

**МБОУ «Селенгинская средняя общеобразовательная школа №2»
МО «Кабанский район» Республики Бурятия**

ШКОЛЬНАЯ КВЕСТ- ИГРА

2014г

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении школьной Квест- игры

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение разработано в рамках внеурочной деятельности на 2011-2015 годы и является руководством по организации и проведению школьных Квест- игр.(далее Квест) и определяет правила проведения игры, а также права и обязанности организаторов и участников.

2. Краткое описание игры

2.1. Квест (с англ. Quest — «поиск, поиск приключений») – пешая командная игра. Квест- это интерактивная игра, состоящая из разнообразных элементов, что позволяет адаптировать ее к различным условиям.

2.2. Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые точки.

2.3. На каждой точке команде будут предложены задания различного характера – творческие, логические, на физическую выносливость и т.п.

2.4. Побеждает команда, прошедшая маршрут за наименьшее количество времени и справившаяся правильно со всеми заданиями.

3. Основные цели и задачи конкурса

3.1. Целью Квеста является :

- Гражданско-патриотическое воспитание учащихся.
- Отработка модели обучения вне класса
- Умение применять знания в нестандартных ситуациях
- Приобщение молодежи к позитивным в своей направленности формам коллективного досуга, сочетающее в себе элементы спорта, интеллектуальной игры и творчества;
- Формирование у молодого поколения поисково-исследовательских навыков;

4. Организаторы конкурса

4.1. Общее руководство по проведению Квеста возлагается на руководителей проведения Квест- игры.

4.2. Непосредственная организация и проведение возлагается на муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение МБОУ «Селенгинская СОШ №2»

4.3.. Общее руководство подготовкой, организацией и проведением Квеста осуществляет организационный комитет (далее - Оргкомитет). Оргкомитет утверждает состав участников, время, место проведения.

5. Участники

5.1. Участниками Квеста могут стать школьные команды

Для этого необходимо **подать заявку (Приложение №1) на участие**

5.2. В игре принимают участие 4 и более команд, состоящие из 5-6 человек.

5.3. Каждая команда должна иметь свое название и капитана.

5.4. Команда должна придумать для себя отличительные знаки (шарфы, косынки, футболки, значки или др.).

6. Условия участия

6.1. К участию в Квесте допускается команда, состоящая из пяти- шести человек.

6.2. Все члены команды должны являться учащимися одного учебного заведения.

6.3. Участники игры обязаны ознакомиться с данным положением, правилами Квеста и пройти инструктаж до начала игры.

6.4. Команды перемещаются по маршруту на общих основаниях, соблюдая Правила дорожного движения. Особых условий для участников игры не создается.

6.5. На каждом контрольном пункте команда должна быть в полном составе.

6.6. Команда обязана иметь мобильный телефон для связи с Оргкомитетом. Участники могут иметь доступ к мобильному Интернету, чтобы выполнять задания Квеста. Затраты на обеспечение мобильной связи и наличие устройства с которого можно осуществить доступ в Интернет, осуществляется за собственный счет Участников Квеста.

6.7. О своем решении выйти из игры команда должна сообщить Оргкомитету.

6.8. Направляя материалы и/или информацию, предусмотренные п. 5.1. настоящего Положения, Участник выражает свое согласие на обработку Оргкомитетом персональных

данных Участника и соглашается с условиями настоящего Положения и обязуется их соблюдать

6.9 Участники обязаны выполнять задания без нарушения законодательства РФ, а также настоящего Положения. В ходе Квеста категорически запрещается нарушать действующие в РФ законодательные акты: Конституцию, Федеральные законы, а также подзаконные акты, утвержденные в установленном порядке и обязательные для соблюдения на территории РФ. В случае нарушения указанных законов и настоящего Положения или в случае причинения вреда имуществу или третьим лицам, Участники несут личную административную, уголовную и иную ответственность, установленную законодательством РФ.

6.10. Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения Квеста.

6.11. Квест – пешеходный, использование любых технических средств для передвижения в процессе прохождения Квеста не разрешается.

6.12. Оргкомитет вправе при возникновении нарушений Участниками Квеста настоящего Положения применить к Участникам Квеста наказания в виде штрафа, налагаемого на Команду Участников и/или дисквалификации Команды. Штраф измеряется в минутах, которые добавляются к итоговому времени прохождения Квеста оштрафованной Команды. Размер штрафа устанавливается Оргкомитетом по своему усмотрению.

6.13. Квест организуется на следующих принципах:

6.14. Принцип честной игры, соблюдаемый всеми Участниками Квеста и подразумевающий, что игроки умышленно не помогают и не мешают соперникам, а также строго придерживаются настоящего Положения.

6.15. Принцип самостоятельного разгадывания заданий каждой Командой, который соблюдают игроки. Представители Оргкомитета находятся на каждом этапе прохождения Квеста и строго следят за соблюдением данного принципа.

6.16. Несоблюдение Участниками Квеста указанных принципов расценивается как несоблюдение Положения о Квесте и влечет наложение на Команду штрафа, определяемого Оргкомитетом Квеста. Грубое и/или неоднократное нарушение указанных принципов может повлечь приостановку и/или прекращение участия в Квесте по решению Оргкомитета.

7. Порядок проведения Квеста

7.1. В назначенное время состоится регистрация участников команды.

7.2. Проведение инструктажа для участников Квеста.

7.3. Одновременное вскрытие капитанами команд конвертов, содержащих стартовое задание, по мере выполнения которого фиксируется стартовое время каждой команды.

7.4. Подведение итогов и награждение Победителей Квеста.

7.5. После выполнения стартового задания команда получает ориентир (в зашифрованном виде) - указатель, на место, в котором находится следующая игровая точка.

7.6. На игровой точке команду встречает Агент и предлагает выполнить задание, после выполнения которого, или по истечении определенного времени команда получает ориентир на следующую игровую точку.

7.8. Процесс повторяется до тех пор, пока команда не придет к финишу.

7.9. Финишное время фиксируется после того, как команда в полном составе произнесет кодовую фразу на месте, обозначенном как «Финиш».

7.10. После того как все команды соберутся на финише, организаторы Квеста подводят итоги и определяют команду победителей.

7.11. Победителем становится Команда, которая первая закончит прохождение всех этапов и/или выполнит все задания Квеста. Участники команды получают главный приз.

7.12. Результаты Квеста являются окончательными и не подлежат пересмотру.

Приложение 1

Заявка на участие в Квест- игре

название команды, ФИО, телефон ответственного за участие	Ф.И.О. участника, номер телефона, e-mail	Класс

Форма регистрации команд

Название команды:

Класс

Капитан команды:

Тел.:

e-mail:

Состав команды:

№	Ф.И.О.

Введение.

Квест - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в классе, так и в городе, на природе, то есть практически в любом окружении.

Квест – это совершенно новая форма как обучающих, так и развлекательных программ, которая позволяет ребятам полностью погрузиться в происходящее, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест построен на коммуникационном взаимодействии между игроками. Не общаясь с другими игроками невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. Живые квесты несут в себе элемент соревновательности, они способствуют развитию аналитических способностей. Погружение в атмосферу игры было бы неполным без неожиданных встреч, например, с таинственными обитателями старинных крепостей или заброшенных фортков. Учащиеся могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения, все зависит лишь от фантазии и изобретательности участвующих детей. С использованием квестов удалось уйти от надоевшей классно – урочной системы сидения за партами, расширить рамки образовательного пространства. Педагоги научились применять активно – деятельностный подход к обучению.

Любой мыслящий человек рано или поздно начинает творить. Кому-то для начала необходима помощь, некоторый импульс способный подвигнуть человека к творческой деятельности. Живой квест вполне способен справиться с этой задачей.

Квест – это приключенческая игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету, подразумевает активность каждого участника. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности и воображение. В игре необходимо проявлять находчивость, тренировать собственную память и внимательность, проявлять смекалку и сообразительность. Квесты помогают учащимся отлично справляться с командообразованием, помогают им наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, распределение обязанностей и взаимозаменяемость, и при необходимости научиться без паники мобилизоваться и очень быстро решать нестандартные задачи, с которыми в обычной жизни участники вряд ли сталкивались. К игре нужно готовиться заранее и достаточно серьезно, проявив максимум креатива, выявить лидера. Такова развивающая роль квестов.

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового. На наших квестах найдется место и знатокам истории, и поклонникам головоломок, и неугомонным любителям поиска секретов и приключений, и юным спортсменам. К примеру, вариант городского квеста может идеально сочетаться с возможностью ознакомиться с достопримечательностями того или иного города, открыть для себя какие-то факты, интересные места, как-то иначе посмотреть на уже знакомые вещи. Впрочем, каждый сможет попробовать проявить себя с разных сторон. Квесты – это

настоящие командные игры, и с большинством заданий просто не справиться без помощи всей команды. А это может сплотить класс, позволит ребятам совершенно по-новому взглянуть друг на друга.

В настоящее время широко известен и активно применяется во многих школах метод проектов. Web-квесты – это один из видов проектной деятельности. Образовательный web-квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются информационные ресурсы интернета. Разрабатываются web-квесты для максимальной интеграции всевозможных интернет-ресурсов в различные учебные предметы и программы.

Квест – прекрасная возможность приобрести новые знания и опыт, возможность с пользой провести время, отдохнуть.

Изменения, происходящие в современном обществе, требуют развития новых способов образования, новых педагогических технологий, способствующих индивидуальному развитию личности, творческой инициативы, выработке у учащихся навыков самостоятельной навигации в информационных полях, формирование универсального умения разрешать проблемы, возникающие в жизни: как в профессионально й деятельности, так и в самоопределении , и в повседневной жизни.

В материалах Концепции духовно-нравственного развития и воспитания школьников, являющейся идеологической и методологической основой Федерального государственного образовательного стандарта нового поколения, определены цели и задачи современного образования: воспитание подлинно свободного, ответственного, компетентного, нравственного гражданина России. Решению данных задач должна способствовать хорошо организованная урочная и внеурочная деятельность. Важнейшие задачи образования в начальной школе (формирование предметных и универсальных способов действий, обеспечивающих возможность продолжения образования в основной школе; воспитание умения учиться – способности к самоорганизации с целью решения учебных задач; индивидуальный прогресс в основных сферах личностного развития – эмоциональной, познавательной, саморегуляции) реализуются в процессе обучения всем предметам.

Одним из способов решения данных задач является использование образовательных квестов. (Квест от английского «quest» - поиск). Квесты можно использовать на различных предметах, на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными. Различают два типа квестов:

-кратковременный (используется для углубления знаний, их интеграции, рассчитан на одно - три занятия).

-длительный (используется для углубления и преобразования знаний учащихся, рассчитан на длительный срок – месяц, четверть, год).

Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа.

Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей. В начальной школе квесты имеют краткосрочный характер, что обусловлено психологическим и особенностями младших школьников. К образовательным квестам можно отнести проектную деятельность. Удачным является использование на уроках квест-проектов.

