діти вітаються)

Карлсон. Щось я вас зовсім не чую! А, давайте ще раз привітаємося! (Прикладає руку до вуха). Ні, ви з ранку, напевно, не їли ні варення, ні печення, ні кашу! Давайте ще голосніше! (Діти голосно вітаються)

Карлсон. Ну, ось, тепер я всіх чую. Діти, а ви знаєте хто я такий? (Діти відповідають) А я теж хочу з вами познайомитися. Зараз я скажу: «Раз, два, три і ви повинні прокричати своє ім'я. Отже ... Раз ... Два ... Три ... (діти кричать).

Карлсон. Здорово! Сьогодні сорока принесла мені на хвості новину, що десь тут, на території дитячого садка заховано скриню з цукерками. Я її шукав, шукав, але щось не знайшов. Може ви мені допоможете? А скарб ми поділимо порівну, згодні?

Діти. Так!

Карлсон. Але на пошук скарбів зі мною підуть не всі! Ще чого доброго на всіх цукерок не вистачить! А тільки найкмітливіші і уважні діти! Ви кмітливі? (*Діти відповідають*) І уважні? (*Діти відповідають*). Зараз перевіримо!

Гра «Так - не так»

Карлсон. Якщо я правильно скажу, то ви плескайте, якщо ні, то тупайте! А я буду вас заплутувати (*Карлсон все робить навпаки, щоб заплутати дітей*)

- Карасі в річці живуть (*плескають*)
- На сосні гриби ростуть (*тупають*)
- Ведмедик любить солодкий мед (*плескають*)
- В полі їде пароплав (*тупають*)
- Дощ пройшов - залишилися калюжі (*плескають*)
- Заяц з вовком міцно дружить (*тупають*)
- Ніч пройде - настане день (*плескають*)
- Мама допомагати вам лінь (*тупають*)
- Свято дружно проведете (*плескають*)
- І додому ви не підете (*тупають*)
- Немає розсіяних серед вас (*плескають*)
- Всі уважні у нас! (*плескають*).

Карлсон. Які молодці. Доведеться всіх брати з собою і на всіх ділити цукерки. Ви готові відправитися в подорож! (*Діти відповідають*).

Карлсон. Тоді вперед! Нас чекають неймовірні пригоди» (*вдає, що йде*)

Ой, здається, я не знаю куди йти. Я загубив карту, а на ній вказано шлях до зупинок, де знаходяться підказки. Потрібно її знайти. Допоможете мені, діти? »

Діти. Так.

Карлсон. Отже, шукаємо на спортивному майданчику карту. Вона невелика, білого кольору, зроблена з паперу та перев'язана

рожевою стрічкою! *(Діти шукають карту під музику. Знаходять, розглядають разом з Карлсоном карту. З'ясовують, що необхідно йти на ділянку дітей молодшої групи. Гравці йдуть під музику).*

На ділянці молодшої групи дітей зустрічає Іван - царевич.

Іван – царевич. Добрий день, а ви знаєте, як мене зовуть? Вірно, я Іван - царевич. Діти, а куди ви прямуєте? *(Діти відповідають)*

Карлсон. Ми шукаємо скриню зі скарбами. Чи немає у тебе другого шматка карти?

Іван – царевич. Карта у мене є. Але просто так я вам її не віддам! Спочатку поміряйтеся зі мною силою богатирською!

Карлсон. Діти, ви готові? *(Діти відповідають).* Тоді нам потрібно розділитися на дві команди *(діляться).*

Іван Царевич. Перше завдання! «Влучи у ціль» *(Потрапити м'ячиком в жабу в обручі)*

Друге завдання «Найспритніші» *(Зібрати якомога більше кульок в кошик)*

Третє завдання: «Хто сильніший» *(перетягування канату)*

Іван-царевич. Молодці, діти. Сильні ви і спритні! А тепер знайдіть карту. Дам я вам підказку. Карта захована в яйці, яйце в кошику, а кошик під лавкою. *(діти шукають, знаходять, розглядають карту і з'ясовують, що необхідно йти на ділянку середньої групи (йдуть під музику)).*

На ділянці середньої групи дітей зустрічає Василиса Премудра.

Василиса. Добрий день, діти! *(Діти вітаються)* Куди прямуєте? *(Діти відповідають).* Я - Василиса Премудра, загадки загадувати майстриня. Якщо відгадаєте мої загадки, то віддам вам третій шматочок карти.

Карлсон. Діти, відгадає загадки?» *(Діти погоджуються)*

Василиса. Тоді спробуємо...!

Сонце дуже припікало,

Встигли ягоди дозріти.

Ми купались, загоряли,

Бо було чудове ...*(Літо)*

Є шапка, але немає голови;

Є нога, але без черевика. *(Гриб)*

Від ріки й до болота
Повисли смугасті ворота. *(Райдуга)*
Блиснула,
Зламалася,
Десь умить сховалася.
Не впіймати,
Не догнати,
Тільки одгомос чувати. *(Блискавка)*
Реве віл на сто гір, на сто кроків, на сто потоків. *(Грім)*
Наче птиця, крила має,
Все лігає і співає:
- Я медок вам ношу,
Не чіпай же, бо вкушу.
Так лякає нас мала,
А зовуть її... *(Бджола)*.
Червона, дрібна і пахуча,
Росте низько, до землі близько. *(Суніця)*

Василиса. Молодці, діти! Ось вам за це третій шматочок карти!
(Дає повітряну кульку, кулька лопає - в ній карта. Карту розглядають і визначають, що треба йти на ділянку ясельної групи, йдуть)

Карлсон. Діти, дивіться, а хто це нас чекає на ділянці? *(На ділянці на троні сидить Баба Яга).*

Приходять на ділянку, вітаються.

Баба Яга. Навіщо завітали, діти?» *(Діти відповідають)* У мене є для вас останній, четвертий шматочок карти. Якщо ви виконаєте мої завдання.

Карлсон. Ми виконаємо, правда, діти? *(Діти погоджуються)*

Баба Яга. *Перше завдання ... Гра «Хто швидше проскаче на мітлі»*

Друге завдання ... Гра «Рибак і рибки» (з мітлюю)

Третє завдання ... Станцювати танець з Бабою Ягою (Креззі Фрог)

Баба Яга. Ох, втомилася, заморили ... Ось вам останній шматок карти. *(розглядають і з'ясовують, що скриня захована на спортивному майданчику)*

Карлсон. Вперед, в пошуках скарбів

Приходять на спортивний майданчик, шукають скарб, знаходять скриню біля дерев.

Карлсон. Ура, ми знайшли скарб! А чому ми знайшли скарб?
(Діти відповідають) Тому що ми дружні, сильні, сміливі і спритні!
Але перш ніж його з'їсти, давайте потанцюємо!

Фінальний танець

Роздають цукерки.

