

СЦЕНАРИЙ ГЕОКЕШИНГА

**составила:
воспитатель МКДОУ №2
Дятлова Д.В.**

«Нижнеудинск - исторический» (6 – 7 лет)

Цель: способствовать формированию знаний о родном городе и его достопримечательностях через игру в геокешинг в познавательно – исследовательской деятельности

Задачи:

Знакомиться с достопримечательностями , лекарственными растениями и животными родного края;

Ориентироваться на местности , следуя карте маршрута;

Проявлять умение работать в команде, умение понимать поставленную задачу и выполнять её;

Выражать личное отношение к результатам игры

Этапы игры

1. Вступление. Открытие игры (знакомство с правилами игры, изучение маршрута).

Команды в ходе игры находят конверты с заданиями, которые должны выполнить.

2. Работа на маршруте: прохождение пути в сопровождении ведущего.

3. После прохождения всех этапов участники игры с ведущим подводят итоги.

Правила игры.

1. Приглашаются родители с детьми испытать себя в геокешинге.

2. Участникам игры предстоит доказать, что они знают, о городе, в котором проживают.

3. Участникам игры следует находить и внимательно слушать задания, не перебивая ведущего.

3. Команда должна выполнить все задания.

4. Подведение итогов и награждение участников.

Ход геокешинга.

Ведущий: доброе утро дорогие друзья, мы рады приветствовать вас в нашем детском саду. Сегодня у вас есть уникальная возможность прикоснуться к сокровищнице Нижнеудинска Исторического.

Но только самые сообразительные, ловкие, находчивые могут добраться до них. Вы готовы? За право открыть сокровищницу будут соревноваться команды

Участники представьте свои команды.

Приветствие команд.

Отлично. Мы познакомились с командами. Начинаем игру.

Звучит музыка, появляется Старец Краевед.

Старец: Приветствую вас, жители города Нижнеудинска. У меня для вас тревожная новость: сокровищница разорена. Исчезли некоторые достопримечательности нашего города.

Для того чтобы их отыскать необходимо преодолеть свой маршрут по карте.

Старт команд производится одновременно по моей команде. Передвигаться по маршруту игры участники могут шагом или бегом.

Маршрут каждой команды состоит из восьми этапов. По каким этапам вы будете следовать, вы узнаете из карты. После правильного выполнения задания вы получаете ключ.

Капитаны команд получите ваши карты. После прохождения маршрута, встречаемся на поляне совета мудрецов.

На старт внимание марш.

Пункт 1. «Заколдованные травы».

Задача: определить по запаху лекарственные травы, и сказать название трав.

Пункт 2. «Поляна отпечатков».

Задача: отгадать чьи следы на картинках; подобрать картинки с изображением хвостов к этим следам.

Пункт 3. «Тайные звуки леса»

Задача: отгадать «звуки леса».

Пункт 4. «Большой побег»

Задача: пройти через натянутые веревки и добыть заветный ключ.

Пункт 5. «Поиск подсказок»

Задача: найти свертки по команде, пустые отложить, найти свертки с загадками, разгадать их, и составить из букв слово ключ.

Пункт 6. «В клетке у медведя»

Задача: пройти эстафету - побежать по ребристой доске, проползти под большой и малой дугами, проскакать на скакалке и найти спрятанный ключ.

Пункт 7. «Сокровищница»

Задача: найти в песочнице клад - монеты.

Старец: Испытания пройдены. Все команды в сборе. Вы все заработали 7 ключей?

Те команды, у которых не хватает ключей, вам необходимо ответить на дополнительные вопросы.

Взамен ключам мы даем вам таинственные конверты с осколками ценностей. Ваше задание восстановить достопримечательности сокровищницы.

Молодцы! Вы справились. Достопримечательности восстановлены! Назовите их.

Вы прошли все испытания, а это значит, что настало время для награждения.

Прощайте, друзья! Берегите свой родной край.