Преимуществом квест-уроков является использование активных методов обучения. Квест-урок может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы.

Учащийся в процессе работы над таким квест-проектом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации, приобщается к проникновению вглубь явлений, конструированию новых процессов, объектов. С точки зрения информационной деятельности при работе над квест-проектом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

Выполняя квест-проект, школьник учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

Проектная деятельность, как любая учебная деятельность, обусловлена двусторонним процессом: деятельностью учителя (обучение) и деятельностью учеников (учение).

Учитель, приступая к созданию квест-урока:

- готовит интересное выступление;
- формулирует интересное задание;
- составляет план работы;
- составляет список информационных ресурсов.

Ученик:

- выбирает роль;
- составляет план поиска ресурсов;
- исследует информационные ресурсы;
- готовит отчет.

В процессе защиты выполненных заданий по квест-уроку ученик может осознать, что по каждому действию, задаче, проблеме может существовать несколько точек зрения, несколько вариантов решения поставленных задач. Ребенок учится сопоставлять,

сравнивать, принимать другие точки зрения. Квест-уроки способствуют формированию у учеников информационных компетенций, знаний и умений, способствующих информационной деятельности, воспитывают самоуважение и эмоционально-положительное отношение ученика к себе, целеустремлённость и настойчивость в достижении целей, предполагают максимальную самостоятельность

Наши Квест- игры - настоящая находка ! Для проведения игры подойдет любое помещение, где есть возможность поставить столы и стулья, повесить экран для проектора или найти подходящий ландшафт. Командная игра, азарт от игры, проверка эрудиции и знаний - это всего лишь часть того, что можно получить от наших Квест- игр.

Виды Квест- игр

1.Образовательные квесты

Представьте себе увлекательную приключенческую игру, в которой участники не только развлекаются, а еще и полноценно учат и сразу же применяют на практике необходимые для изучения новые темы. Образовательные квесты, это выгодная альтернатива скучным урокам, это магическое превращение обучающей методички в красочную книжку со сказками. При помощи образовательного квеста мы сможем легко и играючи обучить учащихся работать с информацией , новым техническим навыкам и даже иностранным языкам.

Что? Где? Когда? Команды соревнуются друг с другом в одних и тех же вопросах. Вопросы зачитывает ведущий, а команды в течении определенного времени должны дать на него ответ. Побеждает команда, которая дала больше всего верных ответов



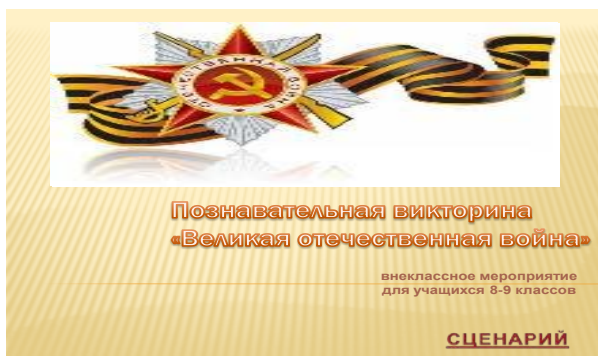
«Мы- граждане России»

2.Квест- Эрудит играют 4 команды по 5-6 человек. Игра состоит из трех раундов. В каждом раунде боя разыгрываются 5 вопросов, объединенных общей игровой темой. Каждый вопрос имеет свой уровень сложности и соответствующий номинал (10, 20, 30, 40 и 50 очков). Очки, набранные игроками одной команды в раундах боев, суммируются.



« Мой Селенгинск»

3.Брейн-ринг. Играют одновременно 2 команды за двумя столами. У каждой команды на столе есть кнопка. Право ответа получает та команда, которая первой нажимает на кнопку, но если же команда нажимает на кнопку до сигнала, то она теряет право ответа. Если она отвечает неверно, то у другой команды есть 20 сек, чтобы дать верный ответ. Побеждает команда, набравшая больше всего баллов.



Преимущество наших образовательных квестов:

1. Наши интеллектуальные игры зрелищны. Задания, счет и другая информация с помощью проектора отображаются на экране .
2. Мы используем поднятую руку как сигнал о готовности команды
3. Каждая игра уникальна и готовится специально для Вас.
- 4.Образовательные квесты выгодны. Вы заказываете одну игру, а в итоге получаете и образовательное мероприятие и развлекательное.
- 5.В наших квестах нет шаблонов и подсказок, каждый квест уникален и учит людей думать и решать проблемы.

4. Социальные квесты

Социальные квесты – реализация благотворительных программ. Мы организуем и проведём яркие детские квесты, социально полезные квесты по уборке территории, пропаганде безопасности движения, помощи животным, повышения общего уровня культуры.

«Осенняя ярмарка»



5. Тематические квесты:

В тематические квесты вовлекается большое количество учащихся, неравнодушного к одной из социальных проблем. Эти квесты могут быть похожи на массовые субботники с определённым сценарием, а могут иметь узкую специализацию, направленную на пропаганду поиска решения определённой проблемы.

Преимущество наших социальных квестов:

1. Разработать адаптированный сценарий игры по разным темам и разного возраста.,
2. Мы сами патриоты, мы любим нашу страну и наших людей, поэтому всегда стараемся сделать социальные квесты не только эффектными, но и максимально эффективными и полезными для общества.

6.Тимбилдинг

Многие считают идеальной формой *командообразования* - поездки или турпоходы. Однако, важная психологическая составляющая сценария проведения тимбилдинга может потеряться, если не задуматься о правильной организации коллектива. Эффективный же подход к организации тренингов командообразования способствует формированию команды профессионалов, и созданию командного духа людей, готовых творить на благо и развитие родного предприятия. Мы предлагаем сочетание мощной теоретической базы по командообразованию .

«Я-Лидер»



Основа упражнений на выявление лидера – задания, в результате которых весь коллектив приходит к мнению одного человека, либо оказывает доверие в организации чего-либо одному сотруднику. Подобные тренинги также способствуют и развитию лидерских качеств.

«Мы креативная команда» Программу тренинга можно условно разделить на две части: первая – комплекс заданий, направленный на выявление форм креативности участников; Вторая часть – проектная работа в группах; Все упражнения составляются таким образом, что в игровой ситуации моделируются реальные задачи, связанные с профессиональной деятельностью участников, рабочие моменты.



Тренинг КУПЕ

Игра предполагает рассмотрение вопросов о стереотипах и предрассудках в отношении других людей, заставляет осознать пределы терпимости. Каждый участник получает листок со списком по-разному охарактеризованных людей. Сначала индивидуально, потом в мини-группе, и, наконец, все вместе участники решают, с кем из представленных людей (если бы это зависело от них) они согласились бы ехать в одном купе, а с кем не поехали бы ни в коем случае, и аргументируют свое решение. Участники путем достижения консенсуса готовят общий список (три плюса и три минуса) и с объяснением того, какие случаи вызвали больше всего разногласий.

При анализе игры важно обсудить:

- В какой мере реалистичны представленные группами ситуации;
- Переживал ли кто-либо из участников подобную ситуацию;
- Какие основные факторы были решающими в личном выборе;
- Если группа не пришла к единому мнению, то почему это произошло;
- Откуда происходят образы стереотипов.

Список вероятных пассажиров:

1. солдат
2. Очень толстый мужчина
3. Диск-жокей
4. Китайка, торгующая изделиями из кожи
5. Молодой ВИЧ-инфицированный художник
6. Цыгане
7. Слепой аккордеонист
8. Подвыпивший
9. студент
10. женщина с годовалым ребенком на руках
11. Очень агрессивная феминистка
12. Футбольный болельщик, едущий на матч
13. учительница
14. Фермер с сильно пахнущий молоком
15. Фотограф

Список можно ограничивать или изменять. Важно, чтобы в списке были образы представителей меньшинств, известных членам группы. Во многих случаях группы не приходят к единому мнению.

Преимущество наших командообразующих квест- игр:

1. При подборе команды необходимо подобрать программу мероприятия индивидуально для вашей группы исходя из целей задач.
2. Эффективный и ответственный подход к организации тренингов.

7.Частные квесты

Любой ваше событие или праздник будет незабываемым, если вы проведете его в виде квеста. Увлекательный праздник день рождение, праздничные мероприятия будут настолько оригинальны, что запомнятся всем надолго. Уникальные сценарии, которые мы разработаем специально для вас, сделают ваш праздник ярким, веселым и незабываемым

Квест на день рождения Можно организовать квест для именинника, тем самым оригинально поздравить его. Или устроить приключение для гостей праздника. Ваши гости становятся участниками расследования или искателями сокровищ или утерянных знаний. Ваши гости точно не будут скучать и запомнят ваш праздник.

Квест для детского праздника

Детские квесты - прекрасное решения для детского праздника. Дети обожают загадки, тайны, приключения и расследования. Все гости будут вовлечены в игру, никто не будет скучать на таком дне рождения!



Сценарии Квест- игр:

Квест- игра « Мы- граждане России»

В условиях формирования правового государства одной из главных проблем является воспитание гражданина, способного понимать, что порядок, необходимый нашей стране, может быть только порядком, основанном на праве. Школа может многое сделать для того, чтобы общечеловеческие ценности стали не только суммой знаний, но и определяли поведение человека.

Цель квест- игры: углубить знания учащихся о праве как особом социальном институте в регулировании различных форм общественных отношений.

Задачи:

- систематизировать знания учащихся в сфере права;
- способствовать осознанию того, что Конституция РФ является основным законом страны, сочетающим закрепление правовых и политических основ нашего государства;
- дать учащимся представление о том, что Конституция является основным ориентиром по политико-правовым проблемам в российском обществе;
- донести до учащихся, что ныне действующая Конституция полностью согласуется с международными нормами в области прав человека;
- В процессе игры учащиеся приобретают следующие умения:
- самостоятельный поиск информации по предложенной тематике, ее критический анализ и отбор необходимых фактов и мнений;
- представление в виде выступлений групп, презентаций

Основные методы работы:

- эвристическая беседа;
- дискуссия;
- сюжетно-ролевая игра;
- «мозговой штурм» и др.

Участники – ученики 5-8 классов

Каждая команда выбирает название, девиз, отличительную форменную одежду или галстук.

Команды выстраиваются , рапортуют о готовности начать квест – игру.

Ведущие дают старт

Каждая команда получает пакет №1 и приступает к выполнению

ЗАДАНИЕ 1

Чтобы начать Маршрут – надо выполнить

Задание: Что означает эта дата 12. 12. 1993г.?

сложите цифры 12.12.1993 таким образом, чтобы получился № кабинета , в котором вам предстоит работать на 2 задании

ЗАДАНИЕ 2 Что такое Конституция?

Сосчитайте, сколько букв в слове «конституция»

- это будет № вашего кабинета , в котором вам предстоит работать на 3 задании .

ЗАДАНИЕ 3 Перечислите главы Конституции.

