

Міністерство освіти і науки України
Сумський державний педагогічний університет
імені А.С.Макаренка
Навчально-науковий Інститут фізичної культури
Кафедра спортивних дисциплін і фізичного виховання

Востоцька І.Ф., Головченко О.І., Титович А.О.

**Нетрадиційні форми
проведення занять з фізичного
виховання зі студентами закладів
вищої освіти**

Навчальний посібник
для студентів нефізкультурного профілю

Суми –2021

УДК 378.091.31-028.76:796(076.057.875)

В 76

Друкується згідно з рішенням вченої ради Сумського державного педагогічного університету імені А. С. Макаренка

Рецензенти:

В. В. Приходько, завідувач кафедри теорії і методики спортивного тренування Придніпровської державної академії фізичної культури і спорту, доктор педагогічних наук, професор.

В. М. Сергієнко, доктор наук з фізичного виховання та спорту, доцент кафедри фізичного виховання і спорту Сумського державного університету.

Востоцька І.Ф., Головченко О.І., Титович А.О.

В 76 Нетрадиційні форми занять з фізичного виховання. Навчальний посібник для студентів не фізкультурного профілю. – Суми: Сум ДПУ імені А. С. Макаренка, 2021. – 117 с.

У навчальному посібнику міститься інформація про зміст та особливості проведення веселих спортивних свят, квестів та міні-квестів за програмним матеріалом. Навчальний посібник створено для студентів та викладачів з фізичного виховання педагогічних університетів.

УДК 378.091.31-028.76:796(076.057.875)

© Востоцька І.Ф., Головченко О.І., Титович А.О. 2021

© СумДПУ імені А.С.Макаренка, 2021

ЗМІСТ

ЗМІСТ	3
ВСТУП	5
I. СПОРТИВНІ СВЯТА	9
ОДИН ДЕНЬ З ЖИТТЯ СТУДЕНТІВ	9
ВЕСІЛЛЯ	12
ПОДОРОЖ ЗА СКАРБОМ	16
ШЛЯХ ДО УНІВЕРСИТЕТУ	20
ДЕНЬ СТУДЕНТА	24
ПРИГОДИ НА БЕЗЛЮДНОМУ ОСТРОВІ	27
НОВОРІЧНА НІЧ	32
ДЕНЬ НАРОДЖЕННЯ	35
СВЯТО СІРНИКА	39
КОСМІЧНІ ПРИГОДИ	43
ВСІ НА СЕСІЮ	48
ХОДИТЬ ГАРБУЗ ПО ГОРОДУ	53
КАНІКУЛИ У ПРОСТОКВАШИНОМУ	57
ПОПЕЛЮШКА	62
КОЛОБОК	67
НЕБЕЗПЕЧНІ ДЖУНГЛІ	71
СВЯТО НОВОГО РОКУ	75
II. КВЕСТИ	79
МАНДРИ УНІВЕРСИТЕТОМ	79

ФОРТ БОЯРД У СУМСЬКОМУ ПЕДАГОГІЧНОМУ УНІВЕРСИТЕТІ.....	82
ДРУЖНЯ МОЛОДЬ.....	85
ПІРАТИ УНІВЕРСИТЕТСЬКОГО МОРЯ.....	88
ЩО ХОВАЄТЬСЯ В СПОРТИВНІЙ ЗАЛІ?	92
МАНДРІВКА УНІВЕРСИТЕТОМ.....	94
МОЛОДЬ ОБИРАЄ ЗДОРОВ'Я.....	97
ІІІ. МІНІ КВЕСТИ	100
КОЛИ МИ ВДОМА.....	100
МОЯ СІМ'Я	100
НА КАРАНТИНІ.....	101
ПІЗНАЙ СВІЙ ДІМ.....	102
ПЕРЕМОГА	104
РОДИНА.....	105
ВЕСЕЛИНКА.....	106
ВЕСЕЛО ВДОМА.....	107
ДОДАТКИ	109
Додаток 1	109
Додаток 2	110
Додаток 3	112
РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА	115

ВСТУП

Студентство і студентські роки – дивовижний витвір раннього середньовіччя християнської цивілізації. В XI-XII століттях, коли з'являються перші університети, зароджується і культура молодості. Вона запроваджується саме через студентство – цей найрозумніший, найактивніший, яскравий і, звичайно, психологічно найскладніший прошарок молоді [3]. Особистість студента, як майбутнього спеціаліста, - головний ціннісний орієнтир у діяльності ЗВО. В національній доктрині розвитку освіти України в XXI столітті зазначається, що головною метою української системи освіти є створення умов для розвитку і самореалізації кожної особистості, а одним з пріоритетів державної політики є особистісна орієнтація освіти.

Лікарі, фізіологи, педагоги стверджують, що настрій людини та її фізичне здоров'я взаємозалежні. Розваги потрібні так само, як і повітря, їжа, вода. Завдання будь-якого педагога – не тільки навчити, а й зберегти здоров'я свого учня. Ми вважаємо, що за умови поєднання регулярних занять фізичним вихованням та позитивного настрою, користь і результати від виконання вправ будуть приголомшливими.

Завданням викладача фізичного виховання є максимально наблизити стандартні методи навчання до гри. Нинішня молодь постійно вимагає неординарності в усьому. І здивувати цей найактивніший, яскравий і, звичайно, психологічно найскладніший прошарок населення доволі складно [1]. Вихід – вдатися до нетрадиційних методів навчання, зокрема до особистісно-орієнтованого методу. Такий підхід відображений у національній доктрині розвитку

освіти в XXI столітті. Даний документ наголошує на тому, що головною метою української системи освіти є створення умов для розвитку і самореалізації кожної особистості, а одним з пріоритетів державної політики є особистісна орієнтація освіти.

Які завдання постають перед викладачем фізичного виховання при проведенні веселих спортивних свят, квестів, міні-квестів?

1.Оздоровчі:

- сприяння гармонійному розвитку функцій організму студентів;

- зняття нервової напруги;
- підвищення працездатності;
- зміцнення здоров'я;
- покращення емоційного стану.

2.Освітні:

- розвиток фізичних якостей;
- формування рухових вмінь та навичок;
- готовність до подальшої праці.

3.Виховні:

- виховання любові та зацікавленості до занять фізичним вихованням;

- виховання морально – вольових якостей;
- розвиток творчих здібностей.

Перед викладачем постає питання: чому одні студенти з задоволенням займаються фізичним вихованням, а інші ігнорують його. За даними опитувань студентів з приводу мотивації до занять фізичним вихованням ми з'ясували: всі студенти прагнуть того, щоб було цікаво та весело на заняттях. Їм зовсім не подобаються одноманітні, не емоційні заняття (наприклад: складання нормативів). Ось тому ми вирішили побудувати заняття з фізичного виховання так, щоб воно подобалося всім студентам та розвивало фізичні якості.

Для викладача фізичного виховання одним із засобів використання творчого підходу до організації навчального процесу є проведення спортивних свят, квестів, основу яких складає гра.

Фізкультурні свята – це масові видовищні заходи показового та розвивального характеру, які сприяють фізичному розвитку, виховують такі риси характеру, як колективізм, дисциплінованість, шанобливе ставлення до суперника та інше.

Емоційність і доступність, відсутність суворої регламентації діяльності та можливість проявляти індивідуальні здібності роблять такі заходи дуже популярними серед студентів.

Ми запропонували студентам 4-го курсу перетворити заняття на веселі спортивні свята. Чим вони відрізняються від спортивних свят? У цих святах ми вигадуємо тематику, використовуємо незвичні для занять фізичним вихованням предмети (папір, надувні кульки, швабри, ласты, стаканчики, тарілки, сірники, ракетки та багато іншого). Також ми використовуємо музичний супровід, танці, пісні, ребуси з географії, літератури, задачки з математики, дитячі загадки та інше. Нецікаві нормативи ми замінили задачею веселих спортивних свят. Студенти самі вигадують свято, готують конкурси, обладнання тощо. Таким чином ми розвиваємо ще й їхні творчі здібності.

Досвід проведення веселих спортивних свят показує, що такі заняття подобаються студентам, вони з задоволенням вигадують нові конкурси, естафети, загадки. Всі заходи різнопланові та по-своєму цікаві. А головне – наші студенти, поєднавши приємне з корисним, йдуть після заняття задоволеними [6].

Також нами було запропоновано одним з видів проведення занять на всіх курсах – квести.

Квест (від англ. quest — пошук, пошуки пригод) — аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями. Під час гри команди вирішують логічні завдання, здійснюють пошук на місцевості, будують оптимальні маршрути переміщення, шукають оригінальні рішення і підказки. Після завершення чергового завдання команди переходять до виконання наступного. Перемагає команда, що виконала всі завдання швидше за інших.

А в зв'язку з пандемією багато часу студенти змушені проводити вдома, тому нами було впроваджено проведення міні-квестів. Це дає можливість отримати фізичне навантаження вдома, розвинути свої творчі здібності, об'єднати родину навколо виконання завдання.

У даному посібнику ми зібрали найкращі авторські свята, квести та міні-квести.

I. СПОРТИВНІ СВЯТА

ОДИН ДЕНЬ З ЖИТТЯ СТУДЕНТІВ



Обладнання: аркуші паперу А4, пластикові ложки, пов'язки, два яблука, фішки, стільці.

Ведучий: Доброго ранку, студенти! Ваше життя настільки цікаве, що ви не встигаєте помічати та ловити ті повсякденні моменти, які оточують вас кожного дня. Але сьогодні у вас буде така можливість. Пропоную розпочати. А щоб нам було цікаво, пропоную поділитися на дві команди.

«Сніданок студентів»

Учасники діляться на дві команди, які шикуються в колони за лінією старту. На відстані 15 м навпроти кожної з команд стоять стільці, на яких розташовані тарілки з яблуками. Учасникам потрібно добігти до свого сніданку (яблука) і відкусити і т.д. Команда, яка першою з'їсть яблуко, виграє.

Ведучий: Ось ви і встигли перекусити перед навчанням, а тепер вирушаємо здобувати знання.

«Дорогою до університету»

Учасники повинні «гусячим кроком» на аркушах паперу дійти до фінішу, а назад добігти. Чия команда швидше виконає завдання - та й перемогла.

Ведучий: Так, не дуже ви поспішаєте до університету, але знання – це сила. Тому пропоную перевірити, як ви підготувалися до пари.

«Мозковий штурм на парі»

Командам потрібно відгадати загадки.

