

Подготовила: учитель-дефектолог Зимина С.А.

Квест- игра «Пиратские приключения»

Место проведения: классный кабинет и спортивный зал

Цель:

- физическая и психологическая разрядка детей, получение положительных эмоций.

Задачи:

- формировать и сплачивать детский коллектив через совместную игровую деятельность;
- развивать память, внимание, логическое мышление, наблюдательность;
- воспитывать творческую активность и ответственность при выполнении коллективных заданий.

Участники: дети младшего школьного возраста.

Ход мероприятия

Пират (ведущий)

Эй, полундра! Все наверх!
Что за шутки? Что за смех?
Мы веселья не выносим
Что хотим – берем, не просим.
Спорить с нами, мало толку,
Нет преград морскому ВОЛКУ.
Знаем клады всех морей
В трюмах разных кораблей.

- Я хочу сообщить вам радостную весть, сегодня вас ожидают пиратские приключения. Но участвовать в них разрешается только настоящим пиратам.

Разминка.

Пираты должны быть хитрыми и не поддаваться на уловки. Нужно быстро и правильно ответить на загадки:

Быстрее всех от страха
Несется *(не черепаха, а заяц)* .
Кто в малине знает толк?
Косолапый, бурый ... *(не волк, а медведь)*
В теплой лужице своей
Громко квакал ... *(не воробей, а лягушонок)* .
По горной круче проходил
Обросший шерстью ... *(не крокодил, а баран)* .
В чаще голову задрал,
Воет с голоду... *(не жираф, а волк)* .
Как в автобусный салон
Маме в сумку прыгнул ... *(не слон, а кенгуренок)* .
Над лесом солнца луч потух
Крадется царь зверей ... *(не петух, а лев)* .
Все преграды одолев,

Бьет копытом верный ... *(не лев, а конь)* .
Сено хоботом берет
Толстокожий ... *(слон, а не бегемот)* .
Хвост веером, на голове корона.
Нет птицы краше, чем ... *(не ворона, а павлин)* .

Кто любит по ветвям носиться?
Конечно, рыжая ... *(не лисица, а белка)* .

1. Деление участников на команды.

Заранее подготавливаются эмблемы команд трех цветов, количество которых равно количеству участников. Эмблемы складываются в «волшебный» мешочек. Каждый участник игры не глядя достает из мешочка эмблему. Цвет будет определять его принадлежность к той или иной команде. Данная жеребьевка проводится с целью минимизации ситуаций «невключения» учащих с ОПФР.

За дальнейшее участие в конкурсах правильно ответившие участники получают золотые пиратские монеты пиастры. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество монет.

2. «Ребусы».

Команды разгадывают ребусы на морскую тему.

3. «Найди сокровища».

Членам команд-участниц предлагается по очереди разгадать зашифрованные на карте слова. Слова-отгадки обозначают сокровища, на поиски которых отправляются пираты.

4. «Засели остров»

Команде игроков даётся воздушный шарик и фломастер. На шарике пишем имена участников. Необходимо заселить "необитаемый остров" (*шарик*) пока звучит музыка.
Реквизит : шарики, фломастеры, музыка.

5. «Собери бусы из драгоценных камней» (конкурс капитанов)

В качестве драгоценных камней используются скрепки. Капитанам команд под музыку за минуту предлагается собрать из скрепок бусы. Победителем является тот, чья нитка бус будет длиннее.

6. «Поднять якорь»

На фломастер или карандаш наматывается длинная нить с изображением якоря на конце. Количество фломастеров с якорями заготавливается в соответствии с количеством команд. Участники команды соревнуются в скорости поднятия якоря. Побеждает тот, кто сумел поднять якорь (намотать нитку с якорем на карандаш) быстрее.

7. Подведение итогов, награждение победителей.