***Геокешинг - игра «Разведчики»***

**Цель:** формировать умение работать с анаграммами; совершенствовать комбинаторные способности; развивать речевые конструкции.

**Задачи:**

Закреплять навык звукобуквенного, слогового и словесного преобразования.

Стимулировать развитие мыслительных способностей.

Развивать образное воображение, переключаемость, устойчивость внимания.

Воспитывать умение работать в команде.

**Участники игры:** педагоги, дети.

**Предварительная работа:** знакомство детей с правилами игр «Анаграммы»; проведение совместных командных игр; игр на ориентировку в групповом пространстве; разучивание речёвки; знакомство с пословицами.

**Оборудование:**орден, с буквой л (для лидеров); игра-анаграмма «Распутай паутину»; маршрутные листы; цветные карандаши (красный, жёлтый, зелёный); игра «Составь слово», таблица с трёхбуквенными словами; игра-анаграмма «Подбери слог, отгадай слово», игра-анаграмма «Расшифруй слово по номерам»; кружки синего и зелёного цвета; ребусы; карточки «Четвёртый лишний»; медали «Грамотный разведчик»; утешительные призы.

**Место проведения:** групповое помещение.

**Примерный ход игры**:

***Воспитатель:*** Что позволяет общаться людям? *(речь)* Из чего состоит наша речь? *(из слов).* Мы очень часто произносим слова и не догадываемся, что в них спрятано. А слова имеют великую силу.

Сегодня я предлагаю вам поиграть в игру «Разведчики», нашей задачей будет найти и расшифровать слова. Из расшифрованных слов составить предложение. Кто выполнит задания быстро и правильно, тот и станет победителем игры и получит звание «Грамотный разведчик».

***Воспитатель:*** У нас в группе, есть читающие дети, они сегодня будут ***лидерами***, т.е. руководителями, имеющими право набрать свои команды *(лидерам надевают на шею орден с буквой Л).*

*Правила игры: каждому из лидеров предлагается выбрать только одного участника, которого он хочет видеть в своей команде. При наборе участников команды, лидер не называет имя ребёнка, а даёт ему краткую характеристику, описывая его характерные особенности, внешний вид, подбирая при описании прилагательные-эпитеты. Затем выбранные участники по очереди выбирают следующих и так далее до тех пор, пока группа не окажется разделенной на части.*

***Воспитатель:*** Итак, мы разделились на команды. Каждая команда должна придумать название. Лидеры пояснят почему выбрали такое название, сообщат о его значении *(дети выполняют задание).*

***Воспитатель:*** Для положительного настроя на игру, предлагаю произнести речёвку.

***Ритуал приветствия. Речёвка.***

Только смелый и упорный

Доберётся к цели бодро,

А ещё в дороге нужно

Знать секреты прочной дружбы.

***Воспитатель:*** Перед началом игры, вас ждёт небольшая разминка.

***Разминка:*** Я приглашаю вас в творческую лабораторию. Давайте поиграем в игру «Закончи пословицу»

* Без языка… (*и колокол нем).*
* Говори лишь о том, … (*что знаешь)*.
* Доброе слово человеку, … (*что дождь в засуху)*.
* Каков ум, … (*такова и речь)*.
* Коротка речь и ясна – … (*оттого и прекрасна)*.
* Кто ясно мыслит, … (*тот ясно излагает)*.
* Хороша верёвка длинная, … (*а речь короткая)*.
* Хорошую речь … (*приятно слушать)*.

***1 Задание.***

***Воспитатель:***

Чтобы узнать свой маршрут, командам его необходимо расшифровать. Инструкция шифровальщикам: перед вами секретное сообщение из зашифрованных слов. Вы должны их по порядку расшифровать и двигаться командой, согласно выстроенного маршрута. Выполнять задание необходимо так, чтобы неприятель не узнал секрет.

*(Перед игроками игра - анаграмма «Распутай паутинку», с зашифрованными центрами группы, в разной последовательности 1-доска, 2-магазин, 3-диван. Пример: 1 команда –* ***магазин (2) – доска(1) – диван(3)****; 2 команда –* ***диван(3) – магазин(2) – доска(1)****; 3 команда –* ***доска(1) – диван(3) – магазин(2).*** *Команды начинают движение по расшифрованному маршруту).*

*Игра по станциям.*

***Воспитатель:***Команды определили маршрут следования. У лидеров маршрутные листы, которые они заполняют при выполнении предложенного задания на станциях. Если задание выполнили ставят зелёный кружок, не выполнили – красный, выполнили не полностью – жёлтый.

*Для интереса от станции к станции, команды продвигаются определённым образом, пример: паровозиком, или взявшись за руки)*

*Задания на станции 1 (доска).*

Игра «Какое слово спряталось?»

Детям предлагаются трёхбуквенные слова. Их задача, слова прочитать.

Пример: БУД, КОС, КОБ, ГАШ, ВЕЛ, ПУС, ТИК, ЙАЧ, ЧУЛ, МОД *(ДУБ, СОК, БОК, ШАГ, ЛЕВ, СУП, КИТ, ЧАЙ, ЛУЧ, ДОМ).*

Задание для не читающих детей.

Игра «Составь слово». Детям предлагаются карточки с картинками, они должны составить по картинкам сложное слово, объяснить его значение.

После каждого выполнения задания ***лидер*** делает пометку в маршрутном листе.

*Задания на станции 2 (магазин).*

Игра-анаграмма «Подбери слог, отгадай слово». Детям предлагаются слова с недостающими слогами. Они выбирают из предложенных вариантов нужный слог, называют слово.

После выполнения задания ***лидер*** делает пометку в маршрутном листе.

*Задания на станции 3 (диван).*

Игра-анаграмма «Расшифруй слово по номерам и составь из них предложение».

*Дети разгадывают слова, составляют предложение «Школа – царство знаний».*

После выполнения задания ***лидер*** делает пометку в маршрутном листе.

 «Конкурс лидеров»

***Воспитатель:*** 1. Игра на внимание.

Я буду произносить слова, прочту скороговорку. Ваша задача: услышав звук л, поднять синий круг; при звуке ль – зелёный.

Слушайте внимательно слова: лось, лиса, ласточка, стол, зелёный, золото.

Повторите скороговорку. *Пилит толстый ствол пила, накалилась до бела.*

2. Игра «Четвёртый лишний». На картинке один из 4 предметов лишний. Дети определяют какой, объясняют свой выбор. Как можно назвать оставшиеся 3 предмета, одним словом.

3. Разгадывание ребусов.

Р1а, по2л, сес3ца, ус3ца, 7я.

4. Логические задачи.

Я буду называть слова, а вы должны сказать, чем похожи и чем отличаются.

Бабочка-самолёт

Лётчик-танкист

Ёж-ёлка

Лыжи-коньки

Корова-лошадь

Ворона-воробей

По какому признаку подобраны пары слов?

Человек-рука

Рыба-плавник

Бабочка - ? *(предмет и его часть)*

Корова-телёнок

Слон-слонёнок

Ёж - ? *(животное и детёныш)*

Карандаш-дерево

Книга- бумага

Пила - ? *(предмет – вещество, из чего изготовлен)*

*Рефлексия:*

Далее команды приходят в конечный пункт игры, определяя его по карте-схеме группы (коврик размышлений).

***Воспитатель:***

- Что нового узнали?

- Какие задания понравились больше?

- Что было для вас трудным?

По заполненным маршрутным листам **лидеров,** определяется команда – победитель.

Все участники получают команды-победителя получают медали «Грамотный разведчик», все участники - поощрительные призы.