Загадки:

1. На яке запитання ніколи не можна відповісти «ні»? (Ти спиш?)

2. Чи може страус назвати себе пташкою? (Ні, він не вміє говорити.)

3. Хлопчик впав з 4 сходинок і зламав ногу. Скільки ніг зламає хлопчик, якщо впаде з 40 сходинок? (Всього лише одну, бо друга у нього вже зламана.)

4. Під яким кущем сидить заєць, під час дощу? (Під мокрим.)

5. Яке колесо не крутиться при правому повороті? (Запасне.)

6. Що потрібно робити, щоб у кімнаті було більше повітря? (Менше дихати.)

7. Ви сидите в літаку, спереду кінь, позаду автомобіль. Де Ви є? (На каруселі.)

8. Одне око, один ріг, та не носоріг? (Корова виглядає із-за рогу.)

9. В якому випадку двоє дітей, дві собаки і четверо дорослих не намокнуть, заховавшись під одну парасольку? (Якщо не буде дощу.)

10. Чого лелека стоїть на одній нозі? (Бо як другу підніме, то впаде.)

Ведучий: Ви всі молодці! Тепер ваш мозок потребує заправки. Всі до їдальні!

«Як студенти біжать до їдальні»

Команди стають за лінією старту. Учасникам потрібно перестрибуючи один через одного, дістатися лінії, яка розташована на відстані 20 м від лінії старту. Хто швидше впорався, той і переміг.

Ведучий: А тепер ми перевіримо як ви підготували домашнє завдання.

«Як студенти готуються до семінарів»

Потрібно на швидкість придумати прислів'я із поданих слів: (хата, вік, рано, одного).

Відповіді:

Моя хата з краю – нічого не знаю.

Хто рано встає, тому Бог дає.

Вік живи – вік учись.

Семеро одного не чекають.

Ведучий: Стійте, ви куди? Що трапилося? Захворів викладач?

«Як студенти радіють, коли їх відпускають з пар»

Учасники в командах діляться по парах. Кожній парі дають повітряну кульку. За сигналом ведучого гравцям необхідно луснути кульку, притискаючи один одного. У кого швидше луснула кулька, той і переміг.

Ведучий: Добре, всі пішли додому. сподіваюсь, що працювати над домашнім завданням. Але що це? Куди ви всі зібрались?

«Як студенти відпрошуються на дискотеку у вахтера»

Від кожної команди вибирається вахтер. Учасники команди повинні розвеселити вахтера з іншої команди. Хто розвеселить швидше, та команда і виграла.

Ведучий: Молодці! Всі впорались дуже добре. А тепер давайте заглянемо на дискотеку.

«Танці удвох»

До кожного гравця команди підходить учасник протилежної команди. За сигналом ведучого гравці однієї команди виконують танцювальні рухи (30 сек), а суперники повинні повторювати їх, але так, як би вони відображалися у дзеркалі. Рахують кількість помилок. Потім команди міняються завданнями. Команда, гравці якої зробили менше

помилку, виграє.

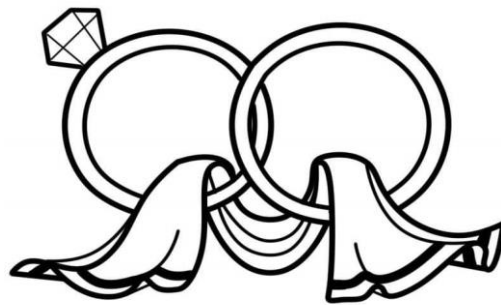
Ведучий: Оце ви натанцювались! А тепер швидко додому та відпочивати.

«Доберись до ліжка»

Команди шикуються в колони за лінією старту. Гравці повинні обігти всі фішки, які розташовані на дистанції, та повернутися додому. Команда, яка буде швидшою за іншу, перемагає.

Ведучий: Ось і заспокоїлися наші любі студенти! Гарних снів! (оголошення переможця)

ВЕСІЛЛЯ



Обладнання: повітряні кульки, сірники, цукерки, яблуко, малюнки.

Ведучий: Весілля - це дивовижна подія, тому багато молодят прагнуть зробити цей день неповторним і незабутнім. Але щоб краще пізнати один одного, пропоную вам взяти участь у наших конкурсах, для цього прошу вас поділитися на дві команди - нареченого і нареченої.

«Весільні кавалеристи»

Команди шикуються за лінією старту. На відстані 15 м стоять фішки, які необхідно обігти. Учасникам необхідно доскакати до фішки та повернутися назад, затиснувши між колінами надуті раніше кульки (м'ячі). Перемагає найшвидший.

Ведучий: Ось ми і побачили хто дуже поспішав на

весілля! Всі гості молодці! А тепер давайте подивимося, як молоді розумітимуть натяки один одного.

«Життя сімейне - це дорога»

Молодим видаються малюнки, оформлені у вигляді дорожніх знаків, і картки-роз'яснення до них. Завдання молодих - знайти на картках правильне сімейне пояснення дорожніх знаків.

«Стоп» - «Заборона скандалів».

«Поступися дорогою» - «Двері до ванної кімнати».

«Об'їзд перешкод» - «Алкоголь, спиртні напої і сигарети».

«Місце стоянки» - «Будинок, дача, сім'я».

«Небезпечний поворот ліворуч» - «Подружня вірність».

«Кемпінг» - «Всі на відпочинок».

«Дорожні роботи» - «Треба мамі допомогти».

«Пункт довідкової служби» - «Язик тещі».

«Готель або мотель» - «Ви скоро будете бабусею та дідусем».

Ведучий: Після такого конкурсу ви будете розуміти один одного з півслова. А тепер прийшов час гостям привітати молодих.

«Солодкі поздоровлення»

Для змагання викликаються два гравці з кожної команди. Вони отримують одну цукерку на двох. За сигналом пари повинні розгорнути цукерку та положити одному з гравців до рота (без допомоги рук). Той, у кого знаходиться цукерка, повинен швидко вигукнути привітання молодим. Пара якої команди впорається швидше, та й отримує бал. Так цей конкурс проходять всі пари команд. Потім підраховують загальну кількість балів і оголошують переможця.

Ведучий: Ви добре всі попрацювали, а тепер можна і відпочити.

«Незвичайні танці»

Командам видаються листки з назвою обов'язкового танцю. Вони готуються до виконання танцю: «циганки», «ламбади»,

«маленьких лебедів» та ін. Коли команда говорить про готовність виступити, вмикається зовсім інша музика. Учасники повинні танцювати саме свій танок, не звертаючи уваги на невідповідні звуки музики. Виграє команда, яка виконала свій танок гарніше за іншу.

Ведучий: молодці, було дуже весело. але ми зовсім забули про наречених. Давайте подивимося якої довжини буде їх сімейне життя. Тут не буде переможця, адже ця лінія у них одна на двох. Вам буде потрібно скласти лінію сімейного життя для молодят, для цього вам буде необхідно зняти з себе будь-який одяг чи прикрасу!

«Лінія сімейного життя»

Одна річ – один рік життя.

Ведучий: Так, дуже довгим буде ваше подружнє життя. Але на цьому шляху вас будуть очікувати різні перешкоди, які необхідно буде подолати.

«Перешкодам – ні!»

Команди шикуються за лінією старту. По два учасники від кожної команди стають на шляху команди суперника, взявшись за руки. Вони будуть створювати перешкоди. Гравці команд повинні пройти шлях туди, долаючи перешкоди, а назад прибігти. Виграє команда, яка швидше впорається з завданням.

Ведучий: Всі перешкоди подолали, молодці! А тепер пора визначитись хто першим народиться в сім'ї: хлопчик чи дівчинка.

«Кульки»

Кожному гравцю команди нареченої прив'язують до ступні червону кульку, а іншим - сині. За сигналом учасники намагаються зберегти свою кульку та луснути кульку суперника. Виграє та команда, у якої залишилася більша кількість кульок.

Ведучий: Ось ми і дізналися майбутню стать дитини, бо сім'я без дітей – не сім'я.

«Сірники»

Кожній команді дають по коробці сірників. Викласти якомога швидше слово «сім'я».

Ведучий: Тепер в подружньому житті молодята стикатимуться з різними ситуаціями. Давайте їм допоможемо побувати заочно в них.

«Випадок»

З команди викликаються пари. Їм дається завдання зобразити невеликі сценки:

1. Приїзд тещі.
2. На прийомі у дантиста.
3. Чоловік прийшов додому напідпитку.
4. Чоловік ходить з дружиною по крамницях.

Ведучий: Так, ви тепер маєте імунітет до всіляких життєвих ситуацій. І наостанок ми згадаємо людей, без яких цього весілля ніколи б не було – це батьки молодих. І їм присвятимо останній конкурс.

«Мама та тато»

Команди шикуються в шеренги одна навпроти іншої. Вони по черзі повинні виконувати пісні, в яких є слова: «мама» чи «тато». Виграє команда, яка заспіває більше пісень.

Ведучий: Ось і добігло кінця наше весілля (оголошення переможця).

ПОДОРОЖ ЗА СКАРБОМ



Обладнання: білі аркуші паперу, 2 хустинки, 2 стрічки, картки з літерами (А/О, М/Г, А/Е, Р/Н; Б/Ш, О/У, І/Т, А/И), 2 макета градусника, 2 ложки, 2 картоплини, 2 стакана, 2 замки, ключі.

Ведучий: Ми з вами відправляємось у цікаву подорож, в кінці якої команда переможниця отримає скарб, який ми будемо відшукувати протягом подорожі. Але перед тим як відправитись на пошуки пригод, нам треба розділитись на команди. Для цього розрахуйтеся на 1 і 2 номери. Тепер зберіться в команди за номерами і оберіть собі капітана, який проведе вас цією мандрівкою.

О, перша наша зупинка - перед нами болото.

«Болото»

На підлозі розташовані аркуші паперу. Гравці стоять по один бік майданчика. За сигналом перший гравець починає перестрибувати з аркуша на аркуш. Коли він дострибає до кінця - починає рух другий гравець. Команда, яка швидше перестрибає на іншу сторону - перемогла.

Ведучий: Ми з вами впорались з першою перешкодою і можемо рухатись далі. І ось знову трапилася пригода - двоє учасників команд потрапили в пастку. Зла чаклунка наклала чари на них - вони потрапили в країну Дурнів і перетворилися на kota Базиліо і лисицю Алісу.

