

Мероприятие

Кругосветное путешествие

Кони́на Екатерина Максимовна
Ученица 11 “В” класса
Школы №1584

Мероприятие

- ❖ *Название мероприятия:*
Кругосветное путешествие
- ❖ *Возраст детей:*
11-13 лет
- ❖ *Кол-во участников:*
20-25

Задачи:

- ❖ Повторить и обобщить и расширить знания об окружающем мире
- ❖ Организовать командную деятельность
- ❖ Создать условия для реализации интеллектуального и творческого потенциала учащихся

Обоснование

В процессе игры, развиваются память, внимание, воображение, вырабатываются навыки, общественный опыт. Этот один из важнейших видов деятельности ребенка носит научно-образовательный, развивающий характер. Участвуя в игре ребята учатся радоваться успехам друг друга, не переживать из-за неудач, а также помогает сплотить коллектив.

Цель и задачи

Цель – развитие интереса к изучению географии у 5-6 классов.

План проведения

Основные события	Место и время	Результаты
1. Введение. Знакомство с водителями	Помещение /Площадка (10 минут)	Привлечение внимания участников игры
2. Проведение игры-мероприятия (Сценарий далее)	Несколько помещений/ площадка (50-65 минут)	Получение новой информации, работа в команде
3. Заключительная часть. Подведение итогов	Помещение/Площадка	может дать толчок к сочинению подобных игр-квестов , посвященных разным темам, или стать поводом для более глубокого изучения географии/культуры разных стран. Активные “части” мероприятия могут стать традиционными для последующих встреч участников

Ресурсы

❖ Атрибуты:

5 листов А4 с напечатанными/нарисованными кругами. Отличительные галстуки/кепки/футболки/браслеты. Атрибуты для станций: Атласы, распечатанные/нарисованные ребусы, картинки. Маршрут-листы для каждой команды. Аптечка или присутствие мед работника

❖ Поддержка вожатых:

5-6 вожатых на станции, для проведения мероприятия. Время проведения всего мероприятия 1,5 часа

❖ Условия:

- ❖ открытая площадка /несколько помещений
- ❖ 2-3 стола (для открытой площадки)

Риски и опасности при подготовке и проведения мероприятия

- ❖ Возникновение конфликтных ситуаций. Решением может стать разъяснение сложившейся ситуации.
- ❖ При подготовки может возникнуть проблема с взаимовыручкой вожатыми. Эту проблему можно решить посредством предложения оказания помощи со своей стороны в проведении других мероприятий.
- ❖ Возможны мелкие травмы. Решение- оказание первой медицинской помощи.
- ❖ Отсутствие дисциплинарного поведения в момент перехода от станции к станции. Решением может стать проведение мини-игр на сплочение команды
- ❖ Одним из главных рисков может стать отсутствие места для проведения мероприятия. Решение- перенос мероприятия/поиск других мест для проведения.

Сценарий мероприятия:

Введение:

- ❖ Знакомство с водителями.
- ❖ Разделение на команды.
- ❖ Выбирают капитана и название команды
- ❖ Проведение викторины, для определения очередности выбора отличительных знаков.
- ❖ Начало игры по маршрут-листу

1 Станция(Австралия)

- ❖ Загадка про континент,на который они попали.
- ❖ Ребус из разрезанной карты (нужно собрать Австралию)
- ❖ Игра “шиворот-навыворот”. Ребятам предстоит перевернуть слова. Например: “кенгуру”-”уругнек”, “коала”-”алаок”, “крокодил”-”лидокорк”, “утконос”-”сонокту”, “динго”-”огнид”, “ехидна”-”андихе”
- ❖ После прохождения игры ребята получают лист с зеленым кругом

2 Станция(Азия)

- ❖ Загадка про континент, на который они попали.
- ❖ Игра “Ниндзя” (для проведения игры нужна свободное помещение(спортзал)/площадка).
Ребята встают в круг на расстоянии 60-70 см друг от друга, и по очереди делают прыжок в сторону товарища, говоря при этом “ниндзя”. Игроку необходимо коснуться рукой соседа.
- ❖ После игры ребята получают лист с желтым кругом

3 Станция (Европа)

- ❖ Загадка про континент, на который они попали.
- ❖ Сопоставить сказку и страну где была написана сказка. Дания- Русалочка, Принцесса на горошине, Дюймовочка, Снежная королева; Франция- Красная Шапочка, Золушка, Спящая красавица, Кот в сапогах; Германия- Рапунцель, Белоснежка, Бременские музыканты;
- ❖ После игры ребята получают лист с синим кругом.

4 Станция(Африка)

- ❖ Загадка про континент,на который они попали.
- ❖ Игра с поиском ответа(+вопросы из викторины в начале игры):
- ❖ Самая большая пустыня в мире? (Сахара)
- ❖ Самые крупные обезьяны в мире и где они водятся? (гориллы, тропические леса)
- ❖ Самые низкорослые жители на планете? (пигмеи)
- ❖ Животное с самой длинной шеей? (жираф)
- ❖ Самое крупное дерево в Африке? (баобаб)
- ❖ Мореплаватель, первым обогнувший Африку? (Васко да Гама)
- ❖ Самое быстрое животное, развивающее скорость до 120 км/ч (гепард)
- ❖ Одно из древнейших государств Африки (Египет)
- ❖ Самая длинная река в мире? (Нил)
- ❖ Какое озеро в Африке самое длинное? (Танганьика)
- ❖ Самый большой полуостров Африки, по форме напоминающий рог носорога? (Сомали)
- ❖ Море, разделяющее Африку и Азию. (Красное)
- ❖ Самая большая по площади страна Африки (Алжир)
- ❖ Самый крупный родственник свиньи? (бегемот)
- ❖ Река, на которой находится водопад Виктория? (Замбези)
- ❖ После игры ребята получают лист с черным кругом

5 Станция(Америка)

- ❖ Загадка про континент, на который они попали.
- ❖ Вопрос как и кто открыл Америку. Спросить кто мог поджидать мореплавателей-пираты. После начинается игра. Суть игры в том, что дети встают в 10-15 метрах сзади вожатого. И должны дотронуться до его спины, но если вожатый поворачивается, то нужно замереть.
- ❖ После игры ребята получают лист с красным кругом

Заключительная часть

Из всех листков ребята должны сложить олимпийский флаг и сказать, почему он именно такой. Подвести итоги “Самая быстрая команда”, “Самая сплоченная команда”, “Самая сообразительная команда”, “Самая активная команда”, “Самая эрудированная команда”

Подведение итогов

- ❖ Ребята получают новые знания о континентах, повторяют изученное. Приобретут опыт работы в команде.
- ❖ Что больше всего запомнилось? Какая станция была самая интересная? Какой вожатый? Захотелось ли узнать еще что-то интересное о странах? Хотели бы еще мероприятия в таком формате?