Управление образования администрации Яковлевского района Белгородской области

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

«Районный Дом творчества»

**Квест - игра «Попутного ветра»**

**Возраст воспитанников:** младшие школьники

**Смирнова Е. М.**

педагог дополнительного образования

первая квалификационная категория

г. Строитель

2018г.

**Аннотация**

Данное мероприятие предназначено для организации летнего отдыха в пришкольном лагере. Оно поможет педагогам разнообразить досуг детей, сделать его интересным и познавательным. Мероприятие представлено в форме квест – игры на морскую тематику, учитывает познавательные интересы младших школьников, ориентировано на развитие творческих и актерских способностей.

**Цель:**

Сплочение коллектива через совместную деятельность; выявление творческих способностей детей;

**Задачи:**

**1.Образовательные:**уметь работать с различными источниками информации; пополнить багаж своих знаний ;

 **2.Развивающие:**развитие речевой, мыслительной деятельности; коммуникативных умений и навыков;

 **3.Воспитательные:** воспитание инициативности, творческой самостоятельности, навыков сотрудничества в различных видах деятельности;

**Оборудование, инвентарь:**

Фонограмма: шум моря, крик чаек, матросский танец, песни без слов.

Инвентарь: якоря, элементы морской одежды, костюм кота Матроскина, цветная и белая бумага, картон, клей, ножницы, карты, разрезанные на части, разрезной корабль, буквы, задания, две картинки с отличиями.

**Предварительная подготовка отрядов к игре.**

Каждый отряд выбирает капитана, (одного из отряда), придумывает девиз и речёвку. С отрядом должен быть один вожатый, чтобы помогать, контролировать. У всех детей и вожатого должен быть одинаковый морской элемент в одежде.

В назначенное время все отряды приходят на утреннюю зарядку, где ведущий объявляет, какой сюрприз их ждет. Роль кота Матроскина может исполнить педагог или старшеклассник. Задания на островах дают и наблюдают за их исполнением педагоги или старшеклассники в импровизированных костюмах моряков. К каждому острову(кабинету)ведут стрелки определённого цвета. Такая же стрелка и на части карты, которая вручается участникам после выполнения задания и указывает следующий остров.

**Ход мероприятия.**

Звучит шум моря, крик чаек.

**Ведущий:**

Ребята, я приглашаю вас сегодня в увлекательное морское путешествие на поиски клада. Нам надо будет посетить много островов с интересными названиями и выполнить различные задания. Вы готовы???

 Но прежде чем отправиться в путь, нам надо сделать утреннюю зарядку, это будет не обычная, а самая настоящая морская зарядка. А поможет нам её сделать кот, имя которого связано с морем. Вы узнали кто это? Конечно же, это кот Матроскин из Простоквашино.

Под музыку выходит кот, приветствует ребят и проводит зарядку, показывая движения матросского танца.

После зарядки дети представляют Матроскину свои команды, девиз, речевку.

**Кот:** Ребята, вы готовы отправиться на поиски клада??? Мы будем путешествовать с вами по разным островам и преодолевать все трудности, которые встретятся на пути. А поможет нам в этом дружба и взаимопомощь. Выполняя каждое задание, вы будете получать часть карты, на которой будет указано что делать дальше. Команда, выполнившая все задания первой, найдет клад.

Но перед тем как отправиться в путь надо обязательно подкрепиться питательным завтраком. И это будет **первым заданием**: съесть весь завтрак и убрать за собой стол. Та команда, которая лучше других справится с этим заданием, получит якорь, который даст возможность воспользоваться помощью педагога при выполнении одного из любых заданий.

**Кот:** Ребята, разминку сделали, подкрепились можно отправляться в путь, но нам нужны корабли, на которых мы отправимся за кладом. Итак **второе задание:** сделать корабль для своей команды из картона, цветной бумаги и т.д. и придумать название.

Дети представляют свои корабли. Команда, чей корабль лучше, интереснее, получает якорь ( можно каждой команде).

Далее все команды получают часть карты с названием острова. На карте также указан цвет стрелок, которые помогут добраться до острова.

Острова находятся в кабинетах, оформленных в морской тематике

Выполнив задание, дети получают следующую часть карты и т. д.

Побеждает команда, которая первая выполнит все задания, соберёт карту и найдёт клад.

Острова и задания.

На любом острове можно воспользоваться помощью педагога при выполнении задания, если есть у команды якорь.

* **Остров «Загадалка»**

**Викторина:**

1.Какие «рыбы» существуют только с 20 февраля по 20 марта? (зодиакальные)

2.Какая рыба вооружена лучше всех? (рыба-меч)

3. Какая рыба кроме «золотой», способна исполнить желание? (щука)

4. Автор «Сказки о рыбаке и рыбке»? (А.Пушкин)

5. Каким орудием ловил рыбу старик из «Сказки о рыбаке и рыбке»? (невод)

6.Как звали человека-амфибию? (Ихтиандр)

7. Какая игра заканчивается «рыбой»? (Домино)

8. Какая рыба в праздничные дни надевает «шубу»? (сельдь).

 9. Как называется сильная буря на море? (шторм)

Дети должны ответить на шесть вопросов. Если из шести предложенных дети ответили ни на все, то предлагаются дополнительные.

* **Остров «Домисолька»**

По мелодии надо угадать песню.

Дети должны отгадать семь песен. Если из семи предложенных угаданы не все, то предлагаются дополнительные.

* **Остров знатоков**

Дети отвечают на вопрос и выкладывают ответ из предложенных букв.

Буквы: Ч, Й, А, А, Н, Т, Ю, К, К, Б, У, Л, Ы, Р. М, Я.

Вопросы:

* Какая птица часто следит за кораблём (чайка)
* Как называется толстая верёвка на корабле (канат)
* Как называется комната, где спят матросы (каюта)
* Обитатель водоёмов (рыба)
* Обитатель морских глубин, имеющий клешни (краб)
* Лестница на корабле (трап)
* Самая большая рыба в океане (акула)
* Нижняя часть корабля, где обычно находится груз (трюм)
* Башня с сигнальными огнями на берегу моря (маяк)

Дети должны ответить на шесть вопросов. Если из шести предложенных угаданы не все, то предлагаются дополнительные.

* **Остров «Шифровка»**

Дети расшифровывают фразу на морскую тематику, где каждая буква обозначается определённым знаком – кружок, квадратик, звездочка.

* **Остров «Собирайка»**

Команды складывают корабль, разрезанный на несколько частей.

* **Остров талантов**

Ребята показывают свои умения делать бумажные кораблики. Каждая команда должна сделать одинаковое количество корабликов.

* **Остров отличий.**

Надо сравнить две картинки и найти различия.

Команда, выполнившая все задания первой, находит клад. Это могут быть сладости, билеты в кино и т. д. Остальные команды получают утешительный приз.