Сценарій ігрової програми з елементами геокешинга, тимбилдінга «Форт Боярд»

Основна ідея - спільні пошуки. Для цього необхідно проявити всю свою силу волі і командний дух. В ході змагання учасникам доведеться пройти всі найцікавіші випробування, як на подолання своїх страхів, через прагнення допомогти своїй команді, так і силові поєдинки. Знайти підказки для вирішення інтелектуальних питань.



Використовувані освітні технології: особистісно-орієнтована технологія (*технологи співпраці*), ІКТ (*ноутбук, музичний центр, здоров'язберігаюча фізкультурно-оздоровча технологія, інтерактивна технологія (робота в парах, робота в групах)*)

Інтеграція освітніх областей

Соціально-комунікативний розвиток: сприяти створенню команди; розвивати вміння слухати один одного, співпереживати; розкривати таланти і здібності один одного; заохочувати прояв сміливості, винахідливості при виконанні вправ.

Здоров'я: забезпечувати збереження і зміцнення фізичного та психічного здоров'я дітей.

Мовний розвиток: розвивати зорову увагу, логічне мислення, вміння відгадувати слова по опису, правильно читати і вимовляти.

Пізнавальний розвиток: збагачувати знання дітей про ігри інших країн світу.

Художньо-естетичний розвиток: за допомогою музичного супроводу створювати позитивний емоційний фон.

Сюрпризний момент: поява героїв «Старець Фур», «Хранитель часу»

Мотивація - добути ключі - розгадати кодове слово - знайти скарби.

Обладнання та інвентар: пісочний годинник, м'які м'ячі, конструктор, ємності, ключі за кількістю учасників, лабіринт, мозаїка, монетки, повітряні кулі, фломастери, ноутбук, музичний центр.

Попередня робота:

1. Розповісти дітям про походження гри Форт-Боярд. Розглянути ілюстрації.
2. Скласти програму гри змагання Форт-Боярд.
3. Приготувати подарунки.
4. Командам учасникам підготувати форму.
5. Спільно з вихователем і інструктором з фізичної культури виготовити оформлення для гри - змагання.
6. Підготувати музичне оформлення.
7. Оформити стенд.

Хід заходу

На території спортивного майданчика звучить музика. Команда виходить і будується по периметру майданчика.

Ведучий. Доброго дня учасники. Сьогодні вам належить подолати серйозні випробування, де від вас потрібно буде проявити командний дух, знання, кмітливість і спритність. І ми зможемо побачити, хто з вас здатний подолати себе.

Вам потрібно буде знайти ключі від скарбниці, щоб потім її відкрити. Відгадати кодове слово, використовуючи підказки (*без нього ви не зможете зібрати золоті монети*) і битися з охоронцем часу. Подолати всі перешкоди ви зможете, якщо тільки будете триматися разом, підтримувати один одного і команду в цілому.

1 етап (*Соціально - емоційний напрям*)

Ведучий. Отже, приступимо до пошуку першого ключа.

Він знаходиться під цими кубиками. Зараз вам потрібно зібрати з них вежу. Кожен повинен взяти в руки один кубик і покласти його один на одний. Класти кубики потрібно дуже акуратно, якщо вежа впаде раніше, ніж ви знайдете ключ, доведеться починати будувати її заново.

(Кубики акуратно складені в кошику, ключ знаходиться на дні кошика)

Ведучий. Другий ключ знаходиться ось в цій ємності на дні. Його можна дістати перелив воду з другої ємності так, щоб він піднявся до цієї червоної позначки. Проблема в тому, що вам треба придумати спосіб, яким ви будете переливати воду, адже ніяких інших ємностей у вас немає.

(Два таза: один з водою і червоною позначкою, інший порожній)

Ведучий. Щоб знайти третій ключ вам знадобиться ваша спостережливість. Ось тут опис людини, у кого захований ключ, ви повинні здогадатися за описом, що це за людина і знайти ключ. Вперед.

Ведучий. Для пошуків четвертого ключа ви повинні вибрати самого безстрашного учасника зі своєї команди. Тепер потрібно увійти в темну кімнату і відшукати ключ за певний час, якщо учасник не встигне, то вибирається інший. І так до тих пір, поки не знайдете ключ.

Ведучий. Тепер розділіться на пари. Одному з вас потрібно зав'язати очі, другий - напарник керуватиме вашими діями. Ви повинні дійти до напарника і опустити руки в кошик, ви не знаєте, що або хто там знаходиться *(може навуки, а може таргани, але вам потрібно буде знайти п'ятий ключ, він в одній з цих кошиків)*. Успіх залежить від того наскільки добре ви зрозумієте один одного.

(Три пари, три кошики: з піском, з ватою, з квасолею. Керівний розташовується біля кошика в метрі від учасника з зав'язаними очима)

II етап *(Пізнавально - мовний напрямок)*

Ведучий. Тепер настала черга підказок. На кожную підказку-загадку вам відводиться час.

Ведучий. 1 підказка - вам потрібно вибрати найрозумнішого учасника з вашої команди, який відправиться на завдання від старця Фура за підказкою. Він знаходиться далеко у Франції і тому надіслав вам своє відеоліст.

(Якщо дитина не відгадала, то вона несе підказку і відгадує разом з командою)

Ведучий. 2 підказка - перед вами лежать м'ячі, під одним з них підказка. Розділіться на пари, руки сховайте за спину і підніміть м'яч, тримаючи його головами, щоб подивитися, чи є там підказка, на кубі під м'ячем.

(Посередині майданчика куби 20x20, на кожному лежить набивний м'яч, за кількістю пар учасників)

Ведучий. 3 підказка - тепер поділіться на трійки *(на праві руки дітям одягаються пов'язки-гумки, руки зв'язані, але можна розмовляти)* вам потрібно подолати смугу перешкод Домальовуючи відсутні частини на картинах. В кінці смуги ви знайдете підказку.

(Дітям діється один великий олівець, підказка на останній, 3 зображенні у одній з команд)

Ведучий. 4 підказка - лабіринт. Вам потрібно всім разом загнати кульку в кінець лабіринту, на кульці знаходиться підказка.

5 підказка - провідний хотів віддати п'яту підказку просто так, але тут втрутився Хранитель часу і забрав її.

- Діти, вам доведеться битися з охоронцем часу, адже відсутня підказка найголовніша, без неї ми не зможемо відгадати кодове слово. А скарбниця не відчиняється без нього.

III етап *(Фізкультурно - оздоровчий напрямок)*

- Отже, ви готові битися з охоронцем часу? Ви зможете перемагати його, якщо пройдете смугу перешкод.

