**Внеклассное мероприятие.**

Подготовил учитель математики,

классный руководитель 6 класса

МОУ гимназии г.Фрязино

Козырева Люция Гимрановна.

**Игра «Остров сокровищ”**

Цели: установление благоприятного психологического климата в классе; формирование навыков коллективного поведения; создание атмосферы взаимовыручки, товарищества; выявление интеллектуальных способностей учащихся.

Некая дама (родитель № 1): «Здравствуйте, ребята!

Приглашаем вас на Остров Сокровищ! На этом острове знаменитый пират Джон Сильвер спрятал сокровища. Но так просто их не найти и не достать. По всему острову расставлены ловушки, а также орудует банда приспешников Джона Сильвера, которая хочет заманить вас в капканы. Только смелые, находчивые и бесстрашные джентельмены удачи смогут достать их. Необходимо пройти испытания и собрать 8 ключей. После этого вы возвратитесь ко мне ».

Производится разделение на команды путем расчета на 1 – 3.

Получается 3 команды. Каждому участнику завязывается на руке ленточка (команда №1 – ленточка белого цвета, команда №2 – оранжевая, команда №3 –зеленая). Дети подходят к своим кураторам, чтобы придумать название своей команды и девиз. Например: команда «Комета». У кометы есть девиз: «Никогда не падать вниз»; команда «Легион». Девиз: « Наше название Легион. У нас один как миллион »; команда «Факел». Девиз: «Гореть, не тлеть и все уметь».

Команда 1 куратор ( родитель №2).

Команда 2 куратор (родитель №3).

Команда 3 куратор (родитель № 4).

Придумали, прокричали. Некая Дама (родитель №1) раздает планы, команды во главе со своими кураторами бегут по этапам игры. Перед каждым конкурсом команда выбирает одного члена для участия в конкурсе. Все участники команды должны принять участие в одном из испытаний.

Заработанные ключи носит куратор. Если ребенок не смог пройти конкурс, то вся команда отправляется к «Духу острова». «Дух острова Сокровищ (родитель№13)» загадывает загадки ребенку, не прошедшему конкурс. Если тот не может справиться , то команда имеет право ему подсказать. Если и команда не справляется с заданием, то дается следующая загадка. В итоге ключ, так или иначе, но команда должна получить.

После того как все ключи собраны, команда возвращается к Некой Даме (родитель №1), которая стоит в определенном месте, рядом с ней стол. На столе разложены 8 цветных карточек. На карточки, цвета своей команды, необходимо выложить ключи по одному на каждую. Ключами дети открывают буквы, из которых нужно составить слово. Слово угадано, ведущий объявляет , что это только часть разгадки клада. Детям следует пройти еще испытания и пройти их можно только если вся команда объединится и сплотится.

Далее следует вторая серия конкурсов на сплочение. На этом этапе дети за каждый конкурс получают только одну букву из слова «сокровищница».

Каждая команда проходит 4 конкурса, и получает по 4 буквы. После того как все конкурсы пройдены , команды собираются в одном месте(у стола Некой Дамы). Команды вместе из всех 12 букв составляют слово, пользуясь наводящим словом полученным за ключи. Когда слово собрано, команды отправляются к «Духу острова», где и получают ключ от двери сокровищницы (классный кабинет). Там угощение, подарки, дискотека.

Конкурсы.

1. «Комната страха» - родитель №5 (кабинет «Мастер Ужасов»). Ключ.
2. «Дух острова» - родитель №6 (палатка). Ключ.
3. «Банки с гадостью» - родитель №7 (кабинет «Мэтр Алхимии»). Ключ.
4. «Ведра с гадостью» - родитель №7( кабинет «Мэтр Алхимии»). Ключ.
5. «Веревки» - родитель №8 ( кабинет «Магистр Паутины»). Ключ.
6. «Медный таз» - родитель №9 (кабинет «Магистр Интеллекта»). Ключ.
7. «Палочки» - родитель №9 (кабинет «Магистр Интеллекта»). Ключ.
8. «Шарики» - родитель № 10 (кабинет «Мэтр Мозголом»). Ключ.
9. «Бутыль с водой» - родитель № 10 (кабинет «Мэтр Мозголом»). Ключ.
10. «Разрушенный мост» - родитель № 11 (рекреация). Буква.
11. «Летун - лайт» -родители №8, №10 (рекреация). Буква.
12. «Паутина» - родитель №12 (рекреация). Буква.
13. «Лестница загадок» - родитель №9. Буква.