«Країна Дурнів»

Учасники кожної команди - кіт Базиліо і лиса Аліса. Аліса - згинає в коліні ногу і притримує її рукою, а коту Базиліо

зав'язують очі. Таким чином, обійнявшись, парочка має дійти до відмітки і назад. Переможе команда - чиї пари виконають завдання найшвидше.

Ведучий: Молодці, а тепер на нашому шляху нове завдання, команди приймають участь по черзі.

«Слова»

4 учасникам команди видають картки з літерами. Головне завдання - скласти із літер слова. Хто швидше - той переміг.

Завдання №1:

- Велика кількість солоної води, яка може бути пов'язана з океаном. (Море)
- Скорбота, велике засмучення. (Горе)
- Частина конструкції вікна. (Рама)
- Тверді, загострені на кінці утворення на голові тварини. (Роги)
- Нижня кінцівка людини. (Нога)
- Значна височина, яка різко піднімається над місцевістю. (Гора)
- Вірний товариш Чебурашки. (Гена)

Завдання №2:

- Грузинський поет 12 сторіччя -...Руставели. (Шота)
- Хто жив на горі Олімп? (Боги)
- Шкіряно-м'язова складка, яка оточує вхід в порожнину рота. (Губа)
- Популярне вірменське ім'я. (Ашот)
- Густа фарба для малювання (Гуаш)
- Заборонена тема. (Табу)
- Музичний джазовий стиль ... – вуги. (Бугі).

Ведучий: Добре, а тепер нам треба згадати як же ми користуємося градусником на випадок, якщо хтось захворіє в дорозі.

«Не хворій»

Учасники команд без допомоги рук на швидкість передають

бутафорський градусник так, щоб він обов'язково знаходився під лівою рукою. Перемагає команда, яка виконає завдання першою.

Ведучий: Ми гарно впорались з цим завданням. Нарешті у нас обід. Нам треба наварити картоплі для цього.

«Картопля в ложці»

Кожному учаснику треба пробігти відстань, тримаючи в одній руці ложку з картоплиною, а в іншій – стакан з водою. Бігти треба по черзі. Якщо картоплина упала, її піднімають і кладуть назад (без картоплини бігти заборонено!!!). Чия команда швидше перенесе картоплю - перемогла.

Ведучий: Поки ми обідали, знову 2 учасника потрапили в пастку чаклунки. І нам треба їм допомогти. Але робити це потрібно дуже обережно, щоб чаклунка не почула.

«Врятуй партнера»

Команди діляться навпіл і стають одна проти одної на відстані 15 м. Гравці, які стоять за лінією старту, починають рухатись навшпиньках до тих, хто розташований за лінією навпроти. Потім до гравця приєднується другий і вони разом, обіймаючи один одного, повертаються за лінію старту. І так само інші учасники команд. Хто швидше впорається - та команда і перемогла.

Ведучий: Впорались ми і з цим завданням. Але поки ми визволяли з полону одних, інші десь бродили. І якісь вони зовсім не такі повернулись.

«Уважність»

На одному з учасників команди відбулись зміни: деталь одягу, аксесуари або щось ще. Завдання команди - вгадати, що змінилось на учаснику. Команда, яка вгадала - отримує бал.

Ведучий: І ось ми вже досить близько підібрались до скарбу. Але на нас знову чекає випробування.

«Логіка та кмітливість»

Ведучий задає запитання. Учасник, який знає відповідь - піднімає руку. За кожен вірну відповідь – 1 бал.

1. Скільки місяців в році мають 28 днів? (12)
2. Що спільного між студентами і ящірками? (хвости)
3. До тебе прийшли гості, в холодильнику - пляшка лимонаду, пакет з соком і пляшка мінеральної води. Що ти відкриєш в першу чергу? (холодильник)
4. Якщо у вас один сірник і ви зайшли в темну кімнату, де є керосинова лампа, камін і газова плита, що б ви запалили в першу чергу? (сірник)
5. В готелі 7 поверхів. На першому розмістились 4 особи, на кожному наступному - на 2 більше, ніж на попередньому . На якому поверсі готелю частіше за все визивають ліфт? (на 1)
6. Вони бувають металеві і рідкі. (цвяхи)
7. Самий великий орган людини. (шкіра)

Ведучий: Для отримання скарбу нам залишилось всього декілька кроків. І тільки капітани зможуть відімкнути замок, за яким захований скарб.

«Відімкни»

За лінією старту знаходяться два капітани, у яких зав'язані очі. В руках вони тримають ключі. На відстані 15 м стоять стільці, на яких лежать замки. Завдання капітанів, користуючись підказками учасників своєї команди, дістатися стільця та відкрити замок. Потім якомога швидше повернутися назад, де ведучий віддасть їм скарб. Виграє той, хто швидше впорається з завданням.

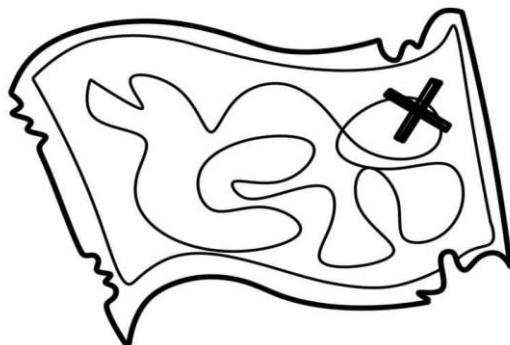
Ведучий: Ось команди і отримали свої скарби. Але в кого який? Треба це з'ясувати.

«Найцінніший скарб - здоров'я»

Кожна команда, використовуючи свій одяг, повинна викласти на підлозі слово «здоров'я». Швидший переможе.

Ведучий: Ось така чудова і захоплива подорож у нас вийшла. І ми всі тепер усвідомили, що найцінніший скарб – це здоров'я. (Підведення підсумків свята та нагородження переможців).

ШЛЯХ ДО УНІВЕРСИТЕТУ



Обладнання: одяг, ложки, картопля, шарфи, пластикові стаканчики, вода, тарілки, папір, прислів'я, кульки, листки бумаги, маркери.

Ведучий: Оскільки ми знаємо, що студенти дуже любляють ходити до університету, то пропонуємо з вами пройти цей складний шлях. Це незвичайний шлях, а сповнений пригодами та перешкодами. Для того щоб пройти цей шлях, нам потрібні 2 команди, які змогли б показати своє бажання до знань.

Першою перешкодою до університету є наше велике бажання поспати. Ми завжди переводимо годинник, але вчасно не прокидаємося від нього і вашим завданням є вибрати командира з кожної команди, який на вашу думку найвідповідальніший.

«Зламаний годинник»

Уявіть що ви проспали, і вам потрібно якнайшвидше зібратися на пари. Вашим завданням є швидко одягнути на себе всі запропоновані речі. Перемагає та команда, чий капітан одягне всі речі швидше.

Ведучий: А ось тепер нам треба попоїсти, щоб на заняттях не втратити свідомості.

«Смачні спагетті»

Команди стають в колони. Навпроти них стоять 2 стільці: на першому стоїть тарілка, на другому – лежить виделка та відрізки ниток. За сигналом ведучого перші гравці команд біжать до стільців з виделкою, намотують за її допомогою нитку та переносять до тарілки. Виделку повертають на місце та біжать до своїх партнерів. Теж саме виконує кожен гравець команди. Виграє найшвидша команда.

Ведучий: А як же без студентської торби? Що ж у неї складають студенти? Зараз ми в них дізнаємося.

«Студентська торба»

Вашим завданням буде по черзі назвати речі, які ми можемо покласти до студентської сумки. Виграє та команда, яка назве більше речей, які входять до студентської торби. (Команди називають по черзі).

Ведучий: Після того як ми вдало склали торбу, нам потрібно доїхати до університету. Маршрутне таксі в цьому нам допоможе. Ой, а хто це шкутильгає до зупинки? Це ж наша Маруся. Треба їй допомогти.

«Маршрутне таксі»

Гравці стають по 2: у одного зав'язані очі, інший стоїть на одній нозі. Вони обіймають один одного за талію. Таким чином треба дістатися до фішки. Назад бігом.

Ведучий: Ох... встигли до університету!!! І вже знову зголодніли. Що ж робити? Треба піцу скуштувати та швиденько кавою запивати.

«Готуємо каву»

На відстані 15 м на стільчиках навпроти кожної команди стоять пластикові стаканчики. Біля кожної команди стоїть ємність з водою. Команди шикуються в колони за лінією старту. У перших гравців в руках піпетка. За сигналом

ведучого вони набирають воду та переносять до стаканчика, де її виливають та повертаються до команди. Наступні гравці виконують теж саме. Виграє команда, яка першою наповнить стаканчик водою.

Ведучий: Так дзвінок продзвенів!!! Скоріше на пару!!!! До 5-го поверху ще далеко!!! Щоб до нього дістатися необхідна неабияка фізична підготовка.

«Біг по сходах»

Команди стають у колони за лінією старту. Перед ними протягом 15 м розташовуються перешкоди (стілці, фішки, лавки). Гравцям необхідно по черзі подолати відстань та повернутися до своєї команди. Перемагає та команда, яка першою піднялась по сходах.

Ведучий: Нарешті настав час повчитися. Тож давайте проведемо невеличке опитування та дізнаємося хто самий розумний. Та команда, яка набере більше балів, перемагає у вікторині.

«Опитування»

- Назвіть слово, в якому 40 голосних. (СорокА)
У небі одна, в землі немає, а у баби їх цілих дві. (Буква Б)
- Не гавкає, не кусає, а собакою називається. (@)
- Скільки на березі яблук, якщо у неї вісім гілок, а на кожній з них по п'ять яблук? (На березі яблука не ростуть)
- Де знаходяться міста без домівок, ріки без води, ліси без дерев (На мапі)
- Несла бабця на базар 50 яєць, а дно випало. Скільки яєць залишилося? (Жодного, бо дно випало)
- Сиділо на дереві 6 голубів. Прийшов мисливець та вбив одного. Скільки птахів залишилось? (Жодного, бо всі інші полетіли)
- Перед ким всі люди знімають капелюх? (Перукарем)
- У кого капелюх без голови, а нога без взуття? (Гриб)
- На що схожа половинка апельсина? (На другу половину)

- Який вузол не можна розв'язати? (Залізничний)
- Темною ніччю в сильний дощ їхав автобус. Який номер був у цього автобуса і яке з коліс не крутилося? (Номер був мокрий, а не крутилося запасне колесо)
- Хто під сильним дощем не намочить волосся? (Лисий)

Ведучий: Ми з вами повторили минулий матеріал, а тепер напишемо тестові завдання.