(Хранитель часу розбив чарівний пісочний годинник. Дітям пропонується зібрати пісок *(фарбований пінопласт)* в ємність, задуваючи його, але тільки всім разом і одночасно, з різних ділянок майданчика. Підліз, перестрибуючи через яму, проходячи по колоді)

Після проходження смуги перешкоди Хранитель часу видає п'яту підказку і діти відгадують кодове слово *(сонечко, використовуючи всі раніше вгадані підказки (Радість, коло, тепло, яскравість, промені))*

Настав найвідповідальніший момент. У кожної дитини ключ, діти всі разом вставляють ключі і відкривають скарбницю і дістають літери. Діти розподіляють літери і кожен встає на свою. Якщо слово вгадано вірно, то їм дозволяється перенести скарби, тільки скільки зможуть забрати в руках. *(Монети з однієї ємності в іншу за 30 секунд. Відстань між ємностями 6 метрів)*

По закінченню гри *сюрпризний момент*. Скарби, які вони здобули, перетворюються в частування. Діти пригощають всіх і пригощаються самі.

- Ось і закінчилося наша захоплююча пригода. Сподіваюся, що кожен з вас зрозумів, як важливо злагоджено і дружно працювати в команді, вміти розуміти і слухати один одного, підтримувати у важкій ситуації, щоб домогтися високих результатів. А так же вміти долати свої власні страхи в відповідальний момент, відкривати в собі і в своїх друзях щось нове. Бажаю вам удачі і так тримати друзі, до нових зустрічей!

Звучить музика, діти діляться враженнями і йдуть зі спортивного майданчика.

«Подорож у казку»

гра-квест для двох груп дітей старшого дошкільного віку

У грі беруть участь дві групи старшого дошкільного віку. Кожній групі видається карта з маршрутом. Карти у груп однакові, а послідовність маршрутів - різні.

Головне, щоб дошкільнята з двох старших груп не знаходилися одночасно на одній станції.

Хід гри

Вихователь повідомляє дітям, що сьогодні дитячий садок перетворилася на казкову країну. В гості прийшли казкові герої і просять про допомогу:

Поміха-Неуміха їх пограбував і сховав їхні речі разом зі своїми скарбами. Він залишив записку-підказку, де їх шукати, але частина слів зникла.

Ось записка:

Вийдіть на _____ . Станьте спиною до _____ .

Зробіть 5 кроків на _____ . Обійдіть друге _____ .

Через 6 кроків ви побачите _____ . Відкрийте його та дістаньте _____ .

Щоб допомогти героям, потрібно виконати завдання на чарівних станціях, отримати слова - підказки для розгадування записки та знайти скарб.

СТАНЦІЯ «КВІТКОВЕ МІСТО»

(Двір дитячого садка. Керує Незнайко)

Завдання: назвати 5 видів квітів і 5 дерев.

За виконання завдання Незнайко дає перше слово-підказку: Що це?

Обмежений двома рядами будинків простір для їзди та ходіння
(вулиця)

СТАНЦІЯ «КАЗКОВА»

(Город. Керує Маленький Мук)

Конкурс «Артистичний»

1. *Проспівати пісеньку Колобка.*

Я Колобок, Колобок,

По коморі метений,

По засіку зшкрябаний,

На сметані мішаний...

2. *Яку пісню співала мати Телесику?*

Телесику, Телесику!

Приплинь, приплинь до бережка...

3. *Проспівати пісню-прохання Півника, коли того викрала*

Лисиця.

Несе мене Лисиця

За темні ліси,

За бистрії ріки,

За високі гори...

4. *Яку пісеньку співав Котик під вікном у Лиски?*

Ой у Лиски, в Лиски новий двір

Та чотири дочки на вибір...

5. *Якою пісенькою лякала Коза-Дереза своїх ворогів?*

Я - Коза_дереза,

За три копи куплена,

Півбоки луплена...

(За виконання завдання друга підказка - Загадка)

Великий будинок у селі стоїть,

Та завжди, як вулик бджолиний шумить.

Як чаша, він повний знаннями

Ласкавий будинок цей з нами. *(Школа)*

СТАНЦІЯ «ТРИДЕВ'ЯТЕ ЦАРСТВО»

(Стадіон. Керує Царівна Лебідь)

Необхідно намалювати портрет казкового героя (група визначає сама, чий), але для цього учасники групи у парах, тримаючи удвох один олівець, повинні намалювати один елемент із портрета) і підписати малюнок.

(За виконання завдання Царівна Лебідь дає третє слово-підказку: ребус).

СТАНЦІЯ «ЦАРСТВО СНІГОВОЇ КОРОЛЕВИ»

(Майданчик молодшої групи. Керує Снігова Королева)

Снігова Королева пропонує дітям дати відповіді на запитання до казки:

- У якій казці головний герой дерев'яний?
 - Скільки гномів зустріла Білосніжка?
 - Хто в казках є царем звірів?
 - В якому творі хлопчик живе у вовчій зграї?
 - Де знаходиться смерть Коцья?
 - У якому творі розповідається про Ведмедика, П'ятячка та їхніх друзів?
 - Хто першим знайшов рукавичку?
 - Що загубила Попелюшка на балу?
 - Як називається казка, в якій дуже розумний Кіт допомагав своєму хазяїнові?
 - Як звали Мишенят, які не хотіли працювати в казці «Півник і двоє Мишенят»?
 - Назвіть звірів, що жили в рукавичці.
- (За виконання завдання Снігова Королева дає четверту підказку - пазли, з якого діти складають дерево).*

СТАНЦІЯ «БУДИНОК ПОПЕЛЮШКИ»

(Майданчик середньої групи. Керує Попелюшка)

На цій станції Попелюшка пропонує дітям гру «Склади вірш».

- Мав Сашко гарну книжку,
Кинув раз її під ...*(ліжко)*.
- Де лежала бідна книжка,
Пробігала сіра ... *(мишка)*.
- Стала мишка книжку... *(їсти)*.
- Звідкись взявся їжачок,

Він був весь із ... (*колючок*).

- Він прогнав зубасту... (*мишку*).

- Врятував нещасну... (*книжку*).

- Слава, слава їжачкові,

Сором же кому? (*Сашкові*).

(*За виконання завдання Попелюшка дає п'яте слово підказку*).

Загадка

Що в мене поклали - те й забрали. (*Мишок*).

СТАНЦІЯ «ШКОЛА МАЛЬВІНИ»

(*Група. Керує Мальвіна*)

Дітям необхідно придумати рекламу для наступних казкових предметів:

- «чарівна» паличка;

- скатертина-самобранка.

(*За виконання завдання Мальвіна дає шосте слово-підказку*).

Загадка

Висить в селі і в місті,

Збирає різні вісті.

Щодня її гінці

Спішать у всі кінці

(*Скринька поштова*).

Діти збирають усі слова шифру разом, складають фразу, знаходять скарб. Разом із вихователем роздають героям вкрадені речі, а самі отримують скарби - цукерки

ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ**Ігри з секретиками****«Геокешинг»**

Геокешінга geocaching від грец. (Гео) - Земля і англ. (Cache) - (тайник) - туристична гра, яка полягає в знаходженні схованок, захованих іншими учасниками гри.