сколько глав в конституции? – это № вашего кабинета для выполнения задания №4.

ЗАДАНИЕ 4. Кто автор Конституции РФ?

определите, в каком кабинете может находиться конституция Р.Ф.

Кабинет №9

ЗАДАНИЕ 2

с каких слов начинается Гимн России:

А) Россия – Отечество наше свободное

Б) Россия – священная наша держава

В) Россия – любимая наша страна

(ответ Б- священная наша держава)

Чтобы отправиться дальше, назовите предмет в нашей школе , который готовит наших мальчишек к выполнению священного долга?

(ОБЖ- команда идет в кабинет №9 ОБЖ для выполнения 3 задания)

Кабинет №10

ЗАДАНИЕ 2

с какого возраста вы становитесь полноправными гражданами России:

-с рождения ,

с 14 лет ,

с 16 лет ,

с 18 лет

с 21г

(ответ 18 лет)

Чтобы отправиться дальше , назовите документ, который подтверждает, что вы- **гражданин РФ**- количество букв- № вашего кабинета для выполнения 3 задания

(паспорт) Вы отправляетесь в кабинет 11 для выполнения 3 задания.)

Кабинет № 11

ЗАДАНИЕ 2

как правильно называется наша страна?

(ответ: Россия или Российская Федерация)

Чтобы отправиться дальше- назовите кабинет, где изучается Россия?

(Кабинет истории №8)

Кабинет №8

ЗАДАНИЕ 2

Перед вами Герб России. Объясните , что означают 2 головы?

А) двоевластие

Б) 2 столицы

В) положение страны в 2-х частях света

Г) ничто не означает

(ответ В- положение в 2-х частях света)

Чтобы отправиться на выполнение 3 задания- Скажите – Какой предмет изучает части света?

(ответ География Каб №10)

Кабинет №8

ЗАДАНИЕ 3

работаем везде с КОНСТИТУЦИЕЙ. Закончите предложение:

ст 2: Человек, его права и свободы являются..... (высшей ценностью)

ст 14Религиозные объединения отделены от государства и равны перед... (законом)

ст. 19: Все равны перед законом и ...(судом)

ст 21: Достоинство личности охраняется.... (государством)

ст 22: Каждый имеет право на свободу и.. (личную неприкосновенность)

- закончите слово, получают жетончик – найти этот кабинет:

Кабинет № 9

ЗАДАНИЕ 3

работаем с КОНСТИТУЦИЕЙ. Закончите предложение:

ст 2: Человек, его права и свободы являются..... (высшей ценностью)

ст 14 Религиозные объединения отделены от государства и равны перед... (законом)

ст. 19: Все равны перед законом и ...(судом)

ст 21: Достоинство личности охраняется.... (государством)

ст 22: Каждый имеет право на свободу и.. (личную неприкосновенность)

- закончите слово, получают жетончик – найти этот кабинет:

Кабинет № 10

ЗАДАНИЕ 3

работаем с КОНСТИТУЦИЕЙ. Закончите предложение:

ст 2: Человек, его права и свободы являются..... (высшей ценностью)

ст 14 Религиозные объединения отделены от государства и равны перед... (законом)

ст. 19: Все равны перед законом и ...(судом)

ст 21: Достоинство личности охраняется.... (государством)

ст 22: Каждый имеет право на свободу и.. (личную неприкосновенность)

- закончите слово, получают жетончик – найти этот кабинет:

Кабинет № 11

ЗАДАНИЕ 3

работаем с КОНСТИТУЦИЕЙ. Закончите предложение:

ст 2: Человек, его права и свободы являются..... (высшей ценностью)

ст 14 Религиозные объединения отделены от государства и равны перед... (законом)

ст. 19: Все равны перед законом и ...(судом)

ст 21: Достоинство личности охраняется.... (государством)

ст 22: Каждый имеет право на свободу и.. (личную неприкосновенность)

- закончите слово, получают жетончик – найти этот кабинет:

Кабинет №8

ЗАДАНИЕ 4 Рассказать о Флаге России

(белая полоса- чистота, свобода

Синяя полоса- цвет чистого синего неба, страна озер, морей и рек

Красная полоса- цвет борьбы, цвет памяти о людях, отдавших жизнь за нашу страну)

Эта команда остается в кабинете №8 для выполнения домашнего задания

5 Собираемся вместе на инсценировку:

5А – право на медобслуживание;

5Б класс – право на отдых;

6Б класс – на экологическую безопасность;

6В – право на образование.

Вручение грамот в номинациях.

кабинет № 9

ЗАДАНИЕ 4

перед вами герб России, расскажите, что вы знаете.

Команда отправляется для выполнения 5 задания в кабинет №8

(На голове 3 короны- это законодательная власть, исполнительная власть и судебная власть

2 головы- 2 части света- Европа и Азия

В когтях- скипетр и держава- символы власти

На груди герб столицы – Москвы- Георгий Победоносец убивает змея)

После выполнения задания отправляйтесь в каб №8 для выполнения 5 задания- домашнее задание.

кабинет № 10

ЗАДАНИЕ 4

Перед вами Карта- Найдите столицу нашего государства.

Кто президент нашей страны? (Москва. Владимир Владимирович Путин)

После выполнения задания отправляйтесь в каб №8 для выполнения 5 задания- домашнее задание

Кабинет №11

ЗАДАНИЕ 4. Расскажите о Конституции России

(создана 12. 12 1993г- 20 лет назад

Конституция- латинское слово- устанавливаю

9 глав- 137 статей

1 глава- о нашей стране России

2 глава права и свободы человека и гражданина

3 глава- о федеральном устройстве России

4 глава- о президенте России

5 глава- о федеральном собрании

6 глава о правительстве России

7 глава – судебная власть

8 глава- местное самоуправление

9 глава- поправки к Конституции.

После выполнения задания отправляйтесь в каб №8 для выполнения 5 задания- домашнее задание

5 ЗАДАНИЕ вместе на инсценировку№8

5А – право на медобслуживание; 5Б класс – право на отдых; 6Б класс – на экологическую безопасность; 6В – право на образование.

Квест- игра «Движение по азимуту»

Цели:

- привлечь внимание участников мероприятия к умению применять теоретические знания на практике
- развивать познавательную и творческую активность.

1.Пункт отправления Школа №1

Задача: Почему история школы №2 начинается здесь- у школы №1?

2.Движение группы по ориентированию по местности по маршрутному листу.

3.Пункт прибытия – Стадион школы №2

Задача: Сложите все цифры ДАТЫ РОЖДЕНИЯ ШКОЛЫ , у вас должно получится 2-х значное число. Что оно означает в школьной жизни?

4.Решение кроссворда

Вопросы для кроссворда1

Отгадав все вопросы , вы узнаете фамилию учителя- ветерана Великой Отечественной войны

1. Учебное заведение, где учатся дети
2. Сооружение для спортивных занятий на улице
3. Учебный предмет, входящий в область математики
4. Помещение в школе для проведения учебных занятий
5. Особенность местности, на которой была построена школа
6. Человек, стоящий у входной двери школы, следящий за безопасностью детей
7. Прибор для ориентировки на местности
8. Месяц , когда школа впервые открыла свои двери для занятий
9. Место в школе , где проходят все праздники
10. Школа открылась, как неполная средняя. Сколько классов должен был окончить школьник?

Вопросы для кроссворда2

Отгадав все вопросы , вы узнаете фамилию учителя- ветерана Великой Отечественной войны

1. Краткое название предмета Основы безопасности жизнедеятельности
2. Учебный предмет, входящий в область математики
3. На уроке математики вы решаете...
4. Школьная сумка
5. Школьный предмет, изучающий прошлое
6. Сооружение для спортивных занятий на улице
7. Изображен на школьной эмблеме
8. Площадка со ступеньками перед входом в школу
9. Человек, стоящий у входной двери школы, следящий за безопасностью детей

5.движение по переправе

6.Беседа

7. Составить синквейн про школу. **Синквейн** – это не простое стихотворение, а стихотворение, написанное по следующим правилам:

- 1 строка – одно существительное, выражающее главную тему синквейна.
- 2 строка – два прилагательных, выражающих главную мысль.
- 3 строка – три глагола, описывающие действия в рамках темы.
- 4 строка – фраза, несущая определенный смысл.
- 5 строка – заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом).

Квест игра «Моя Бурятия»

Начало- 11.00 Построение. Приветствие

Команды рапортуют о готовности, название команды, девиз.

Командам раздаются Отличительные знаки:

5А- Оранжевые ответственный- Бурлакова Л.П

5Б- Желтые Аверина Е.С

5В- Зеленые Грудинина И.П

6А- Синие-- Штыкина И.П

6Б- Голубые 11кл Брянская Лиза

7А- Фиолетовые Хайрулина В.И

7Б- Красные Стрекаловская Даша

Раздаются маршрутные листы №1

2. Команды готовятся к игре:

Вопросы по правилам дорожного движения раздает по командам , те совещаются и отвечают, первыми уходят те, кто ответит первым.

(Климов Дима)

1. Если нет пешеходного перехода , как правильно перейти дорогу?
 2. Если дорогу переходит группа. Какие действия необходимо предпринять?
 3. Вы выходите из автобуса. С какой стороны обходите автобус?
 4. Если нет тротуара ,по какой стороне дороги необходимо идти?
 5. Как переходить перекресток дорог?
3. Команды уходят по маршруту №1

4. **Маршрут №1-Памятник Ленину.** Решаем Уравнение (ответ 1923год) SMS-90

Инструктора: 8А:Гаськов Коля и Ануфриев

Маршрут №2 Искра Улицы SMS-90. Разуваева М и Телешева К

Маршрут №3 Вставь слово в Гимн Бурятии SMS-90

Дом Творчества Инструктора: 8А Табакова, Шубина

Маршрут №4 Парк Спортивная. Фадеева Н. Разуваева Название магазинов с цветочным названием

Маршрут №5 Сиреневый сад Инструктора: Пичугин , Пронин
Найти кодовое слово (ЗАПОВЕДНИК) SMS-90

Для каждой команды Задание отдельное, в цветном пакете

Задание №1

Решите уравнение.

Найдя значение X вы узнаете дату образования республики Бурятия.

$$1900 - X = -23$$

Задание №1

Решите уравнение.

Найдя значение X вы узнаете дату образования республики Бурятия.

$$2000 - X = 77$$

Задание №1

Решите уравнение.

Найдя значение X вы узнаете дату образования республики Бурятия.

$$2X + 154 = 4000$$

Задание №1

Решите уравнение.

Найдя значение X вы узнаете дату образования республики Бурятия.

$$2X - 846 = 3(X - 923)$$

Задание №2 для каждой команды отдельное в цветном пакете

1.Русский писатель проезжая в 1897 году по территории Бурятии назвал её «Маленькая Швейцария». Назовите имя писателя?

2.Как называется улица в посёлке Селенгинск названная в честь молодёжной организации, молодые люди которой принимали активное участие в строительстве нашего посёлка и комбината.