«Передай шпору»

Команди стають в коло. Одному з гравців дається повітряна кулька. Вони повинні передали повітряну кульку від першого до останнього так, щоб вона не впала, але без допомоги рук.

Ведучий: Ви всі молодці. Я сподіваюсь, що ніхто з вас не списував. А тепер перевіримо яка у вас пам'ять.

«На занятті»

*На дерево дивись, як родить, а на чоловіка, як робить.
Не в цім хороша, що чорноброва, а в тім, що діло робить.
З вогнем не жартуй, воді не вір, із вітром не товаришуй.
Одна головешка і в печі гасне, а дві — і в полі горять.*

Командам видають по два прислів'я. Кожен гравець запам'ятовує по одному слову з кожного прислів'я. На відстані 15 м лежить лист паперу і маркер. Гравці по черзі біжать до листочка і пишуть своє слово так, щоб вийшло прислів'я.

Ведучий: Так вже 5 година... Потрібно швидко збирати торбу та їхати додому...

«Шлях додому»

Завдання з речей гравців команди прокласти шлях додому. У якої команди виявиться найдовша доріжка, та й перемогла.

Ведучий: Урраааа, ось ви вдома! Але ж треба матусі відіслати фото вашої кімнати, бо ви вже давно обіцяли!

«Студенти в гуртожитку»

Кожна команда повинна відтворити кімнату у гуртожитку, створивши картину з усіх учасників команди.

Ведучий: Ось і закінчилася наша подорож. Дякуємо командам за участь! (Визначаються переможці)

ДЕНЬ СТУДЕНТА



Обладнання: засоби гігієни, туалетний папір, сірникові коробки, ватмани, фломастери, варені яйця, ложки, листи паперу з написами, повітряні кульки.

Вихід Алли Трохимівни:

- Дівочки, стоять! Який поверх? Яка кімната? Сміття повиносили? Ну що ви як завжди, тут перевірка приїхала, а ви стоїте палите?

Забігають студенти:

- Алла Трохимівна, трубу розірвало, кухню затопило, дівчата в кімнату не пускають!!!

А.Т. хапаючись за голову: - І так завжди! А от вчора...

«Мойдодир»

07:00 - 07:45 Пошук засобів гігієни.

Група ділиться на дві команди. В одному кінці залу стоїть стіл, на ньому лежать різні предмети. Серед них потрібно вибрати засоби гігієни. Перемагає та команда, яка впорається швидше.

Ведучий: Це добре, що ви вмились, але ж треба ще й причепуритись.

«Як капуста»

07:45 - 07:55 Студент одягається на пари.

Участь приймають два гравці з команди. Один учасник

створює іншому одяг з туалетного паперу та мішків для сміття. Час: 3 хв. Перемагає та команда, яка зробила найкрасивіший одяг.

Ведучий: Ага, забарились. Тепер швидко на пари!

«Мінне поле»

07:55 - 08:00 Запізнення на пари.

По два представника з кожної команди приймають участь. У інших гравців беруться телефони, потім розкладають їх в два ряди на великій відстані. Учасникам зав'язують очі і говорять, що потрібно пройти дистанцію не наступивши на «міни», тобто телефони. Потім телефони прибираються. Виграє та команда, учасник якої швидше перетне фінішну лінію, не наступивши на «телефон».

Ведучий: Добре, якось дісталися до університету. І що перша пара логіка?

«Мрія окуліста»

08:00 - 09:20 Пара з логіки. Командам показують ребуси. Хто перший вірно відповість, той отримує бал. (Див. додаток 2)

Ведучий: Ой, молодці! Стомились думати? Нічого, зараз відпочинемо на фізкультурі.

«Ура! Фізра!»

11.00 – 12.20 Фізичне виховання.

Команди шикуються в колони за лінією старту. У перших гравців в руках аркуш паперу, на якому розташована повітряна кулька. За сигналом ведучого гравці добігають до фішки (15 м) та повертаються назад. Потім передають естафету наступному. Виграє команда, яка впорається з завданням швидше.

Ведучий: Заморились? Зараз велика перерва і ви можете відпочити та запитись енергією.

«Шлях до серця буфетниці»

12:20 - 12:50 Велика перерва.

Команди стають в колони. В. п.: ноги нарізно. За сигналом

ведучого останній гравець пролазить вперед та займає в.п.. І так доки останній не стане на своє місце. Виграє команда, яка першою завершить завдання.

Ведучий: І ось з новими силами йдемо на пари.

«Ми писали, ми трудилися, наші пальчики втомилися»

12:50 - 14:20 Остання пара.

- За що зазвичай студента виганяють з аудиторії? (За двері)

- Що за обідом саме необхідне? (Рот)

- Чого не можна з'їсти на сніданок? (Обід та вечерю)

- Якими нотами можна виміряти простір? (Мілямі)

- Що можна приготувати, але не можна з'їсти? (Завдання)

- Що робить вартівник, коли в нього на капелюсі сидить горобець? (Спить)

- Що стане більшим, якщо його поставити догори ногами? (6)

- Із якого посуду не можна нічого з'їсти? (Із порожнього)

- Яка різниця між слоном та блохою? (У слона можуть бути блохи, а у бліх не може бути слона)

- Що може мандрувати світом, знаходячись в одному і тому ж куті? (Марка)

- Що всі люди на землі роблять одночасно? (Старіють)

- Як написати слово «мишоловка» за допомогою 5 літер? (Кішка)

- Що йде, залишаючись на місці? (Годинник)

- Коли людина може їхати зі швидкістю гоночного автомобіля? (Коли сидить в ньому)

- Що можна побачити з заплющеними очима? (Сон)

Виграє команда, яка набере більшу кількість балів.

Ведучий: Ось і закінчилася остання пара. Швидко додому! А вдома їсти нічого. Треба сходити до магазину, а потім вже додому.

«Вмираю, хочу їсти»

14:20 - 16:00 Повернення додому.

Гравці діляться на дві команди. Кожній дається одне яйце і ложка, потрібно пронести його в ложці з одного кінця залу в інший. Перемагає команда, яка найшвидше виконає завдання.

Ведучий: А тепер треба виконати домашнє завдання.

«Я сиджу Вконтакті»

16:00 - 23:00 Домашнє завдання.

Згадування пароля. Для кожної команди дається невелика купка згобганих листів паперу з буквами та без. Команди шукають букви та збирають «пароль». Перемагає команда, яка найшвидше відгадає слово. Слова: гвинтокрил, динамометр.

А.Т.: І таке мені сниться кожного дня. (Підбиття підсумків, нагородження переможців).

ПРИГОДИ НА БЕЗЛЮДНОМУ ОСТРОВІ



Обладнання: аркуші паперу, ручки, олівці, мотузки, нитки, аркуші з написами продуктів.

Ведучий: Всі учасники їздили відпочивати, але сталося так, що коли вони поверталися назад, їх корабель попав в біду через великий шторм. Він почав тонути, учасникам вдалося врятуватися, але вони опинилися на безлюдному острові і пробули там декілька днів, уже ніхто з них не сподівався повернутися назад, але на щастя, вони зустріли

П'ятницю, який згодився їм допомогти і дати один корабель. Але перед цим учасникам треба пройти декілька випробувань і команда, яка переможе зможе повернутися додому.

Учасники діляться на дві команди:

1 команда - «банани».

2 команда - «дефектологи».

Ведучий: Дорогі учасники, ось і перший конкурс, який приготував нам П'ятниця.

«Гуси»

Усі учасники шикуються в одну шеренгу вздовж стартової лінії. Пригадують, як пересуваються гуси, і присідають навпочіпки. За сигналом усі розпочинають рухатися гусячим кроком — перевальцем. Перемагає команда, учасники якої перші дійдуть до фінішу.

Ведучий: Сподобались тобі такі гуси, П'ятнице? Давай наступний конкурс.

«Пісня»

Команди стають одна проти одної, а ведучий посередині. Ведучий говорить якусь фразу з пісні, а учасники першої і другої команди повинні згадати пісню і заспівати її один куплет повністю. Співати починає та команда, яка першою підняла руку. Виграють учасники команди, які змогла швидше згадати найбільшу кількість пісень.

1. Нам було абсолютно все одно. Не маючи нічого мати всьо. (Скрябін «Старі фотографії»).

2. Не дивись на мене, грай музико, грай (Софія Ротару «Калина»).

3. Всі на світі бажання, все, що маю, віддав би я, лиш би кожного ранку називати твоє ім'я. (Океан Ельзи «Я так хочу до тебе»).

4. Ми найкращі на землі жених і невеста. (Дідзьо «Я і Сара»).

5. Вітер віє, мете хурделиця, стежка від школи до дому стелиться. Де тебе шукати, як до тебе прийти? Звідки виглядати, де тебе знайти? (Тік «Вчителька»).

6. Без тебе душа сліпа і моє тіло, мов не рідне...(Океан Ельзи «Без тебе»).

7. Те що вже минуло - не повернеш. І ти не знайдеш ніжність в моїх очах. Щастя що втікає - не доженеш. Ти один, я одна любий, любий. (Тіна Кароль «Двічі в одну річку»).

8. Не в тому річ, не в тім печаль. (Олександр Пономарьов «Біда»).

Ведучий: Які ви молодці. Так гарно всі співали. П'ятнице, може вже даси їм корабель? Ні? Тоді ми готові до нових випробувань.

«Провізія»

Команди стають в колону за лінією старту. На відстані 15 м стоять два учасника з іншої команди та тримають мотузку, на якій висять листки з написами продуктів. Перші гравці команд біжать до них, відривають листок з продуктом, який можна знайти на безлюдному острові, та повертаються назад. Гра повторюється поки команди не принесуть всі продукти. Виграє команда, яка швидше та вірно принесла продукти.

Ведучий: Що тепер ти хочеш, П'ятнице? Перевірити розум наших команд? Вони готові.

«Загадки»

- Як дізнатися, що мишка в холодильнику. (Відчинити дверцята холодильника).

- То висячий, то стоячий, то холодний, то гарячий. (Душ).

- На яке запитання ніколи не можна відповісти «так»? (Ти спиш?)

- Людина потрапила під дощ, і йому ніде і нічим було укритись. Додому він прийшов весь мокрий, але не одна волосина на його голові не промокла. Чому? (Він був лисим).

- Скільки разів можна відняти 13 з 25? (Один раз).
- Що стоїть між стіною і дверима? (Буква «і»).
- Чим закінчується літо та починається осінь? (Літерою «О»).
- Що треба робити, коли бачиш зеленого чоловічка? – (Переходити вулицю).

