

Веселий потяг

Квест-гра

5 клас

Бондар Ольга Миколаївна

Мета: узагальнення знань здобувачів освіти з певної теми народної творчості; формування умінь працювати у колективі; розвиток пізнавальних здібностей та творчої уяви, формування сприятливого психологічного мікроклімату, об'єднання колективу; виховання організованості, раціональності, практичності.

Обладнання: роздруковані завдання, маркери, папір А4, призи переможцям.

Місце проведення: приміщення РУГ.

Хід гри



Умови проведення гри: квест розрахований на учнів 5-7 класів. 5 класи діляться на команди. Всього 7 команд, відповідно 7 маршрутів. Команди обирають капітанів та назву команди, отримують путівники з складеним маршрутом (у кожній команді різні почерговість відвідування станцій).

7 клас ділиться на групи агентів на локаціях (відповідальних за організацію роботи команд на станціях).

Набрані командою бали вносяться до путівника.

I. Станція «Загадкова»

Завдання команди полягає у вставленні слів у вірш.

Умови нарахування балів: за кожне відгадане слово 1 бал

Щоб могли ми гарно жити,
Треба вчитися... (дружити).
А не кидатись словами,
Щоб не стати ... (ворогами).
І запам'ятай собі —
З другом легше у... (журбі).
Друг нас виручити може,
У біді він ... (допоможе).
А як пісня, жарт чи сміх —
Радість ділиться на... (всіх).
Друг нас може захистити

Може з класом ... (помирити). Друг не стане кепкувати
І на людях нас... (повчати).
А як сварять всі навкруг —
Йде на захист справжній... (друг).
І ніколи не забудь!
Й ти для друга — вірним... (будь)!
Й ще одне запам'ятай:
Друзів ти... (не забувай)!
Знай, моя дитино мила,
Дружба — це велика... (сила)

II. Станція «Народна мудрість»

Умови гри: Перед учасниками є половинки українських прислів'їв про дружбу. Потрібно за 2 хвилини знайти кожному прислів'ю його половину.

Умови нарахування балів: за кожно правильно складену приказку 1 бал
Дерево міцне корінням, людина — друзями.

Всі за одного і один за всіх.

Як будемо в дружбі жити — нас нікому не зломити.

Не той друг, хто медом маже, а той, хто правду каже

Річ краще нова, а дружба – стара

Скажи мені, хто твій друг, і я скажу тобі, хто ти

Не варто з другом сваритися, бо доведеться миритися

Друг – боягуз гірший лютого ворога

III. Станція «Правда/Неправда»

Умови гри: учасники сідають колом. Ведучий на станції просить кожного учня розказати про себе один правдивий факт і один неправдивий. Неправда має бути схожою на правду. Інші учасники групи у цей час мають визначити, що є правдою, а що – ні, та пояснити, чому вони так вважають. Завдання виконують усі члени команди по черзі.

IV. Станція «Музична»

Умови гри: команді демонструється картинка гурту виконавців. Гравці мають вказати назву колективу та назву пісні про дружбу з їхнього репертуару, і заспівати, хоча б один куплет або приспів.

Умови нарахування балів: за кожну відгадану та й заспівану пісню: 5 балів.



V. Станція «WOW»

Умови проведення гри: команди, прибувши на станцію, складають слова з заданих літер та записують на папері.

Літери: Д Р У Г Ж А Т Б О

Умови нарахування балів: кожне слово відповідає 1 балу.

VI. Станція «Лабіринт»

Умови проведення гри: команди, прибувши на станцію, обирають з-поміж своїх учасників одного гравця – ця дитина буде проходити лабіринт із зав'язаними очима.

Одній дитині зав'язують очі і запускають у лабіринт, намальований крейдою на підлозі (або викладений на землі мотузками). Команда має провести капітана через лабіринт так, щоб він не вийшов за його межі. Будь-який заступ за лінію — і треба проходити лабіринт із початку. Проводячи капітана лабіринтом, кожен учасник команди може вимовляти тільки одне слово - «прямо», «праворуч», «ліворуч» «стій» тощо, і тільки у свою чергу.

Умови нарахування балів: з першої спроби пройдений лабіринт – 10 балів,

з другої – 8. З кожної наступної спроби віднімається 1 бал.

VII. Станція «Хто я ...»

Умови проведення гри: команда, прибувши на станцію обирає з-поміж своїх учасників гравця, який буде показувати слова, використовуючи лише мову жестів та тіла. Гравець отримує список з 15 слів, і послідовно передає зміст цих слів своїй команді. Завдання команді: відгадати значення слова.

Умови нарахування балів: за правильно вгадане слово команда отримує 1 бал.

Слова для команди № 1
1. Футболіст
2. Пожежник
3. Вчитель
4. Ліфт
5. Магазин дитячих іграшок
6. Крокодил
7. Телевізор
8. Морська свинка
9. Цукерка
10. Лисиця
11. Потяг
13. Дощ
14. Крейда
15. Чайник

Підбиття підсумків. Пройшовши всі станції, команди повертаються на лінію старту, віддають путівники журі. Журі підраховує кількість балів та визначає переможців.