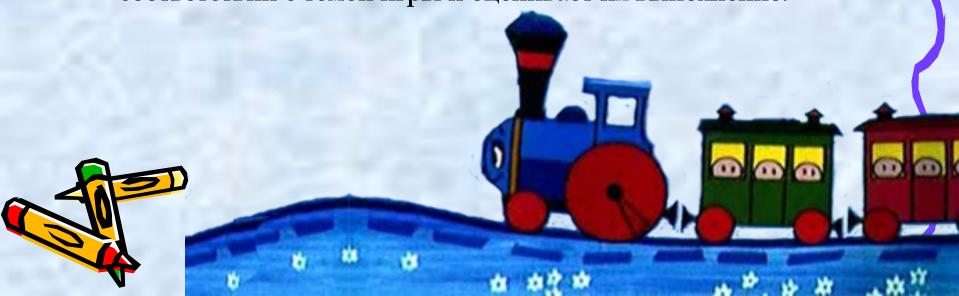
Игра-путешествие





Игра-путешествие - это занимательный познавательный турнир-викторина, состоящий из ряда этапов (станций), по которым путешествуют участники игры в определенной последовательности.

На каждом этапе (станции) судья-инструктор предлагает участникам игры комплекс вопросов, заданий в соответствии с темой игры и оценивает их выполнение.





- ↓ Для информирования воспитанников;
 ↓ Служить средством отработки каких-либо умений организаторских, коммуникативных, решать изобретательские задачи и др.);
- ♦ Предназначаться для контроля соответствующих знаний, умений и навыков, в этом случае она может проводиться с использованием

соревнования между командами участницами;

 Способствовать осознанию взглядов, отношений или ценностей через «проживание» воспитывающих ситуаций,

организации коллективного

планирования деятельности коллектива.

Цели игры-путешествия

Игры-путешествия прежде всего направлены на развитие мировоззрения, познавательных интересов и потребностей, ценностных ориентации, эмоциональной

сферы участников педагогического процесса.





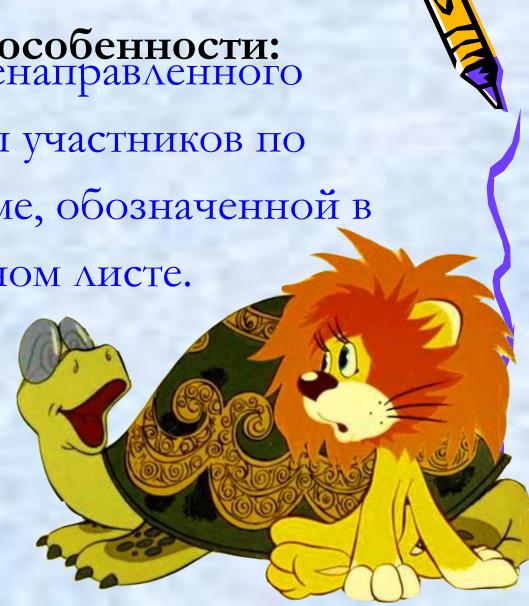
процедура целенаправленного

движения групп участников по

определенной схеме, обозначенной в







Участники игры-путешествия

В игре участвуют команды (экипажи) численностью

5-10 человек, которые создаются на базе одного класса.

Игра-путешествие может быть проведена

как в отдельном классе (отряде),

так и в группе (параллели или

между параллелями)

классов (отрядов).





Задачи игры-путешествия:

❖ Создание условий для интеллектуального, нравственного и эмоционального самовыражения личности;



Подготовка игры

При подготовке игры ее организаторам необходимо:

- проложить маршрут игры-путешествия (если игра проводится в школе, то маршрут прокладывается по рекреациям и аудиториям школьного здания; если игра проводится на природе, то протяженность маршрута составляет 1,5-2 км; желательно, чтобы маршрут был кольцевым);
- разделить маршрут на ряд (5-7) этапов (станций);
- составить содержание (комплекс вопросов, творческих заданий) каждого этапа игры;
- определить судей-инструкторов для каждого этапа игры;
 - определить места стоянок судейинструкторов на маршруте и



- разработать критерии оценки выполнения участниками игры заданий;

- подготовить для каждой команды (экипажа) участников игры маршрутные листы, в которых указываются названия этапов (станций) и порядок их прохождения, судьи-инструкторы на этапах и оценки;

- закодировать в виде рисунков оценки, которые будут выставлять судьи-инструкторы в маршрутный лист, например: "отлично" - солнышко, "хорошо" - цветокромашка, "удовлетворительно" - елочка, тучка, кораблик;

- оформить транспаранты, плакаты с названиями этапов (станций) игры-путешествия (они должны быть крупными, яркими, броскими, легко читаемыми) и стрелки, указывающие направление

маршрута;

- подготовить награды и призы для победителей игры.