Ведучий: Які ж ви розумні! А тепер П'ятниця бажає перевірити ваших капітанів.

«Хто швидше»

Капітанам пропонується намотати на олівець прив'язану до нього нитку. Нитка розкладається на підлозі, другий її кінець фіксується ковпачком, щоб було видно довжину нитки. За сигналом учасники починають намотувати нитку на олівець, але, не торкаючись її руками. Крутити можна тільки сам олівець. Переможцем стає той, хто перший намотав на олівець нитку до ковпачка.

Ведучий: П'ятнице, наші капітани довели, що дуже спритні. Може вже даси їм змогу дістатися додому? Ти хочеш перевірити, як вони будуть орієнтуватися в просторі. Добре.

«Орієнтування»

Усі учасники розташовуються на одній лінії обличчям в один бік. Усі, крім ведучого, мають заплющити очі. За командою ведучого гравці підстрибують на місці, повертаючись на стільки градусів, скільки визначить ведучий. Наприклад, на 90° — праворуч, на 180° — ліворуч, на 360° — праворуч тощо. Виграє команда, яка зробить менше помилок.

Ведучий: Думаю, що тепер вони зможуть дістатися додому. Але ти ще хочеш дізнатись, чи зможуть вони працювати злагоджено.

«На човні»

Команди стають в колони за лінією старту. кожен з гравців кладе ліву долоню на ліве плече тому, хто стоїть попереду, а правою рукою тримає ступню правої ноги гравця, що

знаходиться перед ним. За сигналом ведучого команда пересувається до фішки, яка знаходиться на відстані 15 м, огинає її. Біля фішки змінює вихідне положення на протилежне тому, з якого починали рухатись, та повертається назад. Виграє команда, яка була швидшою.

Ведучий: Молодці! Ви довели П'ятниці, що можете працювати злагоджено. Але йому зовсім не хочеться вас відпускати, бо залишиться на самоті. Давайте для П'ятниці створимо завдання, щоб йому було чим зайнятися, коли ви повернетесь додому.

«Завдання»

Кожна команда повинна на аркушах паперу створити ребуси, а потім по черзі знаходити відповіді на них (на створення завдань дається 10 хв.). Виграє команда, яка створить більше завдань та дасть правильні відповіді.

Ведучий: Ось тепер ми можемо повертатися додому. Але щоб П'ятниця нас пам'ятав, давайте залишимо йому щось на згадку.

«Фантазери»

В конкурсі беруть участь всі присутні. Кожному учаснику дається аркуш чистого паперу і ручка, потім дається завдання. Кожному необхідно переробити своє ім'я та придумати кілька інших імен з літер, які є в його імені. Перемагає той учасник, який придумав найбільшу кількість нових імен. Наприклад, учасницю звати Ольга. Вона може придумати для себе такі імена: Ога, Лога, Гол і так далі. Чим смішніше імена, тим цікавіше конкурс. Також можна попросити учасників пояснити, що означають їх нові імена і чому вони їх придумали.

Ведучий: Тепер П'ятниця нас точно не забуде. Дякуємо всім за участь (підведення підсумків).

НОВОРІЧНА НІЧ



Обладнання: коробки, новорічні прикраси, аркуші паперу з написами одягу та речей, пов'язаний з Новим роком, обручі, віяла з паперу, сніжинки, мандарини.

Ведучий: Доброго дня! Скажіть, будь ласка, а чи знаєте ви, яке свято наближається до нас? Так, вірно, Новий рік ! А кого ми чекаємо на Новий рік? Так, Діда Мороза. Але тут таке трапилося, що Дід Мороз по дорозі до нас в Суми збився з дороги і заблукав.

Що ж нам тепер робити, яке ж свято без Діда Мороза??? А ми знаємо вирішення цієї проблеми. Нещодавно керівництво нашого університету повідомило про те, що хто першим відшукає Діда Мороза і допоможе йому дійти до Сум, той отримає сертифікат на поїздку в Буковель на зимові канікули. Але, щоб відшукати Діда Мороза, вам потрібно буде пройти нелегкий шлях, де на вас будуть чекати різні перешкоди.

Гравці діляться на дві команди.

«Ялинка»

Команди шикуються в колони за лінією старту. Гравці по черзі біжать до капітанів, які знаходяться на відстані 15 м (вони виступають у ролі «Ялинок»). Потрібно їх прикрасити речами, які знаходяться в коробці. Перемагає та команда, яка найкраще впорається зі своїм завданням.

Ведучий: Ось ми і прикрасили ялинку. Можливо Дід Мороз її побачить та знайде шлях до нас. А щоб її було видно здалеку, нам треба запалити вогники.

«Запали»

Команди повинні за 10 хв. створити груповий танок і станцювати навкруги «ялинки». Виграє та команда, танок якої був синхронним та веселим.

Ведучий: Молодці! Від ваших танців запалилися вогники на ялинці. Але який же Дід Мороз без Снігуроньки?

«Снігуронька»

Команди стають в колони за лінією старту. На відстані 15 м розташовується один гравець команди (майбутня Снігуронька). Кожен учасник повинен подолати шлях до стільця, на якому лежать аркуші з написом предметів одягу. Вибрати той, що підходить для Снігуроньки, та одягти на неї. Перемагає команда, яка швидше одягне свою Снігуроньку.

Ведучий: Ось в нас вже є ялинка та Снігуронька, а де ж наш святковий настрій? Треба його знайти.

«Хто ти?»

Команди приймають участь по черзі. Вимірюється час, за який гравець відгадає завдання. Гравця саджають навпроти всіх, а на спину прикріплюють табличку з наперед приготованим написом. Написи повинні бути присвячені Новому року. Учасники його команди задають питання, щоб зрозуміти хто він. Гравець повинен, знаючи те, що написано на підвішеній на нього табличці, відповідати на запитання (так чи ні). Виграє команда, яка відгадає більшу кількість завдань.

Ведучий: Добре, настрій трішки покращився. Але ще не зовсім. Як ми знаємо на Новий рік Дід Мороз дарує подарунки. Та поки він знайдеться, давайте допоможемо зібрати мішок з подарунками.

«Подарунки»

Команди шикуються у колони. На відстані 15 м стоять кошики, а перед ними за 1,5 м лежать обручі, в яких знаходяться різні предмети. За сигналом ведучого перші

учасники добігають до обручів, беруть предмет та намагаються закинути в кошик. Потім повертаються назад і передають естафету наступному. Виграє команда, яка закине більшу кількість предметів якнайшвидше.

Ведучий: Ви дуже гарно впорались із завданням. Тепер ніхто не залишиться без подарунків. Але й вам потрібна нагорода за те, що ви допомагаєте Діду Морозу.

«Мандаринка»

Гравці в командах поділяються на пари та стають боком один до одного обійнявшись. Кожній парі дають мандаринку. За сигналом ведучого пари повинні почистити її за допомогою вільних рук (у одного – ліва, у іншого – права) та нагодувати один одного. Виграє команда, гравці якої впораються швидше.

Ведучий: Сподіваюсь, що вам сподобалося частування. А тепер давайте допоможемо Діду Морозу знайти вірний шлях до нас.

«Дорога для Діда Мороза»

Гравці стають у колони за лінією старту. На відстані 15 м від них знаходиться кошик з аркушами паперу, на яких написані різні речі. За сигналом ведучого учасники по черзі біжать до кошика, обирають предмет, який пов'язаний з Новим роком, та викладають з них шлях для Діда Мороза. Виграє швидший.

Ведучий: Все, тепер Дід Мороз вже скоро буде на порозі. А що це? Здійнялась хуртовина. Це вже, напевно, він поспішає.

«Сніжинка»

Команди стають у коло. Кожний гравець тримає в руці віяло. Ведучий видає капітанам паперову сніжинку. За сигналом капітани підкидають сніжинку вгору, а гравці повинні за допомогою віяла утримувати так, щоб вона не впала на підлогу. Виграє команда, яка довше утримає сніжинку в повітрі.

Ведучий: А ось і наш Дід Мороз! Ми все зробили правильно. Він таки знайшов шлях до свята. І ви всі заслуговуєте на подарунки. Але Дід Мороз завжди хоче, щоб спочатку ви виконали його завдання.

«Новорічні пісні»

Командам дається час, щоб пригадати всі пісні про Новий рік. (5 хв.). Потім вони по черзі співають. Виграє команда, яка виконає більшу кількість пісень (повторюватись не можна).

Ведучий: Ось ми і допомогли Діду Морозу. Тепер свято відбудеться в Сумах. Про сертифікат пошуткували? Та нічого страшного. Головне, що Новий рік буде! (підбиття підсумків, оголошення переможця).

ДЕНЬ НАРОДЖЕННЯ



Обладнання: повітряні кульки, стаканчики, аркуші паперу, фішки, цукерки, яблука, кошики.

Ведучий: Доброго дня, учасники! Сьогодні нам дуже поталанило! Нас всіх запрошено на день народження. На ньому ми зможемо і поласувати, і пограти, а також привітати іменинника з днем народження. Готові? Тоді поділіться на дві команди та вперед!

Та нам якось потрібно дістатися до місця, де буде відбуватися свято.

«Веселий потяг»

Гравці команд стають в колону за лінією старту, імітуючи потяг. Кульку тримає останній в колоні. За сигналом ведучого потяг починає рухатись, передаючи ззаду наперед

кульку тільки правою рукою, а лівою учасники тримаються один за одного. Гравці оббігають фішку, яка знаходиться на відстані 15 м від лінії старту, та повертаються назад. Кулька повинна опинитись у того, хто стоїть першим. Виграє команда, яка виконала завдання швидше.

Ведучий: Ось ми і дісталися до місця призначення. А тепер ми трохи познайомимось, щоб нам не було сумно на святі.

«Запитання – відповідь»

Учасники обох команд стають у одне коло в довільному порядку. Ведучий стає в коло та, вказуючи на якогось гравця, задає питання. Відповісти повинен гравець, який знаходиться праворуч від того, кому задали питання. Якщо хтось з цих гравців помиляється, то він виходить з гри. Гра триває 5 хв. Гравців якої команди залишиться більше, та й переможе.

Запитання:

1. Який сьогодні день тижня?
2. Скільки днів у високосному році? (366)
3. Що подарував П'ятачок на день народження віслюку Іа? (Хвостик від кульки)
4. Як глибоко в ліс може забігти заєць? (До середини, далі він буде вибігати).
5. Як правильно казати: «Не бачу білий жовток» чи «Не бачу білого жовтка?» (Жовток не буває білим).
6. Маленьке, сіре. на слона схоже. (Слоненя).