Основна ідея полягає в тому, що одні гравці ховають тайники, інші гравці за допомогою «Карти скарбів» знаходять заховані скарби. Гра являє собою активний пізнавальний процес, в неї можна грати всією групою, з батьками, змагатися в знаходженні скарбу з іншого групою ДНЗ, або влаштувати змагання між сім'ями.

Правила гри: Заздалегідь готується «скарб». Це може бути частування (шоколадка, цукерки), іграшка або сувенір. «Скарб» потрібно покласти в коробочку (пакетик), яка не промокає і заховати в піску в певному місці. Найкраще ховати скарб за верандою або під кущами, тобто знайти дійсно «таємне місце». За завданням діти повинні знайти скарб, керуючись підказками дорослого.

Для *середньої групи* підказки можуть бути найпростішими, наприклад, гаряче - холодно або більш складні: зроби два кроки наліво, потім три кроки вперед і т.д.

Для дітей *старшої групи* можна скласти «Карту скарбів».

На карті приблизно за схемою території дошкільного закладу можна намалювати: сам Острів скарбів (територія), кругла бухта (басейн), колиска (гойдалки), що коливається, долина мудрості (лавки для відпочинку), коралова бухта (спортивний майданчик), бананова гай (квітник), вхід до печери (льох для зберігання овочів), джунглі (трав'яний газон), сонна лощина (альтанка), льодовик мамонта (тінь за верандою), вулкан (пригрів на асфальті), водоспад (кран для поливу), міст (іграшковий міст на ділянці однією з груп), плато (вхід перед будівлею), цибулевий гай (город) і т.п.

В ідеалі карту потрібно малювати на замоченому в чаї папері і висушеному з обірваними краями.

«Найкрасивіший секретик»

Риємо ямку в землі або піску. Під прозору товсту плівку від упаковки або скельце гарно вкладаємо шматочки фольги, жолуді,квіти, ягоди горобини, шматочки пластику і т.д. Засипаємо край землею.

Завдання - зробити найкрасивіший секретик, зарити його і запам'ятати місце його розташування.

Розривати секретик потрібно акуратно. Намагаючись потрапити в центр скельця і відкривати ніби віконце. Оцінити - у кого який вийшов.

«Карта секретів»

Можна намалювати карту секретів. Відправиться в подорож на пошук скарбів.

«Виконання бажань»

Для дівчаток можна робити символічні секретики на виконання бажань. Зарили і потрібно запам'ятати місце. Якщо через п'ять днів знайшли свій секретик - бажання збудеться!

«Сховаємо іграшку (*шишку, осінній листочок*)»

Всім знайому гру можна доповнити інструкціями за вказівкою напрямку руху пошуку іграшки. При знайомстві з грою інструкцію дитині дають поетапно, потім можна ускладнювати гру: відразу повідомляти напрямок і зміну руху. Наприклад: «Зроби два кроки вперед, три кроки вправо і ще два кроки вперед» і т.д.

«Сортуємо природний матеріал»

Матеріал: коробка з під яєць, зверху на кришку приклеюються картинки із зображенням різного природного матеріалу: камені, гілки, шишки, насіння, мох, трава.

Можна взяти на прогулянку кілька коробок-сортерів. В одну можна скласти каміння різної величини і кольору, в іншу зразки ґрунтів і т.д. В залежності від мети прогулянки, проходження маршруту-теренкури.

«Бюро знахідок природи»

Цікавим видаються ігри в знахідки (*scavenger hunts*).

З цією метою складаються картки із зображенням форми листя дерев зростаючих на території дитячого садка, рослин, об'єктів живої природи (*дерево, квітка, трава, птах*). Картки можна сортувати по типу рослин або природного матеріалу, робити колективними,

індивідуальними. Батьки можуть брати участь в складанні карток для знахідок. Можна організувати колективну гру «Бюро знахідок природи».

Ігри з використання схем

Вправа «Знайди сховану іграшку за схемою»

Мета. Закріплювати вміння співвідносити схеми з реальним простором, відзначати на схемі місця розташування предметів в реальному просторі і словесно позначати його.

Дитині пропонують знайти в кімнаті задану іграшку, а потім відзначити на схемі і відповісти на питання, де ця іграшка була знайдена.

Гра «Де захований скарб?»

Мета. Розвивати просторово орієнтовні реакції.

Обладнання. Можна використовувати всілякі «перепони»: стільці, пуфи, кубики тощо Карта з планом шляху. Сюрприз.

На ділянці, в кімнаті дорослий розставляє перешкоди: «ріки», «гори», «яри» і т.д.

Інструкція: - Ось перед нами карта, на ній хрестиком позначений скарб і є опис, як його знайти. На нашому шляху будуть зустрічатися всілякі перешкоди, які потрібно буде подолати. І якщо точно дотримуватися схеми і правильно виконувати завдання, обов'язково знайдемо скарб. Який - дізнаємося, коли його знайдемо».

Орієнтовний опис «карти»: встаньте у вказане на карті місце - старт. Зробіть три кроки вперед і поверніть вправо, обійдіть «гору» з лівого боку. Поверніться направо і «перепливіть» річку. Ідіть вперед чотири кроки. Потім поверніться наліво і зробіть один крок. Вперед зробіть два кроки ... і т.д. Гра закінчується після того, як буде знайдений дитиною скарб-сюрприз.

Ігри та вправи на розвиток орієнтування в просторі

Ігри з предметами

Ігри з одягом і її моделями

- Визнач, лівий або правий рукав у блузки, сорочки, кишеню у джинсів.

Вироби знаходяться в різному положенні по відношенню до дитини.

Гра «Визнач по сліду»

На піску (снігу) в різних напрямках віддруковані (намальовані, обведені) відбитки рук і ніг. Потрібно визначити, від якої руки, ноги (лівої чи правої) цей відбиток.

«Глибока - дрібна»

- Де глибока яма? Де неглибока? Де велика яма? Де маленька ямка?

- Де калюжа глибока? А де дрібна? Чому ти так вирішив?

- Яка формочка дрібна? Яка глибока? Принеси воду (сніг, пісок) в глибокій формочці. Принеси воду в дрібній формочці. В якій посуді зручніше нести воду?

Гра «Магазин»

Мета. Вчити розуміти просторові відносини в групі реальних предметів, словесно позначити місце розташування предметів на полицях + предметно-ігрову дію на диференціювання просторових відносин.

Хід гри. Дитина, виступаючи в ролі продавця, на кількох полицях розставляє іграшки і каже, де і що знаходиться.

Ігри зі звуковими орієнтирами

«З якого боку звук?»

Дорослий пропонує дитині визначити на слух і показати рукою в той бік, звідки чути звук знайомої іграшки (предмета, голос), назвати напрямок.