3. Назовите проспект названный в честь людей, которые первые начали строить наш посёлок.

4.Как назывались первые районы поселка?

Задание №3 Для каждой команды Задание отдельное, в цветном пакете

Вставьте пропущенные слова в *Гимн Республики Бурятия*

Музыка: А.Андреева Сл.: Д. Жалсараева

Таёжная,, степная,
Ты добрым светом солнечным полна.
Цветущая от края и до края,
Будь....., родная сторона
Брусничный дух, черёмухи дыханье,
Лилового багульника настой.
Я не дышу, а пью благоуханье
Моей....., равнинной и лесной.
Прими, земля, сыновнее спасибо,
Святой водой Байкала угости,
Чтоб я обрёл невиданную
Для дальнего нелёгкого пути.
С тобой, земля, мы слиты воедино,
Моею стала и судьба твоя.
Поклон тебе от сердца, край родимый,
Любимая моя!
О, Мать- земля!

Задание №3 Вставьте пропущенные слова в *Гимн Республики Бурятия*

Музыка: А.Андреева Сл.: Д. Жалсараева

Таёжная, озёрная,,
Ты добрым светом солнечным полна.
.....от края и до края,
Будь счастлива, родная сторона

Брусничный дух, черёмухи дыханье,

Лилового багульника настой.

Я не дышу, а пью благоуханье

.....земли, равнинной и лесной.

Прими, земля, сыновнее спасибо,

Святой водойугости,

Чтоб я обрёл невиданную силу

Для дальнего нелёгкого пути.

С тобой, земля, мы слиты воедино,

Моею стала и судьба твоя.

Поклон тебе от сердца, край родимый,

Любимаямоя!

О, Мать- земля!

Задание 4.

Пришла весна. Скоро лето.

Назовите магазины в названии которых есть цветы.

Квест игра: « Дорогами Великой Отечественной войны...»

Цель:

повышение мотивации к самообучению;

формирование новых компетенций;

повышение личностной самооценки;

развитие личностных качеств (например, поэтические, музыкальные, художественные способности).

Сценарий

Война - жесточе нету слова,

Война - печальней нету слова,

Война - святее нету слова.

В тоске и славе этих лет,

И на устах у нас иного

Еще не может быть и нет...

Александр Твардовский

Ведущий

Здравствуйте, ребята! Сегодня наша встреча посвящена Дню Победы и называется она «Дорогами Великой Отечественной войны...» и пройдет она в форме квеста.

Ведущий

А что такое квест?

Ведущий

"Квест - это невероятные приключения!"

Ведущий

"Квест - это практическая тренировка частного детектива!"

Ведущий "Квест - это возможность проверить неординарность своего мышления!"

Ведущий

Каждая команда получит свой маршрутный лист, которая должна пройти все стоянки, выполнить задание, за которые они получают баллы и жетоны. Из жетонов соберут картины художников или плакат, назовут автора, название - это дополнительные баллы для команды.

В конце мы встречаемся в кабинете №8 для подведения итогов и выявления победителей.

Ведущий

В добрый путь!!! **Описание станций:**

№	Название стоянок	Действие	Критерии	Организаторы
1	Мы песней дошли до победы.	Командам даётся 3 текста песен, из которых они выбирают одну, пробуют спеть, исполняют песню.	«5» - вся команда исполняет песню эмоционально. «4» - вся команда исполняет песню, отсутствуют эмоции. «3» - исполняет не вся команда, но эмоционально. «2» - исполняет не вся команда, нет эмоций. Жетон не выдаётся.	Хайрулина В.И Верхотурова Н 8А кл
2	Дорогами войны	На схеме обозначена битва. Узнать ее название.	«5» -участвует вся команда, задание выполнено «4» - участвует вся команда, кружка вышла за пределы дороги 1 раз. «3» - не вся команда участвует, задание выполнено «2» - не вся команда участвует, кружка вышла за пределы дороги. Жетон не выдаётся.	Телешева В.А.
3	Вместе мы сила	Участвует вся команда, выполняют приказы, команды руководителя	«5» -единство команды «4» -допущена 1 ошибка «3» -допущено 2 ошибки	Пронин Н

		станции.	«2» - допущено более 3-х ошибок	
4	Викторина	Проверяются знания о Великой Отечественной войне, где будет задано 20 вопросов.	За каждый ответ на вопрос получают 1 балл. При условии если набрали от 3-5 баллов, то получают жетон.	Белобородов Д
5	Маска	Инсценировка картины по теме «Великая Отечественная война» Раздаются роли. И ребятам надо сыграть эту роль правдоподобно.	участие команды и театральность «5» - «4» - «3» - «2» -	Штыкина И.В
6	Прыжок в небо	Прыжок команды на скакалке.	«5» -прыгнули 50 и более раз «4» - прыгнули 30 и более раз «3» - прыгнули 10 и более раз «2» - прыгнули 1 и более раз	Рыжиков Д
7	Собери пазлы	Жетон – это элемента пазла, который нужно собрать в единую картину и назвать название картины и автора.	«5» - собрали всю картинку, назвали автора и название картины. «4» - собрали всю картинку, назвали автора или название картины. «3» - собрали не всю картинку, назвали автора или название картины. «2» - собрали не все жетоны, не назвали автора и название картины.	Жалнина Д

Подведение итогов:

Сбор руководителей станции для подсчёта баллов. В это время ребята просматривают художественный фильм о войне.

Подведение итогов.

Ведущий

Пусть гремит салют победы

Этим светом мир согрет.

Ведущий

И мы поздравляем наших участников.

Награждается команда класс «» за участие в квест игре «Дорогами Великой Отечественной войны... », занявшие III (II, I) место.

Ведущий

Спасибо, жизнь, за то,

что вновь приходит день,

что зреет хлеб и что взрослеют дети.

спасибо, жизнь, тебе за всех родных людей,

живущих на таком огромном свете!

за то, что ты река без берегов,

за каждую весну и зиму,

за всех друзей и даже – за врагов –

спасибо, жизнь, за все тебе спасибо!!!

с праздником, дорогие учителя, друзья!

со светлым праздником **победы!**

«Живые» квесты на уроках географии».

Введение.

Квест-уроки способствуют формированию у учеников информационных компетенций, знаний и умений, способствующих информационной деятельности, воспитывают самоуважение и эмоционально-положительное отношение ученика к себе, целеустремлённость и настойчивость в достижении целей, предполагают максимальную самостоятельность детского творчества.

Для сюжетов можно использовать мировую классическую приключенческую литературу, особенно хороши для этого романы Жюль Верна. Лучше всего эта работа идет в 5,6,7,8-х классах по темам "План местности. Ориентирование. Карта. Географические координаты. Материки и океаны. Природа регионов России. Краеведение." К этим темам мною составлены методические разработки квестов: "Остров сокровищ" и «Ладожское озеро» (6 кл.), "Пятнадцатилетний капитан" и "По следам капитана Гранта" (7 кл.), "Путешествие по Русской равнине" и "Дом" (8 кл.), "Наутилус" и «Река Нева» (5 кл.). Некоторые из них представлены в данной работе.

Эта технология пользуется огромной популярностью у современных школьников и способна не только расширить кругозор учащихся, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения, а также прививает желание к учебе в целом. За ней – будущее.

Наутилус».

**Тема: Жизнь в морях и океанах.
5 класс.**

Цели и задачи:

Познакомить учащихся с жизнью в морях и океанах.

- 1.изучить сообщества морей и океанов;
- 2.развивать речь учащихся, логическое мышление, познавательный интерес;
- 3.учить работать в группах и индивидуально;
- 4.развивать умение ставить вопросы и находить на него ответ;
- 5.формировать коммуникативные умения, социализация.

Ход занятия.

I Этап.

А. Вступительное слово.

- Вы подготовили свои батискафы к погружению и готовы к исследованию. На какие вопросы, в ходе исследований, вы хотели бы получить ответы?
(Запись вопросов на доске).

Б. Постановка цели и задач исследований.

- Моря и океаны можно сравнить с огромным домом, который заселен от самых верхних до самых нижних этажей. На разных этажах этого дома складываются различные природные сообщества. Знакомство с ними мы и осуществим во время нашего погружения.
- У нас 5 экипажей. Природных сообществ тоже 5. Каждый экипаж будет исследовать одно из сообществ. Кому какое достанется мы решим путем жеребьевки.
- Капитанам экипажей подойти и выбрать задания (жеребьевка).
- Капитанам ознакомить экипаж с поставленными целями и задачами, наметить пути их решения.

- Экипажи, приготовиться к погружению!

- Начать погружение!

II. Этап. Работа в группах.

III. Этап. Защита проекта.

А. Доклад экипажей научному обществу.

- Каждый экипаж может задавать свои вопросы докладчикам по теме их исследования.

Б. Заключение.

- На какие из поставленных вами вопросов в начале путешествия вы нашли ответы в ходе ваших исследований в морях и океанах?

- С какими столкнулись трудностями, как их преодолели?

- Что больше всего удивило и запомнилось во время путешествия?

- Если мы не нашли ответы на все поставленные вопросы на этом этапе нашего исследования, вы можете найти их самостоятельно. Где можно найти ответы на эти вопросы? (библиотека, музей, телефильм, путешествие с родителями и т.п.)

- Счастливого вам пути в походе за знаниями!

«Остров сокровищ»

Тема: Стороны горизонта. Ориентирование с помощью компаса.

(практическая работа)

6 класс.

Цели:

- 1.тренировать и развивать умение ориентироваться по компасу
- 2.учить определять стороны горизонта: основные и промежуточные
- 3.целостное знание и восприятие мира
- 4.расширение кругозора, формирование мировоззрения
- 5.коммуникативные умения: работать в группах, слушать друг друга
- 6.умение применять полученные прежде знания

Ход занятия:

- Вы уже под управлением бравого капитана Смоллетта, на судне «Испаньола», покинули г. Бристоль, что недалеко от Лондона, на острове Великобритании, и, двигаясь через Атлантический океан, сначала против пассатов, а потом по ветру, курсом на юго-юго-запад прибыли на остров сокровищ или иначе остров «Скелета».

Этот остров имеет в длину 9 миль, а в ширину 5 миль.

- Кто знает, сколько км в одной миле?

(1.800 м)

- Остров напоминает жирного дракона, вставшего на дыбы. Две гавани, хорошо укрытые от бурь, и холм посередине, названный «Подзорная труба».

На карте три красных креста: два в северной части острова и один – в юго-западной. У этого крестика надпись «Главная часть сокровищ здесь». На другой стороне карты: высокое дерево (показать) на склоне «Подзорной трубы». Около него мы с вами сейчас и находимся. Вы помните, что Бен Ганн нашел и перепрыгнул главную часть сокровищ.

Предположим, что он разделил сокровища на 6 частей, здесь серебряные и золотые монеты. Вам предстоит найти каждой команде свою часть сокровищ по данным на обратной стороне карты. Но, прежде чем вы отправитесь на поиски клада, вам необходимо нанести маршрут движения, сделать свою план-карту, используя эти данные.