Ведучий: Добре, ми трохи познайомились, але я вважаю, що недостатньо. Давайте спробуємо пізнати один одного поближче.

«Разом веселіше»

На лінію старту стають перші учасники команд, а інші стоять трохи позаду. Ведучий починає діставати з коробки листки, на яких вказано те, яким чином повинний наступний

учасник з'єднатись з попереднім. І так доти, доки всі учасники в команді не з'єднаються. Потім, за сигналом ведучого, вони повинні дістатися до фішки (15 м) та повернутися назад, не розриваючись по дорозі. Перемагає швидший.

Ведучий: Тепер ми впевнено можемо сказати, що стали ближчими один до одного. А ще й спритні ви такі. Але ми забули, що прийшли на день народження. Давайте допоможемо імениннику накрити стіл, бо самому йому не впоратися.

«Допомога»

Гравці стають в колони за лінією старту. Першим учасникам дають повітряну кульку та стаканчик. Вони кладуть її на стаканчик. За сигналом ведучого учасники долають відстань до фішки (15 м) та повертаються назад. Передають естафету наступному. Перемога дістанеться тим, хто першим виконає завдання.

Ведучий: Молодці! Святковий стіл накритий! Прийшов час поласувати стравами.

«Цукерки»

Команди шикуються в колони. Біля лінії старту на стільцях стоять порожні тарілки. На відстані 15 м також стоять стільці, на яких знаходяться цукерки. Гравці по черзі повинні добігти до цукерок, взяти одну та повернутися назад. Перемагає команда, яка швидше перенесе всі цукерки до порожньої тарілки.

Ведучий: Ось ми і скуштували смачні цукерки. А тепер вже час розважитись. А який же день народження без пісень?

«Відгадай пісню»

Команди стають в шеренги одна проти одної. Ведучий викликає по черзі гравців з кожної команди та на вухо говорить якийсь рядок з відомої пісні. Цей учасник намагається за допомогою жестів показати пісню.

Відгадують обидві команди (хто знає відповідь, той піднімає руку). Виграє команда, яка відгадає більшу кількість пісень.

Ведучий: Дуже добре розважились! Багато пісень пригадали. А зараз ми перевіримо які ви спритні.

«Пінгвіни»

Гравці шикуються за лінією старту (кожний отримує яблуко). Перші в колоні затискають колінами яблуко та переміщуються до кошика, який стоїть на відстані 5 м. Намагаються попасти яблуком у нього (якщо не вийшло – піднімають яблуко та кладуть до кошика руками) та повертаються назад. Передають естафету наступному. Виграє команда, яка була швидшою.

Ведучий: Так, щось ми загрались! Подивіться на іменинника, щось він засумував. Треба підняти йому настрій.

«Дзинь, чок»

В цьому конкурсі одна команда буде вигукувати – «дзинь», а інша – «чок». Гравців обох команд ведучий переміщує на майданчику. За сигналом всі заплющують очі та починають вигукувати свої звуки. Команда, яка збереться вся першою, виграє.

Ведучий: Як же це було весело! Дякую усім. Дивіться, наш іменинник сміється. Але наше свято добігає кінця, бо вже дуже пізно. А вам ще треба дістатися домівок. А як же святковий торт? Треба ж його скуштувати.

«Святковий торт»

Команди шикуються в колони. Перші гравці тримають в руці аркуш паперу, на якому розташована повітряна кулька. Вони повинні донести кульку до фішки (15 м) та повернутися назад (якщо кулька впала, то необхідно підняти та продовжувати виконувати завдання). Інші виконують теж саме. Виграє швидша команда.

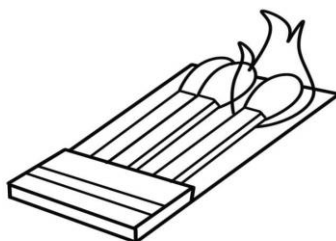
Ведучий: Дуже добрий святковий вечір вийшов. Ми всі дуже втомилися, тому треба діставатися додому.

«Черепашки»

Перший гравець з колони нахилиється, а другий ставить йому на спину стаканчик. Необхідно добігти таким чином до фішки (15 м) та повернутися назад. Потім переставити стаканчик наступному гравцю і т.д. Хто перший впорається, той і переможе.

Ведучий: Щиро дякую всім, хто прийшов привітати нашого іменинника! (Підбиття підсумків, оголошення переможця).

СВЯТО СІРНИКА



Обладнання: коробки з сірниками, фішки, стільці, повітряні кульки, скотч, деко з водою.

Ведучий: Доброго дня, учасники! Сьогодні ми будемо вшановувати не якусь особистість чи чийсь досягнення, а звичайні сірники. Ми всі побачимо скільки цікавого можна зробити з коробочки сірників. Готові? Тоді поділіться на дві команди та будемо починати з розминки м'язів носа!

«Могутній ніс»

Команди стають обличчям одна до одної. На ніс кожному учаснику надівають кришку від коробки сірників. За сигналом всі намагаються зняти кришку з носа без допомоги рук. Команда, гравці якої впораються першими, стає переможницею.

Ведучий: Розім'ялися? Ні? Тільки ніс та м'язи обличчя. Добре. Тоді продовжимо.

«Збери сірники»

За лінією старту команди стають у колони. На відстані 15 м від них стоять стільці, на яких знаходяться пусті коробки. На дистанції від лінії старту до стільця розкидані сірники (по кількості гравців в команді). Перші гравці повинні підняти будь-який сірник та покласти в коробку, а потім повернутися назад. І так всі інші. Виграє команда, яка була швидша та спритніша.

Ведучий: Молодці! Сподіваюсь, що тепер ви повністю готові до боротьби. Ми розім'яли тіло, а тепер давайте заставимо працювати ваш розум.

«Перекладіть сірники»

Завдання даються кожній команді одночасно. За кожне правильне рішення команді дають 1 очко (той, яка впорається швидше).

1 завдання. Перекладіть 3 сірника так, щоб стріла змінила свій напрямок на протилежний.

2 завдання. Перекладіть 4 сірники із 16, щоб утворилось 3 квадрати.

3 завдання. Перекладіть 3 сірника таким чином, щоб рибка попливла в протилежний бік.

4 завдання. 10 сірників утворюють собою ключ. Необхідно перекласти сірники так, щоб утворився замок з 3 квадратів.

5 завдання. 4 сірники утворюють форму бокалу, в якому розташовується вишенька. Необхідно пересунути 2 сірника так, щоб ягідка опинилася поза бокалом.

6 завдання Перекласти 2 сірника таким чином, щоб утворилось 7 квадратів.

Ведучий: Дуже добре! Ви змогли вирішити такі складні завдання. А тепер спробуємо позмагатись на спритність.

«Баланс на стільці»

Команди стають в колони. У кожного учасника в руці коробка сірників. На відстані 15 м посередині між командами

стоїть стілець, перевернутий догори ніжками. За сигналом ведучого перші гравці обох команд добігають до стільця та намагаються покласти коробку з сірниками на його ніжку (надається одна спроба. Якщо коробка впала, то її не піднімають). Потім повертаються назад та передають естафету наступному. Виграє команда, у якої більше коробок буде розташовано на ніжці стільця.

Ведучий: Так, це було нелегко! Але ви довели, що дуже спритні. А тепер давайте перевіримо ваших капітанів.

«До жени корабель»

Капітани сідають за стіл навпроти один одного. Перед ними стоїть деко з водою. Біля бортика, ближнього до кожного з гравців, лежить сірник – корабель. За сигналом ведучого капітани намагаються додуги свій корабель до бортика суперника, але також можна заважати іншому човну дістатися до цілі (дуги на корабель суперника). Виграє та команда, чий капітан впорається із завданням першим.

Ведучий: Ви справжні капітани! Так завзято змагались за перемогу! Молодці! Ви всі заслуговуєте на відпочинок.

«Пісні»

Командам дають 5 хв. для того, щоб пригадати пісні, де є слова «вогонь», «багаття», «горить» та інше. Потім вони по черзі співають пісні. Виграє команда, яка пригадала більшу кількість пісень.

Ведучий: А тепер ми побачимо, як ви знаходите порозуміння в парах.

«Єдність»

Гравці стають по парах, обійнявши один одного за талію. У перших пар у кожного на плечі лежить коробка сірників. За сигналом гравці в парах пересуваються до фішки (15 м) та назад, утримуючи «погони» на плечах (без допомоги рук). Якщо в когось з гравців сірники впали, то необхідно підняти та тільки потім продовжити рух. Потім вони перекладають

сірники наступній парі і т.д. Виграє швидший.

Ведучий: Добре коли поруч надійний партнер! Ви дуже гарно впорались. А тепер давайте подивимось чий капітан спритніший та швидший?

«Швидко збери»

Кожному капітану примотують надуту повітряну кульку на живіт так, щоб зверху на ній був липкий скотч. Перед кожним з них розсипають сірники. Завдання: зібрати всі сірники на скотч. Переможе той, хто швидше збере всі сірники.

Ведучий: Так, нелегко бути капітаном! Щось наші гравці засумували. Зараз позмагаємось!

«Перенеси та не загуби»

Команди стають по парах в колони за стартовою лінією. Гравці в парі тримають сірник за допомогою одного пальця (той, що розташований зліва – лівої руки, той, що справа – правої). За сигналом ведучого учасники повинні добігти до фішки, затиснувши сірник пальцями, та повернутися назад. Інші виконують теж саме. Якщо пара втратила сірник, то потрібно його підняти, затиснути та продовжити рух. Виграє команда, яка швидше впорається з завданням.

Ведучий: Дуже вправно ви впорались! А тепер прийшов час відпочити фізично, але попрацювати розумом.

«Відгадай, або програй»

Команди стають у шеренги навпроти одна одної. Ведучий викликає по одному гравцю та дає завдання: зобразити без слів той, чи інший предмет. Наприклад: багаття, пожежа, свічка, сірник та інше. Потім можна буде завдання ускладнити: коробка сірників, зламаний сірник та інше. Гравці обох команд повинні відгадати те, що показує гравець будь-якої команди. Підняти руку та відповісти. Команда, яка відгадає більшу кількість завдань, виграє.

Ведучий: Добре впоралися і ті, що показували, і ті, що відгадували. А тепер ми з вами поставимо велику крапку у святі. останній конкурс.