«Розкажи, що чуєш навколо себе; назви з якого боку»

У цій грі дитина повинна сама розрізнити різні звуки вулиці, навколишнього середовища на слух і назвати предмети (об'єкти), які їх видають, вказати напрямок джерела звуку.

«Жмурки»

Цю гру краще проводити в знайомій для дитини місцевості. Дитина закриває очі, дорослий відходить на невелику відстань і просить дитини йти на звук його голосу (ударів, дзвіночка).

Ігри словесної інструкції

Гра «Вгорі-вниз»

Дорослий називає різні предмети, які знаходяться внизу і вгорі, чергуючи їх. Дитина повинна при назві предмета показувати пальцем руки вгору, якщо предмет вгорі, вниз, якщо предмет внизу. Наприклад: підлога, небо, земля, трава, стеля, люстра, дах, птахи, дорога, камені, струмок, хмари, яма, сонце, пісок, гори, море, черевики, голова, коліно, шия.

Гра «Частини тіла»

Мета. Тренувати дітей в умінні орієнтуватися на власному тілі, при словесному позначенні активно використовувати відповідні просторові терміни.

Один з гравців доторкається до будь-якої частини тіла свого сусіда, наприклад, до лівої руки. Той каже: «Це моя ліва рука». Почав гру погоджується або спростовує відповідь сусіда. Гра триває по колу.

«Пари предметів»

Мета. Вчити розуміти і знаходити парні органи і предмети.

- У тебе дві руки: одна ліва, а інша права. Обведи свої долоньки олівцем на альбомному аркуші (піску, асфальті, снігу). Розфарбуй їх в різний колір.

- У тебе дві руки - права і ліва, а ще дві ноги - права і ... (ліва). На дві руки надягають рукавички - це пара. Два черевики - це теж пара. І два носка - це ... (пара). Чи можна назвати парою рот і ніс? А які органи у тебе парні? (Вуха, очі, щоки, брови, руки, ноги і т.д.)

«Обличчям один до одного»

Мета. Тренувати дітей в умінні орієнтуватися на власному тілі, і що стоїть навпроти товариша, при словесному позначенні активно використовувати відповідні просторові терміни.

Стоячи попарно обличчям один до одного, визначити спочатку у себе, потім товариша, ліве око, праве вухо, ліве коліно і т.д.

Ігри «Куди я сховався»

Мета. Вчити розуміти, словесно позначати місце розташування об'єкта, вживати прийменники: за, через, близько, від, перед, в, з і т.д.

Гра для всієї родини: дитина з одним із батьків ховається, другий ходить, шукає їх. Головне в цій грі, постійно позначати місця, де шукають, наприклад: «У пісочниці є? На лавці? За деревом? Близько куща?» і т.д. Ускладнення гри, коли дитина сама промовляє місця пошуку об'єкта.

Гра «Навпаки» (назвати протилежне поняття)

Гра з м'ячем.

Дорослий каже:

- Над вікном.

Дитина:

- Під вікном.

До дверей - від дверей. У ящик - ... Перед садочком - ... До міста - ... Перед машиною - ...

Далеко - ... Високо - ... Вгорі - ... Праворуч - ... і т.д.

Рухливі ігри на орієнтування в просторі

«Скарб»

Мета: вправляти в орієнтуванні в просторі; розвивати спостережливість, увагу.

Матеріал: будь-який невеликий предмет.

Хід гри

Ця гра може проводитися на ділянці або в приміщенні. Обирається «шукач скарбів», він йде і чекає, поки його не покличуть. Решта дітей ховає який-небудь предмет у віддаленому куточку ділянки, кличе «шукача скарбів» і дає йому приблизно таке завдання: «Підеш прямо, дійдеш до пенька, від нього повернеш праворуч, дійдеш до тинка, потім повернеш ліворуч, пройдеш три кроки прямо і починай шукати, на тому місці знаходиться скарб». «Шукач скарбів» починає шукати, за необхідності йому повторюють опис маршруту. Коли він знаходить «скарб», його вітають, потім обирається новий «шукач скарбів» і гра повторюється.

«Світлофор»

Мета: виховувати витримку, кмітливість та орієнтування в просторі.

Хід гри

Гра проводиться на ділянці дитячого садка. Позначаються дві пересічні дороги, лінії тротуарів, пішохідні переходи.

В центрі перехрестя встає Світлофор – хлопчик з червоними кругами по боках і зеленими – на спині і грудях, два жовті круги він тримає в руках.

Діти діляться на групи: пішоходів (*можна розподілити дітей поодиноці, парами і групами*), автомобілі (*по одній людині*) і автобуси (*декілька дітей вишиковуються один за одним, тримаючись за плечі або за пояс*). Пішоходи починають рух по тротуарах, автомобілі – по дорогах, дотримуючи сигнала Світлофора. Світлофор повертається до них то боком, то обличчям або спиною, відповідно вирішуючи або забороняючи рух, то піднімає вгору жовті круги. До моменту початку гри діти вже повинні знати, що означають сигнали світлофора. Порушники Правил дорожнього руху в цій грі підлягають штрафові: пояснюють свої помилки.

«Піжмурки»

Мета: виховувати увагу, спостережливість, орієнтування у просторі.

Хід гри

Діти стоять у колі на відстані витягнутих у сторони рук. Усередину кола обирають двох дітей: одній дитині зав'язують хустинкою очі, другій - дають до рук дзвіночок. Дитина із дзвіночком бігає по колу, а «піжмурка» її ловить, слухаючи дзвіночок. Коли «піжмурка» зловить дитину із дзвіночком, то всередину кола обираються інші діти, і гра продовжується.

Рекомендації до гри. Гру можна проводити без дзвіночка. Дитина, яка тікає, іноді плеще в долоні. «Піжмурка» запитує: «Де ти?» Дитина, яка тікає, відповідає: «Я тут!» «Піжмурка» за голосом ловить її.

«Бережи предмет»

Мета: виховувати спостережливість, кмітливість та швидку реакцію.

Хід гри

Діти стоять у колі на відстані кроку одне від одного, ноги трохи розставлені, руки за спиною. Біля ніг кожної дитини - кубик або маленький м'ячик. У центрі - ведучий, який переходить з одного місця на інше і намагається захопити будь-який кубик або м'ячик. Діти присідають, захищаючи свій предмет руками. Коли ведучому вдається взяти кубик (*м'ячик*) у двох-трьох дітей, то призначається новий ведучий, і гра повторюється.

Рекомендації до гри. Спочатку вихователь має призначити на роль ведучого найспритнішу дитину, потім цю роль поступово виконують усі діти. Ті, у кого забрали предмет, роблять крок назад із кола і стоять так, поки не завершиться гра.