- Каждая команда получает записанный на обратной стороне карты маршрут и лист-основу, на которой вы должны нанести свой маршрут движения.

Раздача маршрутов.

- Положите перед собой лист, на который будете наносить маршрут. Посмотрите, внизу на листе нарисовано дерево – от этого дерева вы и будете дальше, по описанию движения,

чертить маршрут. Посмотрите, внизу записан масштаб, в котором вы должны изобразить маршрут, а вверху – стрелка направлений сторон горизонта. Не забудьте внизу подписать свой класс и фамилии членов команды.

- Теперь положите перед собой второй лист с описанием маршрута.

- В каких единицах измеряется расстояние в маршруте?

(в метрах)

- Вспомните, как можно измерить расстояние в метрах, если нет рулетки?

(1 м – 2 шага) Объяснить: каждый раз метры переводите в шаги.

- Как переводить расстояние в масштаб?

- Какие знаете стороны горизонта?
- Как будете определять направление движения? (по компасу)
- Как определяется направление по компасу? (↑ на север и затем смотрим, где нужная сторона горизонта)

Привести примеры. На доске записаны разные масштабы.

- Движение по маршруту начинаем от этого дерева. Направление движения определяйте по компасу.

- Как только команда нанесет маршрут на карту, сразу, не мешкая, отправляйтесь по маршруту на поиски клада. Команды, которые быстрее выполняют все виды работ, получают дополнительные баллы.

- Приступайте к выполнению заданий!

- Счастливого пути!

Для получения клада, каждая команда должна назвать свой пароль.

«15-летний капитан».

Тема: Географические координаты. Определение направлений и расстояний на картах. (практическая работа) 6 класс.

1. Слово учителя: «Сегодня мы совершим путешествие вместе со шхуной «Пилигрим» под командой 15-летнего капитана ДикаСенда. Каждый из вас получает возможность почувствовать себя капитаном, взять на себя ответственность за всех членов своей команды и проявить умение работать дружно, сплочённо, помогая друг другу».

Вам предстоит выполнить по 3 задания. Для работы вам понадобятся путевые листы с заданиями, (они находятся в конвертах) и контурные карты, по одной на каждого члена экипажа и одна, как общий, выверенный чистовой вариант.

а) Ознакомление членов экипажей с заданиями (зачитывает учитель).

б) Вручение заданий и к/к капитанам команд.

в) Подготовка к работе.

Слово учителя: «Теперь, когда вы знаете содержание заданий, подготовьте все необходимые инструменты и пособия, которые, как вы считаете, понадобятся вам для работы».

На столе лежат дополнительные карты, которыми вы можете воспользоваться в случае необходимости, т.к. они более подробные, чем ваши.

Порядок работы и способы работы, каждая команда, обсудив, выбирает сама.

После завершения работы каждая команда объясняет проложенный ею маршрут по одному из заданий и наносит его маркерами на к/к, висющую на доске.

2. Работа в группах (командах).

Слово учителя: «Приступайте к работе! Счастливого вам плавания! Как говорят моряки: «Семь футов под килем!»».

3. Сдача работ от каждой команды учителю, их корректировка.

W-физкультминутка.

4. Защита каждой команды своего проекта маршрута. Нанесение маршрутов на к/к на доске.

5. Подведение итогов.

Слово учителя: «Вы все очень хорошо и дружно работали, проявили мужество и способность принимать решения в трудную минуту. За проделанную работу и проявленное мужество каждому экипажу объявляю благодарность!»

6. Рефлексия.

Слово учителя: «А теперь, пожалуйста, пусть каждый член экипажа изобразит цветом свои чувства и настроение на данном уроке на своих путевых картах-листах».

7. Заключение.

Слово учителя: «Всем спасибо за участие в работе. Желаю вам хорошо отдохнуть и набрать сил для новых интересных приключений и опасных испытаний!»

W-сигналы бедствия (для физкультминутки)

- Научимся подавать сигналы бедствия, если окажемся в опасной ситуации.

X - не имеем возможность к передвижению;

I - нужен врач, серьёзные телесные повреждения;

L - требуется топливо и масло;

II - нужны медикаменты;

K - укажите направление следования.

ВНЕКЛАССНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ. КВЕСТ – ИГРА «ИСТОРИЯ ГОСУДАРСТВА РОССИЙСКОГО»

Цели мероприятия:

1. Повышение интереса учеников к предмету история.
2. Расширение и углубление знаний и умений, учащихся по предмету.
3. Создание благоприятных условий для выявления знаний и умений учеников в нестандартных игровых ситуациях.
4. Воспитание глубокого уважения к истории Отечества и чувства патриотизма.

Ход мероприятия.

Ведущий: Утро, пробуждается природа.

Первые рассветные лучи

На воротах древнего поселка

Отблески оставила свои.

Здесь живет народ,

Высокий и красивый, -

Светлоокие и сильные мужи,

Женщины, изящные, как ивы,

Дети, словно крепкие дубки.

Здравствуй, дорогие друзья! Мы рады приветствовать вас на нашей квест - игре по истории. Девиз игры: “Да не посраим себя...”. Эти слова принадлежат великому князю киевскому Святославу.

На уроках истории вы узнали о том, как становилось и развивалось Российское государство, какие цари и императоры стояли во главе страны, и какой вклад они внесли в русскую историю. Какие войны и крестьянские восстания прошли на территории страны. На этой игре нужно будет вспомнить все это и показать свои знания. Ведь все мы должны знать прошлое нашей Родины для того, чтобы лучше разбираться в нашей сегодняшней жизни и правильно оценивать те или иные ситуации. Конкурс охватывает историю России с древнейших времен до XX века.

Команды, участвующие в игре, получают маршрутные листы и отправляются по станциям выполнять задания.

СТАНЦИЯ 1. «УГАДАЙ-КА» . Кабинет № 8

Задание 1. Дайте один правильный ответ. Правильный ответ оценивается в 1 балл.

1. Что в Древней Руси называлось полюдьем:

- 1) сбор князем дани с подвластных ему земель
- 2) собрание княжеской дружины
- 3) ополчение, состоящее из всех мужчин племени
- 4) княжеский суд над общинниками

2. Свод законов Древней Руси назывался:

- | | | | |
|----------------------|-------------------|------------|----|
| 1) Соборное уложение | 2) Русская Правда | 3) Стоглав | 4) |
|----------------------|-------------------|------------|----|

Судебник

3. Первое упоминание о Москве относится к:

- | | | | |
|---------|----------|-----------|------------|
| 1) X в. | 2) XI в. | 3) XII в. | 4) XIII в. |
|---------|----------|-----------|------------|

4. Битва на реке Калке завершилась:
- 1) поражением русского войска
 - 2) отступлением монгольского войска
 - 3) победой русского войска
 - 4) соглашением между русскими князьями и монголами
5. «Ледовое побоище» состоялось в:
- 1) X в.
 - 2) XI в.
 - 3) XII в.
 - 4) XIII в.
6. «Стояние на реке Угре» в 1480 году, завершилось:
- 1) разорением г. Москвы
 - 2) победой хана Ахмата
 - 3) отступлением ордынских войск
 - 4) разорением г. Владимира
7. Срок для перехода крестьян от одного феодала к другому, по Судебнику Ивана III (1497 г.), составлял:
- 1) Весна и осень
 - 2) Один день в месяц
 - 3) Один месяц в год
 - 4) Неделя до и неделя после Юрьева дня
8. Политика Ивана Грозного, направленная на усиление самодержавия и борьбу с сепаратизмом боярства, называлась:
- 1) Опричнина
 - 2) Земщина
 - 3) Террор
 - 4) Закрепощение
9. В начале XVII в. самозванцы стремились занять русский престол под именем:
- 1) Иван
 - 2) Петр
 - 3) Лжедмитрий
 - 4) Александр
10. Первым среди московских князей на царство венчался:
- 1) Иван III
 - 2) Иван IV Грозный
 - 3) Василий III
 - 4) Василий Темный
11. Укажите год, с которым связано начало Династии Романовых:
- 1) 1613 г.
 - 2) 1621 г.
 - 3) 1645 г.
 - 4) 1654 г.
12. Соборное Уложение – это:
- 1) свод законов
 - 2) порядок продвижения по государственной службе
 - 3) представительный орган при царе
 - 4) литературное произведение
13. Россия стала империей в:
- 1) 1719 г.
 - 2) 1721 г.
 - 3) 1724 г.
 - 4) 1725 г.
14. Привилегированное сословие в России, основой экономического господства которого являлась собственность на землю, - это:
- 1) духовенство
 - 2) казаки
 - 3) мещане
 - 4) дворянство
15. Какое событие произошло 14 декабря 1825 г.:
- 1) убийство Александра 2 народниками
 - 2) первая в России стачка рабочих
 - 3) восстание декабристов
 - 4) образование Южного общества

ОТВЕТ:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	2	3	1	4	3	4	1	3	2	1	1	2	4	3

СТАНЦИЯ 2 «КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ» кааб №10

1



2.



3.



4.



5.



Вопросы:

1. Какое историческое событие запечатлено на картине?

2. Назовите хронологический период, к которому относится это событие и имя правителя, правившего в это время.

ОТВЕТ:

1. Покорение Сибири Ермаком. Автор – Суриков. Начало присоединения Сибири к Российскому государству. Вторая половина XVI в., царь Иван Грозный.
2. Патриарх Никон. Начало церковной реформы. Вторая пол. XVII в. (1650-1655гг), царь Алексей Михайлович.
3. Ледовое побоище. Битва на Чудском озере русских воинов с немецкими рыцарями. Событие относится к XIII в. (1242), Александр Невский.
4. Крещение Руси. Вторая пол. X в. (988г.), Владимир Святославич.
5. Восстание декабристов на Сенатской площади в Санкт – Петербурге. 1825 г., Николай I.

СТАНЦИЯ 3. «ЗАГАДОЧНАЯ». Кабинет 14

Задание 1. Решите исторические задачи.

Задача № 1

От даты принятия первого судебника вычтешь продолжительность правления Ярослава Мудрого. С каким событием связан полученный результат?

Ответ: $1497 - (1054 - 1019) = 1462$, где 1497 — принятие первого судебника; 1054 — последний год правления князя Ярослава Мудрого; 1019 — первый год правления князя Ярослава Мудрого; 1462 — начало правления Ивана III.

Задача №2

Спустя год после принятия Русью христианства в Киеве заложили так называемую Десятинную церковь, посвященную Успению Богородицы. Когда она была заложена, в правлении, какого князя? Откуда пошло название Десятинная церковь?

Ответ: $988 + 1 = 989$, где 988 — принятие Русью христианства; 989 — начало строительства Десятинной церкви. Церковь построена в правлении князя Владимира (980 — 1015). Название пошло из-за того, что князь Владимир на строительство храма отдавал десятую часть княжеских доходов.