Проведение игрыНачинается игра-путешествие с общего сбора-линейки, на котором:

- участникам игры напоминают ее условия;
- знакомят с порядком проведения игры;
- называют этапы (станции) игры;
- представляют судей-инструкторов (сразу же после представления они отправляются на свои места стоянок на маршруте игры);
- вручают маршрутные листы (закодированные в рисунках оценки не разглашают, сохраняя в тайне);
- сообщают о вручении победителям игры призов.

Общий сбор украсят, сделают более привлекательным для детей элементы театрализации.

> Например, при проведении игры-путешествия "По тропе Берендея" ее участников может приветствовать царь Берендей - владыка леса со своей свитой.

На маршрут игры команды (экипажи) выходят с временным промежутком в 5 мин (удлинять промежуток не стоит, иначе игра затягивается, теряется динамизм).

На каждом этапе (станции) команда находится не более 5 мин, 2-3 мин затрачивается на переход с этапа на этап.

За соблюдением временных рамок игры строго следят судьи-инструкторы.

На каждом этапе судьи-инструкторы предлагают всем командам систему вопросов, творческих заданий, оценивают их выполнение в соответствии с принятыми критериями и выставляют закодированный балл в маршрутный лист.

На последнем этапе судья-инструктор

оставляет маршрутные листы у себя

(это необходимо для своевременного,

оперативного подведения итогов игры-путешествия).

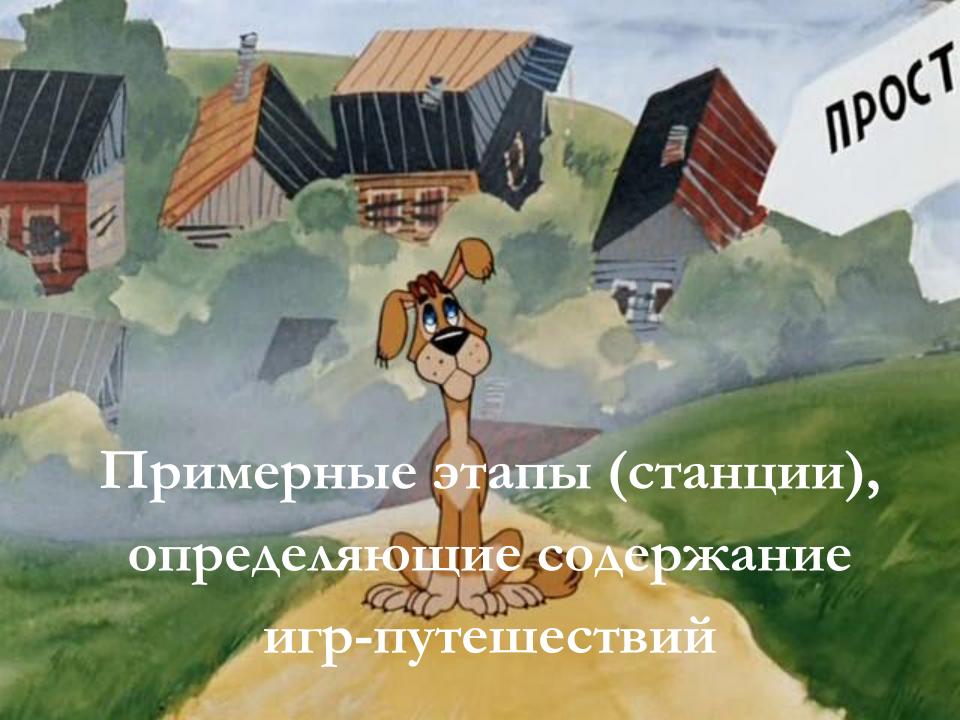
Подведение итогов

• Проводится анализ игры каждым участником, фиксируется состояние развития (эмоций, чувств, сознания и т.д.), а также определяются причины этого состояния.

• Судьи-инструкторы по каждому маршрутному листу подсчитывают сумму баллов, набранную командой. Определяются победители игры-путешествия: команды, занявшие 1, 2, 3-е места.

• На итоговом общем сборе объявляются окончательные результаты игры, называются победители, вручаются призы.

• Можно подготовить фотовитрину по итогам игры, рассказывающую о ее проведении, победителях.



Игра-путешествие "По тропе Берендея"

- 1. "Викторина деда-природоведа" (народные приметы природных явлений, фенологические наблюдения).
 - 2. "С природой на Вы" (о правилах поведения на природе).
 - 3. "Природа задает загадки" или "Поляна чудес" (природные явления, закономерности).
 - 4. "На лесной опушке" (песни о природе и ее охране).
 - 5. "Что растет в лесу?" (видовые названия растений).

6. "Красная книга - крик природы о помощи" (информация о международной и

национальной Красной книге).

7. "Лужайка-поиграйка" (подвижные игры с экологическим содержанием).

Источник

Воловик А.Ф., Воловик В.А. Педагогика досуга. М., 1998.

Шуркова, Н.Е. Классное руководство: игровые методики. - М.: Педагогическое общество - России, 2001.

