

Т. Ф. Сирота,

учитель начальных классов высшей категории

Сценарий квест-игры

«Девчонки и мальчишки, а также их родители!»

Цель игры: сплочение детского и родительского коллективов.

Ход игры

Звучит музыка «Мальчишки и девчонки» из киножурнала «Ералаш». Под музыку в класс заходят участники квест-игры и их родители. Учащиеся делятся на 4 команды и занимают свои места за столами, которые заранее пронумерованы. Учитель приветствует участников игры и их родителей, объясняет условия игры: после каждого конкурса команды получают кусочек пазла, в конце игры у каждой команды должна сложиться своя картинка. По итогам квест-игры участники получают приз.

Конкурс 1. «Роем окопы». Один представитель команды под музыку из коробки должен «вычерпать» столовой ложкой мелко нарезанную бумагу и найти кусочек пазла (картинки). Победителем оказывается самый быстрый участник.

Конкурс 2. «Шифровщики». Капитан команды выбирает конверт, в котором лежит слово, где рассыпались буквы. Звучит музыка. Ребята под музыку составляют слова. При необходимости можно попросить помощи у болельщиков- родителей. (Слова: з а щ и т н и к, п р и н ц е с с а, к о р а б л и к, с а м о л е т ы.)

Конкурс 3. «Коралловые бусы». Каждая группа получает леску и макароны. Пока звучит музыка, группа собирает бусы из макарон. Побеждает тот, у кого длиннее бусы.

Конкурс 4. «Мотальщики». От каждой команды участвует один человек. Побеждает тот, кто быстрее наматывает веревочку и доберется до конфеты.

Конкурс-викторина 5. «Угадай цветок». На слайде – загадки (*читает учитель*), после отгадывания на слайде появляется картинка-отгадка. (*Можно использовать любые загадки о цветах.*)

Конкурс 6. «Угадай мелодию». Звучат отрывки из детских песен и мелодий из мультфильмов. Команды по очереди отгадывают название песни или название мультфильма. (*«Учат в школе», «В траве сидел кузнечик», «Голубой вагон», «Если добрый ты» и др.*)

Конкурс 7. «Веселая математика». Использовались задачи в стихотворной форме. (*4 задачи.*)

Конкурс 8. «Лего-конструкторы». На экране изображения кораблей. За определенное время (пока звучит музыка) дети вместе с родителями должны собрать из конструктора лего-модель корабля и представить ее.

По окончании конкурсов группы по очереди выходят к доске и собирают из пазлов свою картинку, крепят ее с помощью магнитов. У группы 1 – картинка-открытка «С праздником!», у 2-ой – картинка «Подарок», у 3-й – картинка «Молодцы!», у 4-ой – «Спасибо!».

Квест благополучно пройден. Родители вручают игрокам коробку-сюрприз, в которой подарок для каждого игрока.

Литература

1. **Волина, В. В.** Праздник числа. Занимательная математика для детей / В. В. Волина. – М., 1996.
2. **Занимательное азбукведение:** книга для учителя / сост. В. Волина. – М.: Просвещение, 1991.