Задача №3

Иван III скончался в октябре 1505 года, прожив 66 лет 9 месяцев. С какого года и в каком возрасте начал княжить Иван III, если он правил 43 года 7 месяцев?

Ответ: $1505 - 66 = 1439$ — год рождения Ивана III;
октябрь — 10-й месяц: $10 - 9 = 1$ — месяц рождения Ивана III;
 $66 \text{ лет } 9 \text{ месяцев} - 43 \text{ года } 7 \text{ месяцев} = 23 \text{ года } 2 \text{ месяца}$ — возраст Ивана III, когда он начал княжить;
 $1439 + 23 = 1462$ — год начала правления Ивана III;
 $1 + 2 = 3$ — месяц начала правления Ивана III.

Задача № 4

На этом месте в устье Невы выдающийся новгородский князь разбил шведов. А спустя 463 года здесь застучали топоры, по приказу царя началось строительство новой столицы.

1. О каком князе идет речь, и когда произошло это событие?
2. По приказу, какого царя началось строительство новой столицы?
3. Когда была заложена новая столица, и как ее называли?
4. Что связывает два этих события?

Ответ:

1. Александр Ярославич (Невский); 1240 — Невская битва.

2. Петр I.

3. $1240 + 463 = 1703$, где 1240 — Невская битва; 1703 — основание Санкт-Петербурга.

4. 1240 — битва со шведами; 1703 год шла Северная война (1700 — 1721) в которой Россия также воевала со шведами.

Задача № 5

Сколько лет во главе русского государства находилась династия Рюриковичей, если известно, что последний из этой династии был сын Ивана Грозного — Федор Иванович?

Ответ:

$1598 - 862 = 736$, где 1598 — смерть Федора Ивановича; 862 — призвание Рюрика в Новгородскую землю.

Задание 2.

Согласны ли Вы с приведенными ниже суждениями? Если согласны, напишите «Да», если не согласны — «Нет». Внесите свои ответы в таблицу. (По 1 баллу за правильный ответ, максимальный балл — 6.)

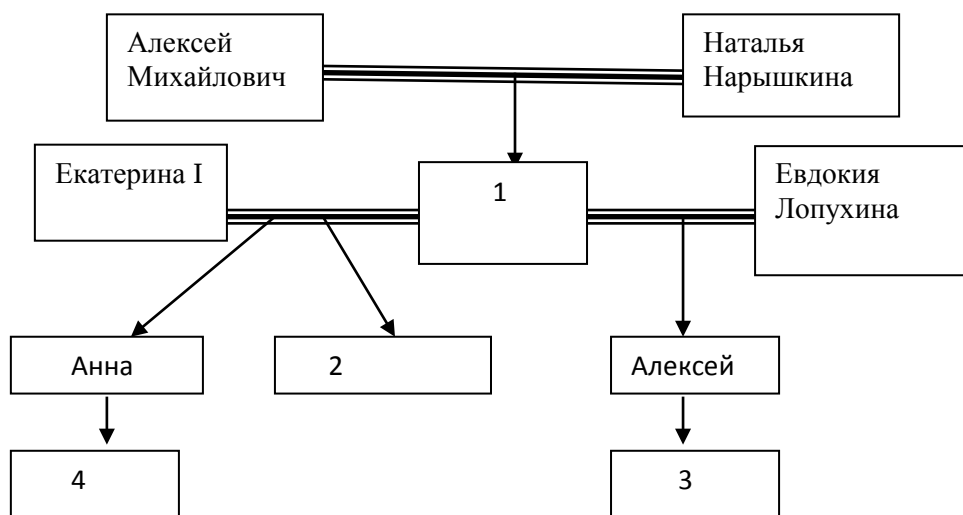
1. Крепостное право было окончательно оформлено в Судебнике Ивана IV.
2. Неудача русских в войне с Польшей 1654—1667 гг. после 1655 г. объяснялась необходимостью одновременно вести войну с Турцией.
3. Первая мануфактура по выплавке железа в России была создана выходцем из Голландии купцом А. Виниусом под Тулой.
4. Первые корабли регулярного российского флота были заложены на Балтийском море.
5. Крепость в истоке р. Невы до XVII века называлась Орешек.
6. Первый русский национальный театр возник в России в правление Алексея Михайловича, в 1674 г.

ОТВЕТ:

1	2	3	4	5	6
нет	да	да	нет	да	нет

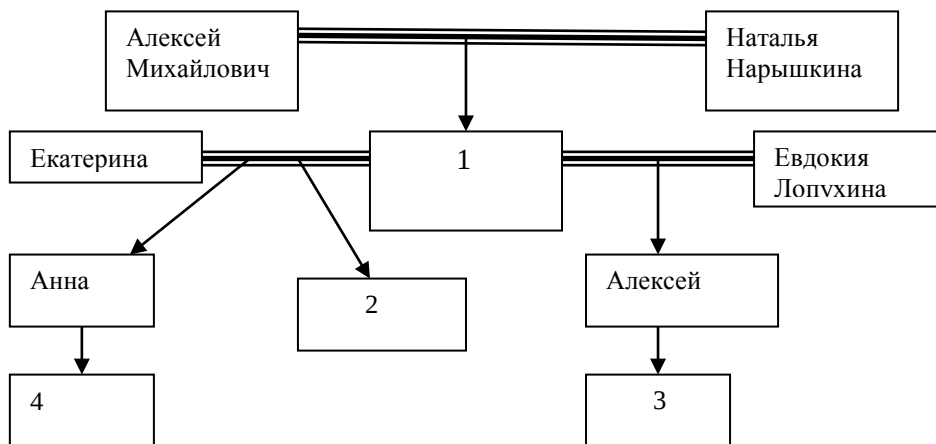
СТАНЦИЯ 4. Кабинет №9.

Задание 1. Заполните генеалогическую таблицу для потомков царя Алексея Михайловича от брака с Натальей Нарышкиной. Запишите годы правления соответствующих исторических деятелей.



Ответ:

По 1 баллу за каждого правильно установленного правителя и по 1 баллу за правильно указанные годы правления. Всего 8 баллов



Ответ: 1- Петр I (1672-1725), 2 – Елизавета (1741-1761), 3 – Петр II (1727-1730), 4 – Петр III (1761-1762).

Задание 2. Используя все приведенные слова и словосочетания, составьте определение и назовите соответствующее историческое понятие. Слова и словосочетания не могут использоваться дважды. Вы можете добавлять предлоги и изменять слова по падежам.

- А) Лица, должностные, содержание, местное, за счет, система, население, X-XVI вв.
- Б) Оружие, бой, по вызову, между, одного, лицами, с применением, двумя, из них.
- В) Киевская Русь, самоуправление, в, орган, городское
- Г) Представительство, власть, орган, центральная, в России, сословное, при, XVI – XVII вв.

Ответ:

1 балл за правильное определение. 1 балл за верно названное понятие. Всего 8 баллов.

А) Лица, должностные, содержание, местное, за счет, система, население, X-XVI вв.

Ответ: Система содержания должностных лиц за счет местного населения в XI-XVI вв – кормление.

Б) Оружие, бой, по вызову, между, одного, лицами, с применением, двумя, из них.

Ответ: Бой с применением оружия между двумя лицами, по вызову одного из них – дуэль.

В) Киевская Русь, самоуправление, в, орган, городское.

Ответ: Орган городского самоуправления в Киевской Руси - вече

Г) Представительство, власть, орган, центральная, в России, сословное, при, XVI – XVII вв.

Ответ: Сословно-представительный орган при центральной власти в России XVI – XVII вв. – Земский собор.

Задание 3.

Вставьте пропущенные в тексте слова. Ответ запишите под соответствующими цифрами. Оценка. По 1 баллу за каждое правильное соответствие. Всего 10 баллов.

Великий князь Киевский 1 пришел к власти в результате кровопролитной войны, которая унесла жизни четырех сыновей Владимира Святого: Святополка, 2, 3 и Святослава. Однако и после этого покой не сразу пришел на Русскую землю. Только в середине 20-х гг. XI в. были урегулированы отношения с Черниговским князем Мстиславом. Вся его дальнейшая жизнь была наполнена бурной созидательной деятельностью. На основе обычного права он разработал 4 основу русского законодательства на несколько веков. В Киеве возводится грандиозный 5

собор и Золотые____6____, дошедшие до нашего времени. В 1036 г. русские отряды отразили последний набег____7____. Завершаются при нем и походы на____8____. Современники восторженно оценивали деятельность князя, наградив его прозвищем____9____ и титулом____10____.

Ответ: 1- Ярослав, 2 – Бориса, 3 – Глеба, 4 – Русскую правду, 5 – Софийский, 6 – ворота, 7 – печенеги, 8 – Византия, 9 – Мудрый, 10 – каган.

СТАНЦИЯ 5 «ГЕРОИЧЕСКАЯ». Кабинет №11.

Задание 1. Проанализируйте и соотнесите даты и исторические события Великой Отечественной войны. Ответ запишите в таблицу. Обратите внимание, что одна из дат «лишняя». Оценка. 1 балл за каждое правильное соответствие. Всего 8 баллов.

<i>События</i>	<i>Даты</i>
А) Контрнаступление Красной Армии под Москвой	1) январь 1943 г.
Б) Прорыв блокады Ленинграда	2) июль 1942 г.- февраль 1943 г.
В) Тегеранская конференция	3) декабрь 1941 г.
Г) Ялтинская конференция	4) июль-август 1943 г.
Д) Сталинградская битва	5) сентябрь 1945 г.
Е) Освобождение Белоруссии	6) февраль 1945 г.
Ж) Снятие блокады Ленинграда	7) январь 1944 г.
З) Курская битва	8) ноябрь-декабрь 1943 г.
	9) июнь-июль 1944 г.

Ответ:

Историческое событие	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З
Дата	3	1	8	6	2	9	7	4

Задание 2. Когда и кем было сказано? Оценка. 1 балл за каждый правильный ответ. Всего 5 баллов.

- А) «С потерей Москвы не потеряна Россия... Повелеваю отступить»;
- Б) «Приди ко мне, брате, в Москов»;
- В) «Враг будет разбит, победа будет за нами!»
- Г) «Отступать нам некуда – сзади нас море»
- Д) «24 часа на размышление для сдачи и – воля; первые мои выстрелы – уже неволя; штурм – смерть».

Ответ:

- А) М.И. Кутузов, после Бородинского сражения;
- Б) Ю. Долгорукий, 1147 г. Первое упоминание о Москве;
- В) В.М. Молотов, 22 июня 1941 г.
- Г) Адмирал В.А. Корнилов, оборона Севастополя (Крымская война);
- Д) А.В. Суворов, взятие Измаила (Русско-турецкая война 1787-1791).

Задание 3.

На основе карты определите название битвы Великой Отечественной войны. Когда она проходила? Оценка. 1 балл за каждый правильный ответ. Всего 2 балла.