Вправи «на розвиток спостережливості»

Вправа 1. Група розділяється на «хлопчиків» і «дівчаток» і домовляється про певні дії (*один виходить із залу*). Після повернення він повинен, спостерігаючи за діями учасників, здогадатися, де «хлопці», а де «дівчата»!

Вправа 2. Один з учасників знаходиться за дверима. Інші розподіляються за якоюсь ознакою (*відсутність шнурків, штани, замість спідниць, довге, коротке волосся у дівчат та ін*). Той, хто повернувся, повинен зрозуміти, за якою ознакою група розподілилася.

Вправа 3. Учасник (1-3) виходять з кімнати. Група змінює пози, предмети, що були в них, з'являються інші речі. Той, хто повертається у кімнату, повинен пояснити, що змінилося в групі.

Вправа 4. Учасник, що вийшов з кімнати, повинен вгадати, хто є ініціатором якоїсь дії або рухів, що постійно змінюються, які повторює група.

Рекомендація: необхідно обговорити враження, які отримали учасники від вправи, ті засоби, за допомогою яких встановлено контакти.

Вправа 5. Кожен з учасників тренінгу повинен по черзі вийти на середину кола та встановити контакт невербальними засобами з кожним.

Рекомендація: всі учасники повинні залишатися на місці, все роблять мовчки.

Вправа 6. На рахунок «один» треба знайти собі пару, на «два» - пара виконує однакові рухи, на «один» знову знайти пару, на «два» - зробити однакові рухи.

Рекомендація: продовжуємо створювати умови для встановлення контакту:

Вправа 7. Розподілимося на пари та почнемо спілкуватися, змінюючи пози за наказом тренера через кожні 1,5 хвилини (*сидячи спиною, стоячи, обличчям один до одного, один сидить, інший стоїть*), протягом 6 хвилин. Обговоримо, в якому положенні ми краще спілкувалися.

Вправа 8. Розподіляємося на пари та починаємо обличчям один до одного робити різні рухи руками, головою, очима та ін. Наш партнер повинен все повторити. Міняємося місцями.

Вправа 9. Розподіляємо групу на дві частини. Одна група зображає яесь почуття або емоцію, інша повинна вгадати. Поміняємося місцями. Обговорюємо кожному ситуацію.

Вправа 10. Виявляємо фактори, які заважають правильно отримати та передати інформацію. «Нехай кожен зробить подарунок» сусіду зліва, зобразивши його жестами, тобто, інформацію треба передати невербальними засобами, але так, щоб він зрозумів, що ви йому подарували. Закінчуємо вправу таким чином: останній, кому передали подарунок, повинен назвати його. Перший, хто подарував, відкриває таємницю. З'ясуємо непорозуміння, які виникали.

Вправа 11. «Ми разом збираємося у похід.» Кожний по черзі покладе у нього все необхідне мовчки, невербальними засобами. Після кожного показу тренер питає у членів групи, що вони поклали у рюкзак...?

Вправа 12. Розподіляємо групу на дві частини, створюючи дві шеренги. «Ми їдемо в автобусі» в час пік, а навпроти вікна, де ви сидите, зупиняється ще один автобус. Побачивши свого знайомого, ви

намагається невербально передати важливу інформацію. Обговорюємо точність переданої інформації.

Вправа 13. Розповідаємо кожен своєму партнерові історії із закінченим сюжетом (містить різні почуття, переживання) за 1,5 хв кожний. Міняємося місцями і розповідаємо чужу історію іншому. Так робимо по колу до кінця. Перевіряємо достовірність кожної історії.

БАТЬКІВСЬКИЙ ВІСНИК

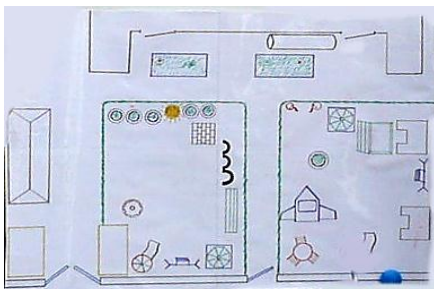


Консультація для батьків «Як грати в гру «Геокешинг»»

«Чим захопити дітей? Які нові ігри придумати?» - такі питання перед батьками виникають регулярно. Адже хочеться, щоб ігри були і захоплюючими, і корисними для розвитку, і, звичайно, безпечними. Однією з таких розваг є Геокешинг для дітей.

Що ж таке Геокешинг? Говорячи простою мовою - це пошук скарбу в землі. Гравці закладають тайник (будь-який предмет в пластиковому контейнері) і вказують його координати в інтернеті, бажаючи шукать цей тайник за допомогою навігатора. Свій скарб можна заховати поблизу озера, в мальовничому парку або покинутому будинку.

Чим цікавий Геокешинг для малюків? Це сучасна захоплююча гра, адже дітям представиться можливість відчути себе справжніми маленькими шукачами скарбів. Підготовка до неї не займе багато часу, а користь буде безсумнівною: тренування в концентрації уваги, вміння орієнтуватися на місцевості і взаємодіяти в колективі.



Гру можна проводити вдома і у дворі. У геокешинг можна грати і в дитячому садку. Для підготовки нам потрібно всього лише взяти аркуш ватману і створити карту того місця, де ми будемо грати: якщо це двір, схематично намалюйте розташування

об'єктів в ньому (лавки, гойдалки, альтанки, чагарники), якщо квартира - вкажіть розташування меблів і побутових приладів. На початку гри потренуйтеся з дітьми в читанні карти, пошукайте разом об'єкти, які на ній зображені. Потім приготуйте скарби, це можуть бути цукерки, монетки, маленькі іграшки, фігурки, канцелярське приладдя та багато іншого.

Можна приступати до гри.

1. Розділіться на дві команди. Придумайте командам назви, наприклад, «Мінери» і «Сищики».

2. Перша команда залишає місце гри, для неї можна придумати будь-яку розвагу на цей час. Друга команда отримує контейнери, закладає тайники і робить помітки на карті.

3. Команди міняються. Друга команда йде, перша повертається, вивчає мітки на карті і шукає тайники. Команда забирає знайдені скарби, але на їх місце обов'язково кладе свої, щоб тайники не були порожніми.

4. Повертається друга команда, перевіряє, чи всі їх схованки були знайдені і забирає скарби, залишені першою командою.

5. Діти діляться враженнями, розповідають, який скарб найважче було знайти.

Як бачите, не дивлячись на простоту в організації, Геокешинг для дітей допоможе внести різноманітність в розвагу, з користю і інтересом провести час в компанії малюків, причому кількість і вік учасників майже не мають обмежень ...

Семинар-практикум для батьків «Дитячий квест»

Мабуть, є дуже мало дітей, які не люблять пригоди. Малюки обожають пригодницькі книги й фільми, але, напевно, найбільше їм сподобається стати справжніми учасниками подій. Запропонуйте дітям тематичний квест, що є таким популярним сьогодні в дорослих. Але дітям така форма гри теж буде дуже цікавою.