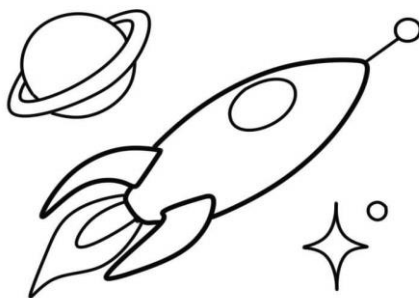
«Створи швидко»

Команди повинні викласти на підлозі гасло: «Не пали ліс - це небезпечно!»

Хто буде швидшим, той і переможе.

Ведучий: Дуже дякую всім за участь! Ви всі молодці! (Підбиття підсумків, оголошення переможця).

КОСМІЧНІ ПРИГОДИ



Обладнання: повітряні кульки, аркуші паперу, маркери, фішки, обручі.

Ведучий: Наша планета велика і цікава, але нашим людям набридли ці клуби, подорожі, дайвінг! Загалом, давайте нам щось новеньке! І бажання людей були почуті в космосі! І вони їх запросили на свою величезну планету на святкування карнавалу всіх планет! І ось вперше в цьому карнавалі будуть брати участь земляни, але їм доведеться подолати складний шлях, щоб потрапити на це свято. Отже, розпочнемо!

Ведучий: А тепер перевіримо вашу турбулентність та орієнтування в космосі.

«Космічна турбулентність»

Гравці діляться на дві команди. Всі учасники гри розташовуються на одній лінії — обличчям в один бік. Усі,

крім ведучого, мають заплющити очі. За командою ведучого гравці підстрибують на місці, повертаючись на стільки градусів, скільки визначить ведучий. Наприклад, на 90° — праворуч, на 180° — ліворуч, на 360° — праворуч тощо. Виграє команда, яка зробила менше помилок.

Ведучий: А ось і наша перша перешкода, необхідно швидше подолати та мандрувати далі.

«Космоліт»

Команди стають в колони за лінією старту. Перші гравці надівають на талію обруч та, тримаючи його руками, пересуваються до фішки (15 м) та назад. Необхідно обертати обруч навколо себе за допомогою рук. Потім передають естафету наступному гравцю і т.д. Хто буде швидшим, той і переможе.

Ведучий: Раптом на нашому шляху зустрілись дві мавпи, які повторювали один за одним дивні рухи. І якщо ми за ними не будемо повторювати, то нас не пустять далі в подорож до карнавалу.

«Одвічний рух».

Гравці обох команд сідають у коло по черзі (гравець з однієї команди, потім з іншої і т.д.). Перший гравець починає показувати якийсь рух (підйом руки, тупіт ногою тощо). Гравець, що праворуч від нього, має повторити цей рух і додати щось своє. Третій повторює рухи обох і додає своє тощо. Той, хто не може згадати хоча б одну дію, чи робить рух у невірному порядку, виходить з гри. Можна також додавати звуки. Виграє команда, кількість гравців якої, залишиться більшою.

Ведучий: Добре, випробування пройдено. Але хто це знову на вашому шляху? Це космічний Всезнайко. Чекайте незвичайних питань!

1. В 12-поверховому будинку є ліфт. На першому поверсі живе всього 2 людей, від поверху до поверху кількість

мешканців збільшується вдвічі. На якому поверсі в цьому будинку частіше інших натискається кнопка виклику ліфта? (На першому).

2. Джордж Вашингтон, Шерлок Холмс, Вільям Шекспір, Людвіг Ван Бетховен, Наполеон Бонапарт і Нерон - хто з них принципово відрізняється від інших? (Шерлок Холмс – вигаданий персонаж)

3. Це відоме стародавнє завдання, де селянинові потрібно перевести через річку вовка, козла й капусту. Човен такий малий, що в ньому крім селянина може поміститися ще тільки один пасажир. Але якщо залишити вовка з козлом, то вовк його з'їсть, якщо залишити козла з капустою, то буде з'їдена капуста. Як бути селянинові? (Переправу потрібно почати з перевезення козла. Потім селянин повертається й бере вовка, якого перевозить на інший берег і там залишає, але везе назад на перший берег козла. Тут він його залишає й перевозить до вовка капусту. А потім, повертаючись, перевозить козла.)

4. Що не може збільшити лупа в трикутнику? (Кути)

5. Двоє туристів одночасно вийшли з пункту А і пішли в пункт В. Перший турист половину часу, витраченого їм на перехід, йшов зі швидкістю 5 км/год, а потім пішов зі швидкістю 4 км/год. Другий же першу половину шляху пройшов за 4 км/год, а потім пішов по 5 км/год. Хто з них раніше прийшов у пункт В? (Раніше в пункт В прийшов перший турист, тому що в умові говориться, що він йшов половину часу, а не шляху, зі швидкістю 5 км/год.)

6. Людина розглядає портрет. «Чий це портрет ви розглядаєте?» — запитують у нього, і людина відповідає:

«У сім'ї я ріс один, як перст, один. І все-таки батько того, хто на портреті, – син мого батька». Чий портрет розглядає людина? (Людина розглядає портрет свого сина.)

Ведучий: Ох і нелегкий був конкурс. Але ви справились. Та когось не вистачає? Один з учасників, який значно відстав від своєї команди, заплутався в павутину, треба допомогти.

«Павутиння»

Від кожної команди обирають одного гравця, який буде розплутувати «павутиння» іншої команди. Гравці в своїх командах утворюють коло та беруться за руки. За сигналом ведучого двоє обраних гравців заплющують очі. А всі інші намагаються заплутатись в колі якомога сильніше (руки розривати не можна). За другим сигналом ведучого двоє учасників розплющують очі та починають розплутувати «павутиння» суперника. Той, хто впорається швидше, принесе перемогу своїй команді.

Ведучий: Молодці! Ви звільнили своїх товаришів. А тепер швидко на карнавал!

«Космічний потяг»

Команди стають за лінією старту, тримаючись за талію гравця, який стоїть попереду. Навпроти кожної команди розташовані аркуші паперу з назвами планет. За сигналом ведучого вся команда починає рухатись до фішки (20 м), огинає «планети». Коли останній гравець в команді проходить планету, він зупиняє команду та забирає аркуш з назвою. Потім дає команду рухатись далі і т.д. Дійшовши до фішки, команда швидко повертається назад. Переможцем буде швидший.

Ведучий: Ось ми і добралися до карнавалу. Але наші рідні та близькі люди залишились на Землі. Давайте передамо їм повітряний поцілунок.

«Поцілунок з космосу»

Команди стають в колони. Кожен гравець стоїть на відстані 1 м від іншого в команді. У перших учасників в руках – повітряні кульки. За сигналом вони підкидають її вгору та намагаються передати кульку тому, хто стоїть за ними, без

допомоги рук (можна дути, відбивати головою). Гра закінчується тоді, коли кулька опиниться у останнього гравця команди. Перемагає та команда, у якої кулька опиниться швидше у останнього гравця. (Якщо кулька опустилась на підлогу, гравці можуть підбити її ногами).

Ведучий: От і отримали земляни наш поцілунок. А тепер давайте познайомимося з тими, хто живе на космічній планеті.

«Знайомство»

Кожній команді надається слово, за яким вони будуть повинні знайти один одного (наприклад: 1 – іііх, 2 – юуху). Ведучий перемішує по всьому майданчику гравців обох команд в хаотичному порядку. За сигналом всі заплющують очі та піднімають, зігнуті в ліктях, руки вперед та починають рухатись, вимовляючи своє контрольне слово. Гравцям кожної команди необхідно знайти один одного за словом, яке вони будуть вигукувати. Команда, яка першою збере всіх своїх гравців, переможе.

Ведучий: Так, не густо тут з населенням! А давайте допоможемо заселити цю планету більше.

«Поселення»

Гравці команд стають у шеренги навпроти одна одної. У капітанів в руках повітряні кульки та маркери. За сигналом ведучого вони швидко надувають кульки та малюють людину, потім передають наступному. Він також малює людину і т.д. Гра триває 3 хв. Після закінчення часу підраховують кількість, яку намалювали гравці, та визначають переможця.

Ведучий: От тепер порядок! Отож можна і святкувати!

«Міжгалактичні танці»

За 5 хв створити смішний танок та станцювати всією командою. Виграє той, хто створив кращий танок.

Ведучий: Добре погуляли, але ж треба повертатися додому.

«Шлях додому»

Команди стають за лінією старту, утворюючи космічний корабель, в центрі якого повинен знаходитись капітан (всі беруться за руки, утворюючи човен, в середині якого – капітан). За сигналом команди переміщуються «човнами» до фішки (15 м) та назад. Хто перший, той переміг.

Ведучий: Дуже дякую всім за участь! (підбиття підсумків, оголошення переможця).

ВСІ НА СЕСІЮ



Обладнання: аркуші, ручки, олівці, ребуси, волани, зім'яті аркуші паперу, кубики, кошики, предмети різних кольорів, мотузки,

Ведучий: Добрий день, шановні гості! Ми раді вас вітати на нашому святі! Ми зібралися тут щоб позмагатися в силі, швидкості, кмітливості. Але це буде не просто змагання, ми будемо здавати... сесію, а щоб здати сесію, потрібно отримати заліки з певних предметів. Отож починаймо.

Перший предмет у заліковій книжці, який вам потрібно здати - «Логіка». Отже, щоб здати «Логіку», ви повинні перемогти в конкурсі.

«Завдання з логіки»

1. Ви захворіли, пішли до лікаря котрий дав вам по три пігулки у баночках А та В. Пігулки ідентичні зовні, але мають

різний ефект. Ви повинні кожен день випивати разом пігулку із баночки А та пігулку із баночки В, так протягом трьох днів. Рецепт не можна порушувати. Але вранці після першого дня ви побачили, що на столі лежать три пігулки, баночка В порожня, а в баночці А лише одна пігулка. Як вам діяти, щоб закінчити лікування не порушуючи рецепту? (Все достатньо просто. Досить взяти всі чотири пігулки й кожен розламати навпіл, отримані половинки відкласти на різні боки. У підсумку, у кожній зі сторін буде по дві пігулки - одна А, інша В (дві половинки А та дві половинки В)).

2. У кишені лежать дві монети на загальну суму 15 копійок. Одна з них не п'ятак. Що це за монети? (10 коп. й 5 коп., тому що в умові сказано, що тільки одна монета не п'ятак).

