**Квест-гра для учнів молодших класів «У зоопарку».**

**Тема.** Як провести день у зоопарку.

**Мета:** поглиблювати знання учнів про життя тварин; учити бачити прекрасне навколо себе; розвивати пам'ять, пізнавальну активність учнів, логічне мислення, уміння аргументовано висловлювати свою думку; удосконалювати навички міжособистісного спілкування; виховувати любов до рідної землі, дбайливе ставлення до неї.

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ МОМЕНТ

Я всміхаюсь сонечку:

«Здрастуй, золоте!»

Я всміхаюсь квіточці -

Хай вона цвіте!

Я всміхаюсь дощику —

«Лийся, мов з відра!»

Друзям усміхаюся —

Зичу їм добра.

II. ПОВІДОМЛЕННЯ ТЕМИ І МЕТИ «КВЕСТ- ГРИ»

— Сьогодні на «Квест-грі» ми перевіримо, ваші вміння застосовувати свої знання про тварин.

*В класі лунає звук електронної пошти.*

 **Учитель:**

-Діти, що це за звук? (відповіді дітей)

-Так, це звук електронної пошти, давайте перевіримо, що за лист нам надійшов (вчитель перевіряє пошту).

***Доброго дня, учні! Я знаю, що ви дуже любите тварин. Тому я запрошую вас до зоопарку. Якщо ви зможеш знайти всіх зашифрованих тварин, то дізнаєтесь багато нового й цікавого. Коли ви виконаєте усі завдання, ми обов’язково зустрінемося.***

***Ведмежа Тім***

1. Команди перед початком гри вручають мапи з тваринами.

2. У грі беруть участь 6 команди.

3.Команди заздалегідь вивчили девізи, та підготували емблеми.

3. Учасники зобов'язані виконати всі завдання .

3. Після кожного виконаного завдання, команда отримує бал.

4. Наприкінці гри, командам вручають «ПОДЯКУ» за учать у «Квест-грі».

 Бажаємо вам удачі, кмітливості та наснаги!

 **Учитель:**

 Учні пропонують вам здійснити казково-пригодницьку подорож у формі квесту. Чи знаєте ви, що таке квест?

 Квест – це спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання командами або окремими гравцями заздалегідь підготовлених завдань.

 Для мандрівки треба звичайно, взяти що-небудь смачненьке. Бутерброд, печиво, яблука або банани — те, що допоможе втамувати голод. Ще обов’язково згодиться фото апарат, кольорова крейда, блокнот для замальовок і фломастери, мотузочка, сантиметрова стрічка, коробочок сірників або рахункових паличок, капелюшна гумка (0,5 м), чотири намистини, картки і наліпки.

III. ПЕРЕВІРНА РОБОТА.

**Завдання №1 Скласти слово.**

«В гостях у Ведмедя».

Обладнання: 4 пуфів, на них зображені літери.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **В** | **о** | **в** | **к** |
| **Ж** | **а** | **б** | **а** |
| **Т** | **и** | **г** | **р** |

Хід заняття.

* Команди, відгадують загадки, а потім складають відгадки з пуфів.

Загадки

1. Лиходій і забіяка,

Дуже схожий на собаку.

Він з’явився – ліс замовк…

 Це лихий і лютий…(вовк).

2. Скаче, скаче по траві,
А очі на голові,
Слизька і мокра,
Зелена скрекотушка. (Жаба)

3.Хитрий, хижий і смугастий,

пазуристий та ікластий.

Сам він родом із тайги,

здогадались, хто такий? (Тигр)

**Завдання №2 Скласти пазли.**

«В гостях у Зебри».

Обладнання: пазли з малюнками тварин, мультимедійна дошка.

Хід заняття.

* Діти відгадують загадку, потім складають пазли.

Загадки

Це тварина темно-сіра,

Товстонога, товстошкіра.

Як локатори — два вуха,

Довгим носом спину чуха.

Гострі бивні — наче роги…

Гей, тікайте всі з дороги!

Не примара це, не сон,

А великий сірий…..(Слон).

Як на гойдалках на вітках

Вони плигають у клітках.

Граються, кривляються,

Разом забавляються.

А веселі ці малята-

Пустотливі …(Мавпенята)

У савані проживає,

Чорно-білі смужки має.

І весела, і пригожа,

На конячку нашу схожа. (Зебра)

**Завдання №3 «Як кого звати?»**

«В гостях у Крокодила»

Обладнання: малюнки з мультфільмів «Кот в сапогах», «Винни пух», «Кусачка», «В поисках Немо», «Свен».



Хід заняття.

* Командам потрібно розкласти правильну відповідність. Малюнок з мультиплікаційним героєм та підібрати відповідне ім’я.

**Завдання №4 Фізкультхвилинка.**

«В гостях у Мавпи».

Обладнання: мультимедійна дошка.

<https://www.youtube.com/watch?v=DmvW_UmhCeE>

Хід заняття.

* На мультимедійній дошці, відео з героями, які показують рухи, а учні повинні відтворити вказаний рух.

**Завдання №5 Пісенний вернісаж.**

«В гостях у Павича».

Обладнання: аудіотехнології, малюнки тварин, яких відгадують.

Хід заняття

- Команди визначають по фонограмі, які тварини видають певний звуки.



**Завдання №6 Шифрувальник.**

«В гостях у Слона»

Обладнання: презентація з тваринами.

Хід завдання.

- На мультимедійній дошці, зображені тварини, але частина малюнку, закрита смайликом. Командам потрібно відгадати, хто схований за малюнком.





VI. РЕФЛЕКСІЯ

— Що вам запам’яталося найбільше?

— Що вас вразило або здивувало?

— Які знання ви можете використати в щоденному житті?

— Які з них, на вашу думку, будуть потрібні вам у майбутньому?