Квест (англ. quest - пошуки) - один з основних жанрів ігор, що вимагають від гравця розв'язання розумових завдань для просування за сюжетом.

Де можна грати? У дворі, у квартирі, у школі, на природі, у лісі або на дачі, загалом, будь-де. Головне, щоб місця вистачило всім учасникам.

Що потрібно? Придумати цікаві завдання й, найголовніше, сюжет гри. Було б непогано подбати про призи й сюрпризи, що діти можуть отримати наприкінці гри.

Кількість учасників – від 3 до 10 людей. Можна й більше, якщо у вас є достатньо дорослих помічників.

Який сюжет можна придумати? На ваш смак або враховуючи інтереси дітей, які беруть участь у грі. «Острів скарбів», «Форт Буайярд», «Таємничий острів», «Троє мушкетерів». Якщо всі діти читали якусь книгу, переглядали фільм або мультик, то можна влаштувати квест за мотивами казки або історії. Між іншим, прописати сценарій із завданнями можна навіть за казкою «Троє поросят».

Тривалість гри: від години до двох залежно від віку дітей.

Отже, починаймо! Тему ми вибрали. Наприклад, вам захотілося пограти з дітьми у квест за книгою М. Носова **«Пригоди Незнайка»**.



Для початку придумайте зав'язку. До дітей може прийти сам Незнайко (це буде актор або тато, який одягнув капелюха) або лікар Пілюлька. Діти обов'язково повинні щось шукати, тому вигадайте історію про те, що Незнайко полетів на повітряній кулі й вам усім потрібно обов'язково його знайти. Але пошуки будуть нелегкими, дітям доведеться здолати чимало складних випробувань. Можете заготовити «маршрутний лист», щоб дітям було простіше. «Маршрутний лист» — це інструкція до гри, за якою діти бачитимуть, куди їм рухатися далі. У маршрутному листі також можна накопичувати наклейки або печатки, що свідчать про те, що певне випробування здолано.

Випробувань буде п'ять-сім залежно від віку дітей (чим молодші, тим менше). Після кожного здоланого випробування команда отримуватиме щось (наприклад, шматочок карти або жетон). Наприкінці гри діти за зібраною картою зможуть знайти приз. Те саме можна зробити з жетонами - їх можна обміняти на солодкі подарунки.

Випробування 1

Оскільки передбачено, що всі учасники гри читали книгу про Незнайку або хоча б переглядали мультфільм, то завдання не виявиться для них занадто складним. Запропонуйте дітям картинку із зображенням героїв книги. Зафарбуйте коректором імена героїв, і нехай діти самі впишуть їх.

Випробування 2

Видайте дітям ось такий текст.

Неначе огірочок,
Зелененький він був,
Сів коник на листочок,
Зелененький він був.

І муху не торкнув,

І муху не торкнув.

Комашку ж невеличку,

Він їв лише травичку,

Завдання: відновити текст пісні й проспівати пісеньку, яку співали веселі чоловічки.

Випробування 3

Дітям пропонують відповідати на запитання за книгою.

• Хто є автором книги про пригоди Незнайка і його друзів? (*Микола Носов*)

• Як називалися жителі Квіткового міста? (*Коротульки*)

• Назвіть ім'я та по батькові Сиропчика. (*Сахарин Сахаринович*)

• Хто з коротульок придумав повітряну кулю? (*Шпунтик*)

• На чому Незнайко та його друзі вирушили до Сонячного міста? (*На повітряній кулі*)

• Якого кольору капелюх носив Незнайко? (*Синього*)

• Як малята-хлопчики називали дівчаток-малят? (*Чванульками*)

Випробування 4

Дітям потрібно із заплющеними очима намалювати Незнайку. Заздалегідь закріпіть аркуш ватману на стіні. Подбайте про те, щоб попідруч була чорна пов'язка, фарби й пензлик. Кожний член команди малюватиме по черзі, а інші можуть тільки за допомогою усних підказок спрямовувати руку художника.



Випробування 5

Роздрукуйте картинку із зображенням Незнайки та його друзів. Можете наклеїти її на аркуш картону й розрізати на частини так, щоб



отримати пазл. Запропонуйте дітям зібрати картинку й поррахувати кількість зображених на ній коротульок.

Випробування 6

Незнайкові подобалося грати на музичних інструментах. Дайте дітям кілька музичних інструментів за кількістю

учасників. Це можуть бути барабан, маракаси, сопілочка, ксилофон та ін. Запропонуйте їм стати маленьким оркестром і зіграти разом просту мелодію, наприклад «Жили у бабусі два веселих гуся» або будь-яку іншу. Можете підіграти дітям на фортепіано або гітарі.

Наприкінці гри влаштуйте малятам солодкий стіл!



Завдання для квестів в домашніх умовах

Найпростіші за рівнем підготовки завдання для квестів - це питання в записках. Їх зашифровують на листочках, які учасникам необхідно знайти або заробити на кожному етапі змагання.

Існує маса їх різновидів.

1. Назва наступної точки пересування розрізано на окремі букви, правильно склавши які, учасники дізнаються, куди йти далі.

2. Використання ребусів і шарад. У них можна поєднувати картинки, цифри, букви, знаки пунктуації, які при правильному трактуванні дають підказки про подальший маршрут пересування.

3. Загадки в логічних рядках. Наприклад: «Тепло народжується в духовці, а звідки береться холод?». Варіант в кращих шпигунських традиціях - підказки, написані на папері за допомогою розтопленого воску. Щоб дізнатися відповідь, потрібно зафарбувати листочок кольоровими олівцями.

4. Розміщення по всьому шляху проходження покажчиків. Але це зовсім не обов'язково можуть бути звичайні стрілки. Можна використовувати квіти певного виду або сліди тварини. У такій формі часто робляться завдання для квесту для дітей. Наприклад, можна сказати їм: «Ідіть по стопах левеняти і знайдете приємний сюрприз».

5. У фразі, з якої складається підказка, можуть бути перемішані слова. Гравцям необхідно розставити їх в правильному порядку. Тільки так вони дізнаються, що робити далі.

6. Завдання пишеться задом наперед, і його потрібно прочитати правильно.

7. Підказка наноситься на папір за допомогою лимонного соку або молока. Разом з листком учасникам даються свічка і запальничка, завдяки теплу від вогню яких слова повинні проявитися і направити гравців до наступного пункту.

8. Використовуються цифрові шифровки слів. Наприклад, замість кожної літери пишеться її порядковий номер в алфавіті. Ключ до розгадки необхідно відгадати або виграти на одному з попередніх етапів.

9. Як завдання для квесту в приміщенні можна використовувати предмет, що знаходиться в кімнаті в декількох примірниках, в одному з яких заховані вказівки щодо подальших дій. Це може бути книга, коробка, тумбочка і тому подібні речі.

