

Интерактивная игра «Разведчики» (старшая группа)

Цель: создание условий для активного вовлечения родителей в совместную деятельность с детьми в условиях детского сада; создать атмосферу тесного сотрудничества и содружества, положительный психологический настрой.

Задачи:

формировать самостоятельную личность, способность к сотрудничеству и принятию решения, инициативность, умение поставить цель и выбрать адекватные пути ее достижения;

развивать силу, ловкость, быстроту, координацию движений, выносливость;

воспитывать у детей чувство взаимопомощи, выдержки, находчивость, смелость, упорство, умение сплоченно действовать в сложных ситуациях, ответственное отношение к поставленной задаче;

Организация игры.

В игре участвует один отряд, выполняющий важное «боевое задание». За основу взят сценарий школьной военной игры «Зарница» и адаптирован для дошкольников. Все участники в военной форме. Команда 6 человек один из них взрослый-командир отделения разведки.

На этапах маршрута имеются опознавательные знаки. Подготовлено соответствующее оборудование. На протяжении всей игры детей сопровождают инструктор по ФИЗО и родители.

Оборудование:

Экипировка на каждого ребенка; российский флаг, маршрутная карта; бинокли, автоматы, снаряды, гранаты и т. д.; бинты; спортивный инвентарь; магнитофон, ноутбук и т. д.

Место проведения:

Физкультурный зал

Содержание:

(Зал - в углу оборудован штаб, мед. пункт)

Видео ролик- папа заходит в группу: Здравствуйте ребята, мне сегодня пришла посылка.

(достають из посылки ОБМУНДИРОВАНИЕ, ЭКИПИРОВКА, СНАРЯЖЕНИЕ РАЗВЕДЧИКА и письмо от Главнокомандующего)

-А кто это главнокомандующий?

-Высший начальник вооружённых сил государства, обычно во время войны?

(читает письмо)

«Приглашаем Вас на игру, посвященную празднику «Дню победы».

-А что это за праздник?

-ответы детей.

Читает дальше: Назначаем Вас командиром. Вам необходимо собрать команду «Разведчиков» смелых, отважных и находчивых.

-Ребята а кто такие «Разведчики»

-Это те солдаты, которые по приказу главнокомандующего тайно пробираются в тыл врага и узнают важную информацию.

Явка в штаб по тревоге.

Ну что же ребята, меня назначили командиром и мне нужна команда.

-Вы любите играть?

-Да

-Сумеете выйти из самых сложных ситуаций?

-Да

Но перед выполнением важного задания вы должны пройти спец подготовку. К выполнению спец подготовки приступить.
(на слайдах фото подготовки)

Затем включается тревога

(в зале выключается свет, мигают лампочки, дети с командиром вбегают в зал)

Командир: Отряд! Равняйся! Смирно! Товарищ командир, отряд к проведению игры "Разведчики" готов!

Главнокомандующий: Здравия желаю, товарищи бойцы! Ваша команда!

-

Ваш девиз!

-

Главнокомандующий: Команде предоставляется право поднять флаг Российской Федерации.

(дети начинают поднимать флаг, а его нет)

Товарищи бойцы, сегодня в детском саду произошло чрезвычайное происшествие: противником был похищен флаг России.

Командир: смотрите, они выронили кусок карты.

Главнокомандующий (родитель): Я думаю, что противник на своем пути оставил много следов и вам необходимо собрать все кусочки карты и определить местонахождения флага и доставить его в штаб. Вам в помощь навигатор, он поможет передвигаться по местности.

Задание очень сложное, необходимо будет преодолеть много препятствий.

К выполнению боевого задания готовы?

Дети: Готовы!

Главнокомандующий: Желаю Вам удачи! Приступить к выполнению задания.

