

СЦЕНАРИЯ МЕРОПРИЯТИЯ «Недетские игры»

Тема мероприятия	Квест – игра «Собака - друг человека»
Целевая группа	Обучающиеся 7-8 класса, родители
Длительность игры	90 минут
Форма проведения	комбинированный квест
Форма работы	парная
Предметное содержание	межпредметный квест
Оборудование, материалы	Маршрутные листы, задания, критерии оценивания заданий, пригласительные, грамоты, фломастеры, цветные карандаши, ручки

ОТКРЫТИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Ведущий 1

Добрый день, дорогие наши педагоги, ребята, родители и гости.

Ведущий 2

Мы рады приветствовать вас на познавательной квест-игре «Собака - друг человека».

Тысячи лет рядом с нами живет собака — верный друг и помощник. Она охраняет стада овец и коров, разыскивает преступников, обнаруживает наркотики, помогает охотникам выслеживать и отстреливать дичь, стережет государственную границу, водит по улицам потерявших зрение людей, служит физиологам, биологам и космонавтам, играет с детьми — всего не перечислишь. И только собаку, за ее преданность, самоотверженность, любовь к хозяину, называют другом человека. Почти каждый ребенок мечтает о таком друге. А что мы знаем о том, как сделать комфортной жизнь нашего друга рядом с нами? Сейчас, на примере одной семьи, мы узнаем много новых, интересных фактов.

В одном поселке жила – была семья: папа, мама и их дочь Анечка. Родители были все время на работе, а девочке одной было грустно, скучно и страшно. И, как-то раз, Анечка попросила своих родителей: «Купите мне собачку. Я буду с ней бегать, играть, она мне будет лучшим другом». Но мама ей ответила: «Чтобы собачка стала твоим другом, нужно знать как вести себя с ней и другими собаками, как за ней ухаживать, что нужно сделать, если твой друг потерялся, чтобы его быстрее вернули домой и многое – многое другое...», Чтобы собачка стала тебе настоящим другом, нужно много знать».

Ведущий 1

К вершине Знаний ступеньки ведут.
На каждой ступеньке задания вас ждут.
Задания будут простые и сложные,

Ведущий 2

И приложить вам придётся старание,
Находчивость, смекалку и различные знания.

Ведущий 1

Вам предстоит совершить путешествие по 5 станциям, на которых вы будете зарабатывать баллы. На каждой станции вы будете находиться по 15 минут, по истечении этого времени – переходите на следующую станцию, и так далее.

Ведущий 2

Команда не может без названия. Как говорил капитан Врунгель: «Как вы лодку назовете – так она и поплывет». Итак, у вас одна минута, чтобы дать название своей команде, в соответствии с темой квест - игры.

Команды, огласите ваши названия.

(Команды называют себя).

Ведущий 1

Спасибо. Но прежде чем мы приступим к преодолению испытаний, представители от каждой команды, получите маршрутные листы (приложение 1).

Команды получают маршрутные листы и начинают движение по станциям, выполняя задания.

Название станции	«Домашние животные»	«Собака бывает кусачей»	«Медальон»	«Маркетплейс»	«Аня и её собака»
№ приложения	Приложение 2	Приложение 3	Приложение 4	Приложение 5	Приложение 6

Ведущий 2

Педагог(и) – эксперт(ы) встречают команду, выдают задания (время на выполнение задания – 13 мин.), проверяют (время на проверку – 2 мин.), согласно критериям оценивания, выставляют баллы в маршрутные листы, ставят свою подпись. Инструкция для педагога – эксперта (приложение 14).

Критерии оценивания	«Домашние животные»	«Собака бывает кусачей»	«Медальон»	«Маркетплейс»	«Аня и её собака»
№ приложения	Приложение 7	Приложение 8	Приложение 9	Приложение 10	Приложение 11

После прохождения всех станций команды собираются в точке отсчета для награждения. Грамоты (приложение 15).

В финал выходит команда, набравшая наибольшее количество баллов, но не менее 70%. Максимальный балл за весь комплекс заданий – 31.

Примечание. Если 2 команды набрали наибольшее количество баллов, то этим командам выдается дополнительное задание «Планета собак» (приложение 12). Критерии оценивания (приложение 13).