Ответ:

Курская битва. июль-август 1943 г.

Задание 4. Решите логические задачи.

1. Из пословицы о герое выпали все гласные буквы, кроме «о» и пробелы. Восстановите
Гройнкогднмрт – онвчновроджвт.

Ответ: Герой никогда не умрет – он вечно в народе живет

2. Решите метаграмму (указ в ответе оба слова)

С буквой «А» – в шкафу я, на стене,

Без неё – в сраженьях на войне.

Ответ: ПОЛКА - ПОЛК

3. Напишите два слова, связанных с одним из трёх старейших родов войск, так чтобы одно заканчивалось на «яд», а другое начиналось

_____ (ЯД) _____

Ответ: Снаряд, ядро

СТАНЦИЯ 6. «КРАЕВЕДЧЕСКАЯ». Кабинет №9 .

Ответьте на вопросы. Правильный ответ оценивается в 1 балл.

1. Как раньше назывался Кабанск? (Кабанья заимка, .)
2. Как называется картина В.Сурикова о Ермаке? (Покорение Сибири Ермаком).
3. Назовите главу администрации МО «Кабанский район» (С В. Саватеев)
4. Когда был образован Кабанский район как административная единица? (26..09. 1927г).
5. Как называется село, родина поэта Андрея Румянцева (Байкало- Кудара).

6. Что обозначает название реки «Селенга» в переводе с эвенкийского?(железистая река)
7. Озеро Байкал как называлось раньше?, (Лама, Байгал)
8. (Какое животное изображено на гербе г. Улан- Удэ? (Бабр- тигр).
9. . Это единственная река, вытекающая из о. Байкал. (Ангара).
10. Какой самый большой залив расположен на Байкале (Чевыркульский)
11. Какое слово пропущено в знаменитом высказывании М.Ломоносова: «Российское могущество будет Сибирью...»:
 - зеленеть
 - умнеть
 - здороветь
 - **прирастать**

Подводятся итоги, команды награждаются грамотами.

Игра – квест по Биологии «Путешествие по стране растений»

Данная игра рассчитана на учеников 6-х классов. От участников она требует решения умственных задач для продвижения по сюжету. Школьникам будет предложено путешествие по стране растений. Игра начинается со старта, где ведущий объясняет правила, затем им будет предложено пройти 6 точек, на которых они получают подсказки для финального задания. На каждой из этих 6 точек игроков будет ждать держатель точки – за выполненное задание он ставит балл (максимум 10) в маршрутном листе. Но сложность в том, что местоположение точек квеста придется разгадать, на каждой предыдущей будет загадка о расположении последующей. В каждой команде максимальное число игроков 10 (1 капитан +9 участников), минимум 8 человек. Команда набравшая наибольшее количество баллов за игру – победитель. Награждаются ученики, занявшие призовые места (1,2 и 3). Время игры 60-80мин.

Правила:

1.В назначенное время **капитаны** регистрируют всю свою команду и получают один **маршрутный лист**. В нем по мере прохождения маршрута держатели точек будут выставлять баллы. Можно получить за задание на точке максимум 10 баллов. Но еще держатели точек будут оценивать и дисциплинированность команды. Максимально 5 баллов. Ко всему прочему, держатель точки имеет право отметить наиболее активных участников команды в соответствующем столбце маршрутного листа.

Маршрутный лист

Название команды: _____ Класс: _____ Количество участников: _____			Номер команды:
Точка	Баллы за прохождение испытания (max 10 баллов)	Дисциплина участников (max 5 баллов)	Наиболее активные участники (фамилии)
Приветствие			
Спор			
Практика			
Бардак			
Чертежник			
Пробелы			
Level up			
Финальное задание			
ИТОГО:			

2. После регистрации все команды выстраиваются на старт и ведущий объясняет правила.

Ведущий: Здравствуйте ребята! На данный момент все команды прошли регистрацию и получили маршрутный лист. Он должен быть у вас, когда вы, вернетесь на старт к финальному заданию, полностью заполнен. Т.е. вы должны пройти все 6 точек. Стартовая точка – это приветствие. Сейчас мы познакомимся со всеми командами. (Команды выходят по очереди и представляются. Оценивается эта точка ведущим).

Замечательно. Итак, первые баллы вы уже получили. Как заработать все остальные?

Всего вам необходимо пройти 6 точек. На каждой точке вам будет задано задание, за которое вы сможете получить максимум 10 баллов. Но будьте аккуратны, баллы можно как получить, так и потерять, ведь держатели точек будут оценивать и дисциплину

команды. Могут прибавить 5 баллов, а могут и отнять из общего счета. После выполнения задания спросите у держателя точки «где следующая точка?» и он задаст вам загадку, разгадав, непременно перемещайтесь дальше! Помните, что у каждого держателя точки есть подсказка для финального задания, попросите ее после выполнения его задания. Но он может ее и не дать, так что старайтесь выполнить его задание аккуратно и правильно, чтобы ему понравилось.

Итак: я даю вам первую загадку на следующую точку, когда догадаетесь где она шепните на ушко и я скажу верно ли вы думаете. На старт, внимание, марш!

3. Точки и их держатели:

Каждая точка это определенное задание по материалу пройденному шестиклассниками о растениях за этот учебный год, и одна точка – вопросы о животных. Держатель точки – это человек заранее заданного образа, ситуации и характера.

Точка: «Спор»

Образ: сидят два профессора за чашкой чая и спорят. Один утверждает, что нынешние шестиклассники ничему научиться не смогли, да и вообще дети не те, поколение не то! Второй ему возражает, мол, детки сейчас умные, все схватывают на лету, можно это даже проверить!

Задание: перед учениками 5 стопок карточек, которые разбиты по темам: бактерии, грибы, водоросли, высшие споровые растения, цветковые растения. На оборотной стороне написаны вопросы (те их ребятам не видно). Испытуемым необходимо поочередно выбрать 10 карточек из любых тем и ответить на поставленные профессорами вопросы. Один верный ответ на вопрос – один балл.

Подсказка для финального задания: ПРИРОДА

Точка «Практика»

Образ: в лаборантской сидит милая бабуличка. Радостно приветствует пришедших к ней на зачет молодых любителей естественных наук.

Задание: для того чтобы сдать зачет необходимо поработать руками и головой. Первое задание это описать гербарий по заданному плану. Второе - правильно настроить микроскоп, посмотреть предложенный микропрепарат и сказать, что он собой представляет.

План описания гербария:

А. Надземная часть:

1. Стебель

2. Листья: форма, край листовой пластины, листорасположение, жилкование

3. Цветок: одиночный или соцветие (какое)

4. Плод: сухой или сочный (какой именно)

Б. Подземная часть: корень, клубень, видоизмененный побег

Микропрепарат:

кожица чешуи лука, сорус папоротника и т.д.

Подсказка для финального задания: ТАК ОБО

Точка «Бардак»

Образ: девушка, ужасно замученная, уставшая, заваленная кипами книг, бумаг и всем чем только можно и нельзя. Прибирается, носиться туда-сюда. Не обращает внимания на участников, пока те не скажут о себе. Но и тогда она будет отвечать, что очень занята, что нет времени на игры. Участники должны догадаться предложить свою помощь. Лишь тогда она дает задание.

Задание: девушка передает коробку и просит в ней разовратиться. Игрокам необходимо разложить имеющиеся в ней иллюстрации и рассортировать, а вот принцип, по которому

будут они распределены и есть самое сложное в задании. (Иллюстрации: листья простые и сложные, соцветия простые и сложные, плоды сухие и сочные). Далее они должны позвать держателя точки и объяснить, почему иллюстрации разложены именно так.

Подсказка для финального задания: ВСЕМ ПОЗАБОТИЛАСЬ

Точка «Чертежник»

Образ: человек стоит у доски и что-то усердно пишет, чертит. Вся доска это большая-большая схема какого-то непонятного процесса.

Задание: держатель точки предлагает начертить схему одного из процессов происходящих в растении и пояснить ее. Процесс вытягивается по жребия. Дается листок бумаги А4 и ручка, карандаш, линейка, резинка.

(Процессы: прорастание семени, передвижение воды и питательных веществ по стеблю, фотосинтез, дыхание).

Подсказка для финального задания: ЧТО ПОВСЮДУ

Точка «Пробелы»

Образ: строгая учительница, всех мигом организывает и дает задание. У игроков срезовая проверочная работа.

Задание: держатель точки дает ручку и лист формата А4, где напечатан текст, но с пробелами, которые и должны заполнить ученики.

Размножение покрытосеменных растений

Покрытосеменные растения размножаются **ВЕГЕТАТИВНО**, т.е. частями растения, так и **ПОЛОВЫМ** путем. Способы **ВЕГЕТАТИВНОГО** размножения: черенками, ползучими побегами, отводками, прививкой, **ПОДЗЕМНЫМИ ВИДОИЗМЕНЕННЫМИ ПОБЕГАМИ (КОРНЕВИЩЕМ, КЛУБНЯМИ, ЛУКОВИЦАМИ), КУЛЬТУРОЙ ТКАНЕЙ.**

Но давайте поговорим подробнее о **ПОЛОВОМ** размножении. В нем принимают участие главные части цветка – пестик и тычинки. Вспомогательные части цветка (околоцветник) необходимы, как правило, для привлечения насекомых-опылителей. Процессу оплодотворения предшествует **ОПЫЛЕНИЕ** — перенос пыльцы от пыльников тычинок к рыльцам пестиков. Попадая на рыльце пестика, под воздействием веществ, выделяемых пестиком, пыльца начинает прорастать: образуется **ПЫЛЬЦЕВАЯ ТРУБКА**, внедряющаяся в ткань рыльца. Кончик **ПЫЛЬЦЕВОЙ ТРУБКИ** выделяет вещества, размягчающие ткань рыльца и столбика. В процессе формирования **ПЫЛЬЦЕВОЙ ТРУБКИ** принимает участие вегетативная клетка. По мере роста **ПЫЛЬЦЕВОЙ ТРУБКИ** в нее переходит половая клетка, которая делится с образованием двух спермиев (у некоторых растений половая клетка дает начало двум спермиям еще до прорастания пыльцы). **ПЫЛЬЦЕВАЯ ТРУБКА** продвигается по столбику пестика и врастает в зародышевый мешок, как правило, через **ПЫЛЬЦЕВХОД**. После проникновения в зародышевый мешок кончик **ПЫЛЬЦЕВОЙ ТРУБКИ** разрывается, и спермии попадают внутрь. Один из спермиев сливается с **ЯЙЦЕКЛЕТКОЙ**, образуя диплоидную зиготу. Второй спермий сливается с **ЦЕНТРАЛЬНОЙ** клеткой зародышевого мешка, образуя триплоидную клетку, из которой далее формируется эндосперм (питательная ткань) семени, обеспечивающий питание зародыша. Клетки-спутницы и антиподы разрушаются. Вышеописанный процесс получил название **ДВОЙНОГО ОПЛОДОТВОРЕНИЯ**. Двойное оплодотворение у цветковых растений было открыто в 1898 году русским ботаником **С.Г. НАВАШИНЫМ**.