(командир вместе с командой рассматривают навигатор местности, что на нем изображено и какое первое задание предстоит им сделать)

1 квест: «Разминирование военной машины»

Задача саперов обезвредить «мины» (10 штук) в грузовой военной машине. Мины (кубики) завернуты и распределены по всей коробке (на дне кузова, подсказка- кусок карты в кабине машины, но взять ее можно только после того, как будут обезврежены все мины. Кусочки карты в виде пазл, собирает в портфель командир)

2 квест - «Болото»

Участники, в колонне по одному, проходят участок болотистой

местности, перепрыгивая «с кочки на кочку» (кочки — обручи). Если кто-то прыгнет в красный обруч (топь, то все проходят «болото» заново. Далее все идут по узкой тропе (гимнастическая скамейка, преодолевают участок бурелома возле болота (перешагивание и пролезание через дуги). (на карте топографический знак болота)

Командир: Ребята смотрите на навигаторе изображен знак, значит подсказка где то здесь. (подсказка висит на знаке – «Что лишнее»-изображение предметов и военная каска –кусочек карты в каске)

3 квест – «Снайперы»

(Звуки взрыва, обстрела)

Бойцы ложись, нам необходимо соорудить укрытие(модули), давайте посмотрим что у нас на навигаторе - изображен склад боеприпасов, и там еще часть карты, что будем делать.

Возьмите бинокли (бойцы с командиром смотрят в бинокль и обсуждают план действия) Необходимо уничтожить склад.

Участники по очереди метают «гранаты» (мячи) с расстояния 2 метров в цель (снаряды противника). Давайте подойдем и поищем подсказку(на навигаторе указано, что подсказка на снарядах- на трех снарядах картинки, соединив их получится солдат в военной форме, а в руках часть карты)

4 квест – «Сеть»

На пути преграда – ловушка. (цветные ленты натянуты, как паутина, на лентах колокольчики на карте нарисован пистолет, на нем подсказка- нарисован портфель, в нем последняя часть карты и указано, что пройти за портфелем можно только троим) Противник через лес натянул сеть с взрывным устройством. (советуются кто пойдет). Если дотронешься до веревки, то происходит взрыв.(звук взрыва). В результате прохождения квеста появляются раненые.

6 квест – «Под ливнем пуль»

Противник ведет непрерывный огонь. Нам необходимо пройти до госпиталя, провести раненых и не потерять ни одного бойца. Как это сделать? (смотрят в новиноатор, там изображение танк). Садитесь все в танк, поехали.

5 квест - «Полевой госпиталь»

Всех пострадавших доставляют в госпиталь. Санитары оказывают первую медицинскую помощь, делают перевязку раненым, накладывают шины (музыка)

Командующий: немного передохнули, подлечили раны, пора двигаться дальше.

Командующий: Портфель, в котором находится последняя подсказка взятый у противника, закрыт на ключ. Необходимо его найти. Чтобы узнать, где он находится, надо осуществить радиоперехват.

7 квест – «Радиоперехват»

Стенд с гвоздиками, необходимо по схеме соединить все проводки, если все правильно появляется звукозапись голоса. (по навигатору условие задание для двух человек)

Из перехваченной радиограммы удалось узнать, что ключ на дне одного из этих контейнеров.

8 квест – «Ключ»

На площадке стоят 4 контейнера с наполнителями (песок, мутная вода с опилками и мелкими предметами- на дне ключ). Участники решают, один будет искать или все. Ключ найден. Портфель открыт. В руках последняя часть карты, дети собирают пазлы, на них изображено, что флаг лежит под мостом закидан камнями.

9 квест – «Флаг»

Разведчики двигаются по зданию и ищут (коробки накрыты, в одной из коробок находится флаг)

Командующий: Отряд, стройся, равняйся, смирно! В штаб шагом марш. Товарищ главнокомандующий, задание выполнено – флаг найден и возвращен в штаб.

Главнокомандующий: Команде предоставляется право поднять флаг Российской Федерации. (играет гимн)

Спасибо за службу. Я хочу выразить вам свою благодарность за успешно выполненное задание и наградить отряд георгиевскими ленточками.

Дети, командир: Ура! Ура! Ура! Команда кругом, шагом марш!

ФОТОГАЛЕРЕЯ