10. Ще один цікавий варіант - використання підказок, записаних у формі дзеркального відображення. Їх розшифровка - заняття не з легких, зате воно дуже захоплююче і цікаве.

11. Загадки можна зашифровувати за допомогою картинок, кожна з яких символізує частину назви наступного пункту призначення.

12. Послання також викладаються магнітами на дверцятах холодильника.

13. Записки ховають всередині печива, цукерок та інших продуктів.

Створення квест-гри батьками для своїх дітей

Квест-гра до дня Святого Миколая

Для дітей молодшого дошкільного віку

*Цей пошуковий квест-гра орієнтований на дівчинку.
Сподіваюся, квест буде цікавий усім мамам.*

Вам знадобляться 5 листів-підказок, місце знаходження яких можна відмітити мандаринками. Маркерами також можуть бути іграшки вашої дитини.

Дійові предмети: надірваний мішок, товста книжка, лялька, холодильник, комірчаний котик, чи будь-яка інша м'яка іграшка.

Лист 1 (на подушці лежить мішок, з якого виглядає лист)

Щойно я листа дістав,
Хутко sani спакував.
Знав як дівчинка чекає
На Святого Миколая.

Лиш ступив я за поріг,
Розірвався десь мій міх.
Подарунки налякались
І всі швидко поховались.

Я почав був їх збирати,
Але мусив поспішати.

Соломійко, не турбуйся!
Подаруночки знайдуться.
Ти їх тільки пошукай
Та підказок запитай.

Йди до книжок балакучих,
Їх вночі безсоння мучить.

«Дівчинка», легко замінюється пестливою формою імені, а «Соломійко» звертанням «Ти Марічко/Васильку/Вікуся/Олежку...»

Лист 2. (лист причаївся на полиці книжкової шафи, або серед сторінок товстої книжки)

Серед квітів орхідей
Там живе принцеса фей.
Проведе вона тебе,

Скаже, що шукати й де.

Лист 3 (серед вазонів сидить лялька у якої і є лист)

Втікачів щоби знайти

Нам до кухні треба йти.

Подарунки слабнуть в холод.

Тож їх мучить сильний голод.

Твій подарунок там заснув,

Десь трохи молока ковтнув.

Лист 4 (лист на маленькому блюдечку в холодильнику)

Тут ходив один пакунок,

Ще й казав, що - подарунок.

Все просив він молока,

А у мене лиш мука.

Я йому сметани дав,

До комори відіслав.

Подивись ти на балкон.

Він десь спить біля вікон.

Лист 5 (на подарунок всієся котик, який передає останнього листа з побажаннями від Миколая)

Ось і знайшовся на кінець

Твій подарунок – пустунець.

Дотримав слова Миколай,

Ти вже ж цього не забувай.

Він знає все, що робиш ти.

Чекатиме твої листи!

ЛІТЕРАТУРА

1. Абрамов В.В., Тонкошкур В.В. Історія туризму: Підручник. – Харків: Видавництво «Форт», 2010.
2. Антипина, Р. А. Нові форми роботи з батьками в сучасному ДНЗ / Р. А. Антипова // Вихователь ДНЗ. - 2011. - №12
3. Базовий компонент дошкільної освіти / Науковий керівник: А. М. Богуш, та ін// К.: Видавництво, 2012.
4. Бабарицька В., Коротова А. Екскурсознавство: навч. посіб.- К.: Альтпрес, 2007
5. Беленька Г. В. Природничі науки у казках, запитаннях, дослідах/ Г.В. Беленька. - К. : Шк. світ, 2011
6. Беленька Г. Експериментально-дослідницька діяльність дітей у природі як технологія пізнавального розвитку // Вихователь – методист дошкільного закладу. 2012. – № 11
7. Взаємодія ДНЗ та сім'ї / уклад. О. А. Рудік, І.В.Молодушкіна— Х. : Вид. група «Основа», 2013.
8. Давидова, О.І. Компетентнісний підхід в роботі дошкільного навчального закладу з батьками / О.І.Давидова. - СПб .: ТОВ «Видавництво Дитинство - Прес», 2013.
9. Денисенко Т. Подорожі в природу.//Дошкільне виховання, 2012, №4
10. Долинна О.П. Організована навчально-пізнавальна діяльність дітей у дошкільному закладі / О.П. Долинна, О.В. Низковська // Вихователь-методист дошкільного закладу. - 2010. - №7
11. Зайцева Л.І. Формування математичної компетентності старших дошкільників: метод. посіб. / Л. І. Зайцева. - Харків: Веста: Ранок, 2008
12. Зайцева Л.І. Розкриваємо таємниці дошкільця: методичний посібник/Мелітополь: ТОВ «Видавничий будинок МДД», 2012.
13. Ігрова діяльність старших дошкільників / Уопр. Н. Ф. Юрченко – Х. : Вид. група «Основа», 2011
14. Коваль Н. Логічні ігри для дошкільнят. Книга 1/Видавництво «Ранок», 2010
15. Квест «Сосячною системою»//ж-л «Джміль» № 5 -2015
16. Лейник Н. Стимулювання розвитку пізнавальної активності дітей // Психолог дошкільця - №4, квітень, 2011
17. Логіко-математичні цікавинки до Базової програми « Я у Світі». Видавнича група « Основа» 2010
18. Нечипорук Н. І. Розвивальні ігри для дошкільників.–Х., 2007
19. Програма розвитку дитини дошкільного віку «Українське дошкільця» автор-упорядник О.І Білан, Л.Н. Возна, О.Л. Максименко //

ТОВ «Мандрівець» - 2012.

20. Пізнавальний розвиток старших дошкільників/ уклад. Дикань Н.І., Мельниченко К.С., Шевцова О.А./Х.: Вид. «Основа», 2011. – (серія «Впевнений старт»)

21. Романюк І. Ростемо, граємось, навчаємось//Психолог дошкілля - №4, 2011

22. Скарбничка ігор для розумних батьків і кмітливих дітлахів. – 2-ге вид. / Автори та укл. К.Крутій, Н. Маковецька.- Запоріжжя: ЛПС ЛТД, 2004

23. Хаснутдинова, С.Р. Пошук активних форм взаємодії дитячого садка з батьками. // Вихователь ДНЗ. - 2011. -№11.

24. Чувасова Ю. Розвиток пізнавальної активності дошкільнят // Психолог дошкілля №8-2011

Інтернет ресурси:

<http://www.geocaching.su/> - офіційний сайт гри геокешинг;

<https://edugalaxy.intel.ru/?showtopic=2046> - освітній геокешинг і мобільні ігри

<http://www.zavedi.ru/autoladyclub/travel/?id=147>

<http://yandex.ru/clck/jsredir?from=yandex.ru>

<http://yandex.ru/clck/jsredir?from=yandex.ru>

<http://glazkisad1125.ru/art/75>