Планы прохождения этапов игры продуманы так, чтобы команды не мешали друг другу.

**КОНКУРСЫ**

 **"Медный таз"**

Вам дается кружка, пустое ведро, шланг и таз с водой, на дне которого лежит жемчужина. Попробуйте достать жемчужину, не замочив руки. Надо догадаться сунуть один конец шланга в воду и отсосать из него воздушную пробку. После чего вода стремительно полилась в ведро. Осталось вычерпать кружкой последние капли - и жемчужина в кармане!

**«Палочки»**

 Нужно вытаскивать по очереди одну, две или три палочки, и проигрывал тот, у кого оставалась одна последняя.

 **«Пройди через паутину»**

Пройти через веревки, не задев их, взять ключ и выйти обычным путем.

**«Бутыль»**

Бутылку наполнить водой с капсулой от киндера. внутри бутылки капсула поднимается по мере наполнения бутылки.

**«Лестница загадок»**

Казалось бы, что тут такого - подняться по ступенькам лестничного проема? А вы попробуйте ответить на 10 вопросов по числу ступенек лестницы.

**«Путаница»**

Встаньте в круг и протяните правую руку к центру: вот так (ведущий сам показывает). Когда я скажу «Начали» - вы должны найти себе «друга по рукопожатию». Всем понятно? «Начали!»

А теперь вытяните в центр левую руку и по моему сигналу «Начали» найдите себе «другого друга по рукопожатию». «Начали!»

А теперь вам нужно распутаться, т.е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук.

Количество участников должно быть четным. По окончанию упражнения команда получает букву.

**«Разрушенный мост»**

1 вариант. Перед вами разрушенный мост и топкое болото. Ваша задача – не разъединяя рук восстановить мост и перебраться на другой берег болота. Наступать можно только на островки суши и на мост. Если нога коснется болота – команда начинает упражнение заново. По окончанию упражнения команда получает букву.

2 вариант. Перед вами разрушенный мост и топкое болото. Одна половина команды находится на одном берегу, другая – на другом. Ваша задача – восстановить мост и поменяться друг с другом местами (можно усложнить – не разъединяя рук). Если нога коснется болота – команда начинает упражнение заново. По окончанию упражнения команда получает букву.

**Упражнение «Летун-лайт»**

Перед вами зараженная зона. Ваша задача: с помощью подручных средств вытащить из зараженной зоны все предметы и в одном из них найти букву. Дотрагиваться до зараженной зоны ни руками, ни веревками нельзя.

 **Комната страха.**

Темная комната. Сооружения из столов и стульев. С потолка свисают пауки, гусеницы, змеи. Небольшая подсветка. В комнате беспорядочно разбросаны вещи. Задача участника найти ключ.

**Шарики.**

Запомнить в каком порядке лежат 10 белых и оранжевых фишек . Выложить также в том же порядке. Время: 30 сек.

**Ведра с гадостью.**

Найти ключ в одном из ведер за 1 минуту.

Ведра: с геркулесовой кашей окрашена в фиолетовый цвет, сваренные спагетти с добавлением масла, соль крупная и мелкая перемешаны, с кусочками меха и ткани, с киселем и т.д.

**Банки с гадостью.**

Банок 10: с керамзитом, с вермишелью, с киселем, с клейстером, с водой, с мыльной водой, с пауками, с мелко нарезанной бумагой, с ватой, с пшенной кашей и т.д.

Время 1 мин. Банки закрыты пакетами.

Время проведения 2 часа.