



С началом учебного года возобновила свою работу творческая площадка «МетаЧемп». Игротехники разработали новые интересные задания для игроков. Для воспитанников подготовительных групп №12 и 14 – это был первый «МетаЧемп».

Изначально были проведены турниры для каждой группы отдельно. Работало четыре площадки. На площадке «Опасные предметы» команде предлагались карточки, на которых изображены опасные предметы и игрушки. Ребятам нужно было рассмотреть карточки и объяснить, что на них изображено, выбрать те предметы, с которыми можно играть, а опасные предметы расположить на другой карточке и объяснить, почему и чем они опасны, почему с ними играть нельзя. На площадке «Скоростная память» соревнование проходило между двумя командами по два человека. Игроки за 5 секунд изучали картинку с изображением нескольких предметов, а после пройдя полосу препятствий, должны были принести эти предметы. Показать свои математические способности игроки могли на площадке «Математическое домино». На площадке «Листовка по безопасности» ребята раскрыли свои творческие способности и знания безопасности. Две команды создавали листовки безопасности для ребятшек вторых младших групп.

В конце мероприятия ребята делились своими впечатлениями, рассказали о трудностях, с которыми им пришлось столкнуться во время выполнения заданий, а также весёлыми и увлекательными моментами.

Подводя итоги двух турниров в каждой группе, выявились абсолютные лидеры, которые приняли участие в следующем мероприятии, на котором были не менее интересные и увлекательные задания.

На этот раз работало пять площадок, т. е. игрокам нужно было ещё больше приложить усилий, чтобы выполнить все задания.

Работали такие площадки, как «Детективные истории», на которой ребята могли представить себя настоящими сыщиками. Недюжинную выдержку и ловкость рук игроки продемонстрировали при строительстве «Падающей башни». Навыки ориентировки в пространстве, знания пространственных отношений пригодились ребятам на площадке «Мате:плюс». В качестве строителей игроки испытали себя на площадке «Экспресс инженер». Команды за 10 секунд решали, что они могут построить из предложенного материала (мягкие модули) и по окончании времени необходимо взять «стройматериал» и преодолев препятствия выстроить свой шедевр на платформе (гимнастический мат). По окончании турнира игротехники поблагодарили всех участников за проявленные знания и умения, выслушали пожелания игроков, которые обязательно будут учтены при проведении очередного турнира.