После оплодотворения из яйцеклетки формируется **ЗАРОДЫШ СЕМЕНИ**, из центрального ядра зародышевого мешка — **ЭНДОСПЕРМ**, из покрова семязачатка — **СЕМЕННАЯ КОЖУРА**, из всего семязачатка — семя, а из стенок завязи — околоплодник. В целом из завязи пестика формируется плод с семенами.

Подсказка для финального задания: ТЫ НАХОДИШЬ ЧЕМУ

Точка «Level up»

Образ: яркий ведущий приветствует участников викторины. Всех усаживает за подготовленные места. Живо читает вопросы и нажимает ответы, которые ему говорят учащиеся.

Задание: перед игроками на экране проектируется игра в четыре тура. За каждый тур можно получить золотую, серебряную, медную медаль или не получить ничего. По количеству медалей выставляется балл за игру. Ребятам будет дана возможность выбирать категории. Причем спрашиваться будет у игроков уже не о растениях, а о животных.

Баллы: золото, серебро, бронза – 10 баллов

только серебро и бронза – 9 баллов

только бронза – 8 баллов

три медали и пустой тур – 7 баллов

две медали и два пустых тура – 6 баллов

одна медаль и три пустых тура – 5 баллов

только пустые туры – 4 балла

Подсказка для финального задания: ЭТО СЛОВО ГОВОРIT О ВАШЕЙ ЕЖЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ В ШКОЛЕ, ВЫ ПРИХОДИТЕ И КАЖДЫЙ РАЗ ЧЕМ ТО ЗАНИМАЕТЕСЬ, НУ ИЛИ ДОЛЖНЫ БЫ, ПО-ХОРОШЕМУ, ЗАНИМАТЬСЯ).

Финальное задание

Вам дается бумага с пустыми квадратами вместо слов. Слова в этой интересной фразе Леонардо да Винчи – это ваши подсказки заработанные на точках. Первые составившие фразу верно - получают 10 баллов, вторые 9, третьи 8 и так далее. На выполнение задания 5 минут.

Фраза :

**1)ПРИРОДА 2)ТАК ОБО 3)ВСЕМ ПОЗАБОТИЛАСЬ,
4) ЧТО ПОВСЮДУ 5) ТЫ НАХОДИШЬ ЧЕМУ 6)УЧИТЬСЯ.**

Финал: к финальному заданию подходят все держатели точек. Теперь предлагается каждому участнику оценить держателей точек. В первой колонке над названием точки каждый участник команды отдает балл за наиболее понравившегося ему держателя точки. Далее маршрутные листы сдаются регистратору и подводятся итоги. Ведущий объявляет победителей.

Маршрутный лист

Название команды: _____ _____ _____ _____ Класс: _____ Количество участников: _____			Номер команды: _____
Точка	Баллы за прохождение испытания (max 10 баллов)	Дисциплина участников (max 5 баллов)	Наиболее активные участники (фамилии)
Приветствие			
Спор			
Практика			
Бардак			
Чертежник			
Пробелы			
Level up			
Финальное задание			
ИТОГО:			

Размножение покрытосеменных растений

Покрытосеменные растения размножаются _____, т.е. частями растения, так и _____ путем. Способы _____ размножения: черенками, ползучими побегами, отводками, прививкой, _____, _____.

Но давайте поговорим подробнее о _____ размножении. В нем принимают участие главные части цветка – пестик и тычинки. Вспомогательные части цветка (околоцветник) необходимы, как правило, для привлечения насекомых-опылителей. Процессу оплодотворения предшествует _____ — перенос пыльцы от пыльцевых мешков тычинок к рыльцам пестиков. Попадая на рыльце пестика, под воздействием веществ, выделяемых пестиком, пыльца начинает прорастать: образуется _____, внедряющаяся в ткань рыльца. Кончик _____ выделяет вещества, размягчающие ткань рыльца и столбика. В процессе формирования _____ принимает участие вегетативная клетка. По мере роста _____ в нее переходит половая клетка, которая делится с образованием двух спермиев (у некоторых растений половая клетка дает начало двум спермиям еще до прорастания пыльцы). _____ продвигается по столбику пестика и врастает в зародышевый мешок, как правило, через _____. После проникновения в зародышевый мешок кончик _____ разрывается, и спермии попадают внутрь. Один из спермиев сливается с _____, образуя диплоидную зиготу. Второй спермий сливается с _____ клеткой зародышевого мешка, образуя триплоидную клетку, из которой далее формируется эндосперм (питательная ткань) семени, обеспечивающий питание зародыша. Клетки-спутницы и антиподы разрушаются. Вышеописанный процесс получил название _____. Двойное оплодотворение у цветковых растений было открыто в 1898 году русским ботаником _____. _____.

После оплодотворения из яйцеклетки формируется _____, из центрального ядра зародышевого мешка — _____, из покрова семязачатка — _____, из всего семязачатка — семя, а из стенок завязи — околоплодник. В целом из завязи пестика формируется плод с семенами.

Подсказка для финального задания: ПРИРОДА
Подсказка для финального задания: ТАК ОБО
Подсказка для финального задания: ВСЕМ ПОЗАБОТИЛАСЬ
Подсказка для финального задания: ЧТО ПОВСЮДУ
Подсказка для финального задания: ТЫ НАХОДИШЬ ЧЕМУ
Подсказка для финального задания: ЭТО <u>СЛОВО</u> ГОВОРИТ О ВАШЕЙ ЕЖЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ В ШКОЛЕ, ВЫ ПРИХОДИТЕ И КАЖДЫЙ РАЗ ЧЕМ ТО ЗАНИМАЕТЕСЬ, НУ ИЛИ ДОЛЖНЫ БЫ, ПО-ХОРОШЕМУ, ЗАНИМАТЬСЯ).
Подсказка для финального задания: ПРИРОДА
Подсказка для финального задания: ТАК ОБО
Подсказка для финального задания: ВСЕМ ПОЗАБОТИЛАСЬ
Подсказка для финального задания: ЧТО ПОВСЮДУ
Подсказка для финального задания: ТЫ НАХОДИШЬ ЧЕМУ
Подсказка для финального задания: ЭТО <u>СЛОВО</u> ГОВОРИТ О ВАШЕЙ ЕЖЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ В ШКОЛЕ, ВЫ ПРИХОДИТЕ И КАЖДЫЙ РАЗ ЧЕМ ТО ЗАНИМАЕТЕСЬ, НУ ИЛИ ДОЛЖНЫ БЫ, ПО-ХОРОШЕМУ, ЗАНИМАТЬСЯ).
Подсказка для финального задания: ПРИРОДА
Подсказка для финального задания: ТАК ОБО
Подсказка для финального задания: ВСЕМ ПОЗАБОТИЛАСЬ
Подсказка для финального задания: ЧТО ПОВСЮДУ

Подсказка для финального задания: ТЫ НАХОДИШЬ ЧЕМУ
Подсказка для финального задания: ЭТО <u>СЛОВО</u> ГОВОРИТ О ВАШЕЙ ЕЖЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ В ШКОЛЕ, ВЫ ПРИХОДИТЕ И КАЖДЫЙ РАЗ ЧЕМ ТО ЗАНИМАЕТЕСЬ, НУ ИЛИ ДОЛЖНЫ БЫ, ПО-ХОРОШЕМУ, ЗАНИМАТЬСЯ).
Подсказка для финального задания: ПРИРОДА
Подсказка для финального задания: ТАК ОБО
Подсказка для финального задания: ВСЕМ ПОЗАБОТИЛАСЬ
Подсказка для финального задания: ЧТО ПОВСЮДУ
Подсказка для финального задания: ТЫ НАХОДИШЬ ЧЕМУ
Подсказка для финального задания: ЭТО <u>СЛОВО</u> ГОВОРИТ О ВАШЕЙ ЕЖЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ В ШКОЛЕ, ВЫ ПРИХОДИТЕ И КАЖДЫЙ РАЗ ЧЕМ ТО ЗАНИМАЕТЕСЬ, НУ ИЛИ ДОЛЖНЫ БЫ, ПО-ХОРОШЕМУ, ЗАНИМАТЬСЯ).
Подсказка для финального задания: ПРИРОДА
Подсказка для финального задания: ТАК ОБО
Подсказка для финального задания: ВСЕМ ПОЗАБОТИЛАСЬ
Подсказка для финального задания: ЧТО ПОВСЮДУ
Подсказка для финального задания: ТЫ НАХОДИШЬ ЧЕМУ
Подсказка для финального задания: ЭТО <u>СЛОВО</u> ГОВОРИТ О ВАШЕЙ ЕЖЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ В ШКОЛЕ, ВЫ ПРИХОДИТЕ И КАЖДЫЙ РАЗ ЧЕМ ТО ЗАНИМАЕТЕСЬ, НУ ИЛИ ДОЛЖНЫ БЫ, ПО-ХОРОШЕМУ, ЗАНИМАТЬСЯ).
Подсказка для финального задания: ПРИРОДА
Подсказка для финального задания: ТАК ОБО
Подсказка для финального задания: ВСЕМ ПОЗАБОТИЛАСЬ
Подсказка для финального задания: ЧТО ПОВСЮДУ
Подсказка для финального задания: ТЫ НАХОДИШЬ ЧЕМУ
Подсказка для финального задания: ЭТО <u>СЛОВО</u> ГОВОРИТ О ВАШЕЙ ЕЖЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ В ШКОЛЕ, ВЫ ПРИХОДИТЕ И КАЖДЫЙ РАЗ ЧЕМ ТО ЗАНИМАЕТЕСЬ, НУ ИЛИ ДОЛЖНЫ БЫ, ПО-ХОРОШЕМУ, ЗАНИМАТЬСЯ).
проращивание семян
передвижение воды и питательных веществ по стеблю
фотосинтез
дыхание
передвижение воды и питательных веществ по стеблю
фотосинтез
дыхание

Фраза :

1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____.

Фраза :

1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____.

Фраза :

1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____.

Фраза :

1) _____ 2) _____ 3) _____,
4) _____ 5) _____ 6) _____.

Фраза :

1) _____ 2) _____ 3) _____,
4) _____ 5) _____ 6) _____.

Фраза :

1) _____ 2) _____ 3) _____,
4) _____ 5) _____ 6) _____.

План описания гербария:

A. Надземная часть:

1. Стебель

2. Листья: форма, край листовой пластины,
листорасположение, жилкование

3. Цветок: одиночный или соцветие (какое)

4. Плод: сухой или сочный (какой именно)

Б. Подземная часть: корень, клубень, видоизмененный побег

**МБОУ «Селенгинская средняя общеобразовательная школа №2»
МО «Кабанский район» Республики Бурятия**

ШКОЛЬНАЯ КВЕСТ- ИГРА

2014г