

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Алтарикская средняя общеобразовательная школа**

Квест - игра «Зажги костер добра»

Учитель: Героева С.А.

Класс: 1-4

Тема: « Зажги костёр добра»

Цель: Вовлечение детей в атмосферу доброжелательного общения и творчества через формирование представлений о добре ,добрых поступках..

Задачи: воспитывать стремление совершать добрые дела; развивать чуткость, доброжелательность; научить ребят работать в команде; создать атмосферу игры и праздника; расширить кругозор; развить творческие способности.

Ход игры.

1 этап. Мотивационный. Звучит «музыка «Огонёк добра»

Ведущий 1

Добрый день девчонки и мальчишки!

Мы сегодня собрались поиграть, потому что, игра это самый чудесный момент для вас . Мы предлагаем вам, поучаствовать в квесте «**Зажги костер добра**»

Ведущий 2

В этом мире огромном, в котором живем я и ты,
Не хватает тепла, не хватает людской Доброты.
Будем вместе учиться друг друга беречь и любить,
Будем вместе учиться друг другу, как звезды, светить.

Ведущий 3

Пусть не ставят нам в школе отметок за щедрость Души,
Ты однажды возьми и Добро просто так соверши,
И тогда на морозе щемяще запахнет весной,
И тогда на Земле станет больше улыбкой одной!

Ведущий 1

Ждут вас сотни дорог, но у каждого будет своя,
И до цели добраться, конечно, помогут Друзья.
Чтоб скорее исполнились давние ваши мечты,
Пусть всегда будет главным уроком Доброты !

Разминка.

Эти строки олицетворяют добро, мир, дружбу. И именно этой, а никакой другой дорогой. Вы сегодня пройдёте по станциям. Давайте сначала разомнёмся, проверим, готовы ли вы к трудностям? (ритмические движения под музыку Фиксики Фиксипелки Помогатор)

2 этап Организационный..

Ведущий 1

Итак, друзья, сейчас я предлагаю вам пуститься в путь. Важно помнить, что – квест – это командная игра и победить можно только коллективно, работая слажено и дружно – единой командой. Вы поделитесь на команды и

отправитесь в путешествие по маршрутным картам. У нас 2 команды, которые называются:

1 команда «Дружная семейка»

2 команда «Дружба»

Возьмитесь за руки, вместе громко произнесём клятву.

Клянёмся дружными мы быть!

И слёзы горькие не лить!

С улыбкой трудности встречать!

Всё смело преодолевать!

Клянёмся!

Ведущий 1

Задача каждой команды за 25 минут собрать как можно больше искорок и пройти все станции. На каждой станции вас встретят модераторы, они расскажут вам о заданиях.

Через 25 минут команды собираются для подведения итогов. Свои искорки каждая команда собирает, подсчитывает и наклеивает.

Разрешите вручить маршрутный лист. в нем находится маршрут движения по станциям.

Ну что? Желаем всем «Ни пуха, ни пера!». Ведь будет сложная игра!

Конверт №1 (для 1 команды).

Конверт №2 (для 2 команды).

Звучит музыка, ребята двигаются по маршрутным листам выполняя задания.

1 Станция «Собери пословицу»

Встречает Мальвина:

Здравствуй ребята вы меня узнали? Я – красавица Мальвина

С голубыми волосами я сегодня к вам пришла и задание принесла

Вам необходимо собрать пословицу о добре и доброте. готовы?

(пословицы разрезаны на две части).

Примеры пословиц:

- **Доброе слово лечит, а злое калечит.**
- **Нет друга- ищи, а найдешь – береги.**
- **Своего спасибо не жалеи, а чужого не жди.**
- **Новых друзей наживай, а старых не теряй.**

Условия:

2 пословицы - 1 искорка

4 пословицы - 2 искорки

2 Станция «Косичка»

Встречает: Красная шапочка:

Здравствуйтесь мальчишки и девчонки! Я тут мимо лесом бежала, слышу - музыка звучит, ну-ка, думаю, дай загляну на огонёк, а у вас тут игра!!!!

Поиграем? **(подходит к плакату и показывает три ленточки)**

Косичка состоит из трёх лент каждый берется за ленточку и не отпуская её из рук, меняясь местами необходимо заплести косичку моей подружке.

Условия:

Плетение верное -2 искорки

Есть ошибки -1 искорка.

3 Станция «SMS –Сообщение»

Встречает: Лиса Алиса

Дорогие ребята, здравствуйтесь! Задания для вас составить SMS Сообщение своему другу, в котором ты ему советуешь или наоборот отговариваешь его сделать доброе дело.

Условия:

5-10 слов - 2 искорки

1-5 слов -1 искорка.

4 Станция «Как прекрасен этот мир!»

Встречает: Клоун –Клепа

Здравствуйтесь ребяташки, девчонки и мальчишки я спешил и торопился с вами порисовать.

Внимание, задание!! Нарисуйте, пожалуйста, с помощью ладошек и красок, какой вы себе представляете **доброту**.

Условия:

Оригинальность рисунка - 2 искорки

5 Станция «Головоломка»

Встречает: Василиса Премудрая

Здравствуйтесь, добры молодцы и красны девицы я Василиса Премудрая раз вы пришли сюда, значит готовы выполнить задания.

Нужно наполнить ячейки разноцветными шариками точно так как нарисовано на картинке.

- Переложите одну палочку таким образом, чтобы домик был повернут в другую сторону.
- Перед вами фигура «корова». Переложите всего две палочки так, чтобы она смотрела в другую сторону.

Условия:

1 головоломка 1 искорка

2 головоломки 2искорки

Подведение итогов Квест-игры. Рефлексия.

Учитель:

Вот и подошла к концу наша игра. Пора подводить итоги «Квест-игры». Приглашаем модераторов для оглашения результатов квеста.

(выступают родители) Номинации «Самая быстрая команда»
«Самая дружная команда»

Модераторы: Дорогие ребята! Вот и закончилось наша игра. Вы совершили добрые поступки, помогли нашим сказочным героям, выполнить все задания. Добрыми нужно быть всегда и не забывать, что добрым людям возвращаются их добрые поступки и дела. Помогайте друг другу и поддерживайте своих друзей и близких.

Мы благодарим всех за тёплый доверительный разговор, за добрые мысли, за творческое отношение к работе. (вручение дипломов).

Учитель:

Добрых людей, как всегда, не хватает,
Добрых людей, как всегда, дефицит.
Добрых людей не всегда понимают,
Сердце у добрых сильнее болит.
Добрые — щедро больным помогают,
Добрые — дарят тепло и уют,
Добрые — в ногу со слабым шагают
И никакого спасибо не ждут.

**Путешествие наше на этом не заканчивается, мы продолжим познавать
окружающий мир и дарить Добро!**