Сценарий игры по станциям

«Большое кругосветное путешествие»

 **Пояснительная записка**

 Данная игра традиционна для нашей гимназии. Она проводится для учащихся с целью сплочения нового коллектива класса после перехода из начальной школы в среднюю школу или при слияния нескольких классов.

 Эта игра позволяет детям ближе познакомиться с новым классным руководителем и новыми одноклассниками.

 Кроме этого – к игре привлекаются родители учащихся. Это дает возможность классному руководителю создать родительский комитет и заложить основу дальнейших взаимоотношений с родителями.

 Игру проводят старшеклассники – в данном случае 7-б класс. Они тоже играли в нее в 5 классе, поэтому могут передать атмосферу дружбы, загадочности и тайны, которой окутан весь маршрут игры.

 К организации игры обязательно привлекаются социальный педагог и психолог - они готовят станции с психолого-тренинговой программой

 Обязательным условием игры являются познавательность в сочетании с неожиданностью и тайной.

**Участники**: команды по 6-8 человек, обязательно в состав входят 1 -2 родителя на равных условиях с детьми.

**Проводники** – учащиеся 7-8 классов, по 1 на каждую команду. Проводники готовят судовые журналы для своей команды. В журнале нарисована карта путешествия и маршрутные листы для команд.

**Организаторы** – учащиеся 7-8 классов и учителя, которые проводят станцию. Они готовят вопросы, декорации и свои костюмы.

Перед началом игры все собираются в зале, где проходит жеребьевка по командам. Ведущий предлагает выбрать жетон определенного цвета всем участникам (жетоны разного цвета по количеству команд) - так создаются команды по 8-9 человек. Родители тоже участвуют в жеребьевке.

 Затем оглашаются правила путешествия.

**КОДЕКС ПУТЕШЕСТВЕННИКА**

Вы отправляетесь в путешествие за сокровищами. Сокровища - это знания.

Путешествие будет трудным, поэтому помните:

1. Взаимопомощь и поддержка – главный закон экипажа.
2. Сохраняйте спокойствие при любых обстоятельствах.
3. Помните о скорости, ведь вы должны придти за сокровищами первыми.
4. Ваше путешествие должно быть строго секретным!

Команда перед стартом выбирает капитана. В конце игры капитан должен рассказать о самых ярких впечатлениях своей команды.

Во время переходи от одной станции до другой проводники :

1. завязывают платками глаза своей команде и проводят ребят, взявшись за руки.
2. прыгают на одной ноге между станциями.
3. идут гуськом
4. идут задом-на-перед
5. переходят по «болоту»
6. проходят в одной юбке всей командой
7. проносят в ложке теннисные шарики

**Примерные названия станций (островов)**

1. «Волшебный сад» - сделать из цветной бумаги цветы и приклеить на листе ватмана
2. Паутина – пролезть через паутину 3 членам команды, найти загадки и ответить всей командой
3. Математическое лото
4. Сестрорежкин остров – знание улиц своего города - Сестрорецка
5. «Большая рыбалка» - поймать на удочку всю команду (продевается веревка через одежду в рукава на время)
6. Остров Страха и Ужаса ( снять веревку с ключом с шеи собаки)
7. Нарисовать фантастического зверя
8. «Остров невезения» - география
9. «Алхимический треугольник неожиданностей» - химия
10. «Долина первопроходцев» - история
11. «Остров учтивого людоеда» - биология
12. Страна «Лингвиния» - русский язык
13. « Мыс магнитных бурь» - физика
14. «Великая пустыня выживания» - физкультура
15. «Пик логических знаний» - математика
16. «Океан русской словесности» - литература

 **Заключение:**

 В конце игры все экипажи собираются в актовом зале для подведения итогов.

 Совет старейшин собирает судовые журналы, и подсчитывает тугрики.

Варианты во время подсчета баллов:

1. Капитаны кормят свои команды японскими палочками ( конфеты, виноград)

2. На сцене проходит театрализованное действие.

 Все путешественники попадают в Персию во дворец царицы Роксаны.

 Роксана принимает гостей-путешественников, слушает их рассказы об их приключениях, предлагает отдохнуть и посмотреть танцы своих рабынь.

 В конце слуги приносят ларец Роксаны с сокровищами - тугриками и Роксана одаривает путешественников.

 Затем Роксана предлагает отведать фруктов из ее сада. Но с условием – экипажи разбиваются на пары и кормят друг друга. **Правило – быть внимательным к другу, кормить друга бережно.**

Приложение:

 Игра для 2 класса

Станции:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название станции | Ведущие | Ученики |
| «Волшебный сад» |  |  |
| «Паутина» |  |  |
| «Математическое лото» |  |  |
| Тропический остров –Дуримар» |  |  |
| «Большая рыбалка» |  |  |
| Остров Страха и Ужаса |  |  |
| Остров Узгайкин |  |  |
| Неведомые звери |  |  |

ЗАДАНИЯ по подготовке игры:

- Изготовить Маршрутные листы

- Купить наклейки, фрукты, мелкие конфеты, конфеты для награждения, кисточки для клея, гуашь, кисточки для рисования – крупные, банки для воды, тряпки для кисточек и рук ;

- Платки на глаза для каждого члена команды;

- Бабину веревки для Паутины и Большой рыбалки
- Пузырчатую пленку;

- Отварить толстые длинные макароны, крахмал кусочками, пшено рассыпчатое, ткань на ведра;

- Ватман 9 листов

Ведущим

- Подготовить костюмы

- Карту Сестрорецка с названиями улиц на отдельных бумажках

**Маршрут экипажа ……………………………………………….. класса**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название остановки | № прохождения | Заработанные ТУГРИКИЛучшие члены экипажа |
| Волшебный сад |  |  |
| Паутина |  |  |
| Дуремар |  |  |
| Математическое лото |  |  |
| Сестрорежкин остров |  |  |
| Большая рыбалка |  |  |
| Остров Страха и ужаса |  |  |