3. Поруч із берегом стоїть корабель зі спущеними на воду мотузковою драбиною, що має 10 сходинок. Відстань між ними 30 см. Сама нижня сходинка торкається поверхні води. Океан сьогодні дуже спокійний, але починається приплив, що піднімає воду за годину на 15 см. Через скільки годин покриється водою третя сходинка мотузкової драбини? (Вода ніколи не покриє третьої сходинки, тому що разом з водою піднімуться й корабель і сходи).

4. На гілці сиділо три пташки, дві вирішило полетіти. Скільки залишилося сидіти на гілці пташок? (Три пташки. Рішення ще не дія, пташки вирішили полетіти, але ще не полетіли).

5. У двох гаманцях лежать 4 монети, причому в одному гаманці монет удвічі більше, ніж в іншому. Як так може бути? (Один гаманець лежить в іншому!)

6. В хлопчика стільки ж сестер, скільки й братів, а в його сестри сестер двоє менше, ніж братів. Скільки в сім'ї сестер і братів? (Три сестри й чотири брати).

Ведучий: Так, це дуже складний залік. Але ви всі впорались на «відмінно». А після такої розумової напруги час і відпочити. Побігли на фізкультуру.

«Попади в мішень»

Команди шикуються в колони за лінією старту. На відстані 13 м від них лежать різні предмети (волани, зім'яті аркуші паперу, кубики та інше). Через 2 м стоять кошики. За сигналом ведучого перші гравці біжать до предметів, беруть один та намагаються влучити в кошик. Потім повертаються та передають естафету наступному і т.д. Виграє та команда, яка буде швидшою та влучнішою.

Ведучий: Які ж ви молодці, та й добре, що заліку поки що не має. Але є ще предмети в нашому списку. Наступний предмет - «Інноваційні технології». Для того, щоб отримати залік з цього предмету, вам потрібно вибрати двох учасників з команди, які, здобувши перемогу в наступному конкурсі, отримають залік для своєї команди.

«Креатив»

Команди стають в колони. Обирають двох гравців з команд, які стають в кінці колони суперника. Ведучий говорить на вухо їм те, що необхідно намалювати пальцем на спині суперника (завдання однакові для обох команд). Гравець малює на спині останнього з колони суперника те, що йому загадали. Той, зрозумівши малюнок, також креслить на спині наступного в колоні. і так до першого гравця. Перший гравець називає те, що йому намалювали на спині. Якщо відповідь вірна та він був швидшим за команду суперника, то заробляє бал для своєї команди. І так грають декілька разів, змінюючи тих, хто першим малює. Потім підбиваються підсумки та визначають переможця.

Ведучий: От всі і здали «Інноваційні технології», але наступний залік - «Педагогічні технології». До якого всі ретельно готувались, і нарешті настав час його здавати.

«Зайве слово»

Вибрати з набору слів зайве.

1. Літак, сова, пінгвін, ракета.
2. Йти, співати, вбік, сидіти.
3. Весняний, життєрадісний, голосний, вголос.
4. Пальто, шуба, плащ, валянці.
5. Панама, майка, капелюх, картуз.
6. Смерека, дуб, ялина, сосна.
7. Сум, ручка, обруч, дім.
8. Дерево, річка, море, кохання.

Ведучий: Ну нарешті ми здали це складне завдання. Наступний предмет у заліковці - «Методика викладання фізичної культури». Щоб закрити цей предмет, ми з вами пограємо в олімпійські ігри. Отже, наступне змагання.

«Олімпійські кільця»

Команди стають в колони перед стартовою лінією. На відстані 15 м на підлозі крейдою намальовані олімпійські кільця. Протягом шляху до кілець лежать предмети різних кольорів. Перші гравці біжать та піднімають будь-який предмет певного кольору, потім викладають у те кільце, яке повинно бути такого кольору. Повертаються назад та передають естафету наступному і т.д. Виграє команда, яка не помилилась у кольорах кілець та була швидшою.

Ведучий: І так прямуємо далі. Наступний в списку предмет - «Основи психодіагностики». Для здачі цього предмету вам потрібно розгадати ребуси.

«Ребуси»

Див. додаток. 2.

Ведучий: Що ж добре і з цим предметом ви впоралися. Але це ще не все, наступний предмет «Сучасні філософські концепції». Для цього потрібно виграти в наступному конкурсі.

«Вдвох на трьох ногах»

Гравці розташовуються парами в колонах. Помічники зв'язують їм дві ноги (праву ногу одного гравця з лівою ногою другого, в одному місці — нижче колін). За сигналом вони починають біг і намагаються якомога швидше добігти до фішки (15 м) і повернутись назад. Перемагає та команда, котра виконала завдання першою.

Ведучий: Ой, а ми зовсім забули про математику. Треба і цей предмет закривати.

«Цифри в піснях»

За 3 хв згадати всі пісні, де є назви цифр. Потім команди по черзі співають. Виграє та, яка заспіває більше пісень.

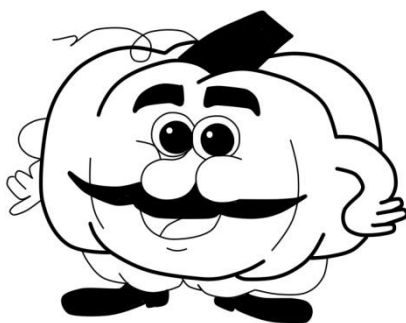
Ведучий: Молодці. І наступний предмет для закриття сесії - «Образотворче мистецтво».

«Найкращий портрет»

Команди стають в колони. На відстані 15 м стоять стільці, на яких розташовані аркуші паперу та олівці. Перші гравці біжать до стільців та малюють частину майбутнього портрету. Потім загинають під низ те, що створили, та повертаються назад. Другий гравець біжить до малюнка та продовжує його (дивитись на попереднє творіння не можна). Коли останній домалює, ведучий повинен оцінити портрети. (Команди на початку випробування домовляються хто і що буде малювати, щоб портрет вийшов цілісним). Перемога за найзрозумілішим портретом.

Ведучий: Так, змагались ви чудово, а тепер відпочивайте й про своє здоров'я дбайте. Будьте здоровими і сильними, добрими і сміливими. Старших поважайте, менших захищайте. (Оголошення переможця).

ХОДИТЬ ГАРБУЗ ПО ГОРОДУ



Обладнання: картинки з зображеннями предметів, фішки, яблука з паперу, мотузки, столи, кульки з паперу, кошики, соломинки для напоїв, повітряні кульки, виделки, банки з огірками, тарілки.

Ведучий: Ось і прийшла до нас золота осінь. Це гарний час, коли все вже достигло, та треба збирати врожай. Рум'яні яблучка, соковита морква, смачна картопля, а гарніше за інших виглядає гарбуз! Тож і ми повинні долучитися до збору врожаю!

«Збираємо врожай»

Команди стають в колони навпроти своїх грядок, які розташовані на відстані 15 м від лінії старту. На грядках лежать картинки з зображенням овочів, фруктів та інших предметів. Учасники команд по черзі біжать до грядки, обирають картку з овочем, ягодою чи фруктом та повертаються назад (треба уважно вибирати картку, щоб не принести штрафне очко за невірно обрану назву (молоко, стіл та інше)). Виграє команда, яка буде швидшою та уважнішою.

Ведучий: Ви молодці! Швидко впорались. Але де-не-де залишилися яблучка на дереві. Треба все зібрати.

«Яблучко до яблучка»

Команди шикуються за лінією старту. Навпроти них на гімнастичній стінці прив'язані яблука (з паперу). Перші гравці біжать до яблук, зривають одне та повертаються

назад і т.д. Перемагає та команда, яка швидше виконає завдання.

Ведучий: Всі яблука зібрані! Лишилося відокремити гарні від зіпсованих. А потім вже зробимо сік.

«Сортування»

Навпроти кожної команди намальовані 3 кола: ліворуч – «гарні», по центру – «всі», праворуч – «на сік». В колі «всі» знаходяться паперові яблука, на яких ззаду написано: «на сік», або нічого не написано. Кожен гравець команди прямує до яблук, обирає та поміщає в коло, до якого воно належить. Потім повертається назад та передає естафету. Швидша та уважніша команда переможе.

Ведучий: Сортування закінчено, молодці! А як до того, щоб попиту соку?

«Хочу соку»

Команди стають в колони, у кожного гравця – соломинка для напоїв. На відстані 15 м від лінії старту стоїть стіл, на якому лежать кульки з паперу. На протилежному боці біля стола стоїть кошик. За сигналом ведучого перші гравці біжать до стола. Там за допомогою соломинки їм необхідно задати одну кульку в кошик та повернутися назад. Потім наступні гравці і т.д. Хто швидше, той і перемагає.

Ведучий: Всі добре попрацювали, а тепер треба і відпочити. Давайте будемо розгадувати загадки.

«Загадки»

1. Що стоїть посеред землі? (Літера М).
2. Уявіть собі, що ви пілот. Ваш літак летить із Лондона в Нью-Йорк сім годин. Швидкість літака 800 км/годину. Скільки років пілотові? (Стільки, скільки вам).
3. Микола йде до озера. Йому назустріч рухається клас із 25 учнів і два викладачі. Батьки 10 дітей беруть участь у прогулянці. П'ять матерів ще везуть своїх дітей у візочках.

Викладач веде із собою собаку, а двоє дітей ведуть двох пацюків. Скільки ніг ідуть по дорозі до озера? (2).

4. Печера. У печері темно. Там 4 пари чобіт – скороходів. Яку мінімальну кількість чобіт потрібно винести, щоб напевно скласти одну пару? (5).

5. Що з підлоги за хвіст не піднімеш? (Клубок ниток).

6. На пості в казармі стояли два вартових. Один дивився нагору по дорозі, щоб бачити, не чи наближається хто-небудь із півночі, а інший – униз по дорозі, щоб бачити, не чи наближається хто-небудь із півдня. Раптом один запитує в іншого: «Чому ти посміхаєшся?» Як міг він довідатися, що його товариш посміхався? (Хоча вартові дивилися в протилежні сторони, стояли вони не спиною до спини, а обличчям один до одного).

7. У кошику було шість яблук, а в кімнаті – шість дівчат. Кожна взяла по яблуку, але одне яблуко залишилося в кошику. Чому? (Перші п'ять дівчат взяли по яблуку з кошика, а шоста взяла кошик з яблуком, що залишилося).

8. Йшли два батьки й два сини, знайшли три апельсини. Стали ділити – усім по одному дісталось. Як це може бути? (Це були дід, батько й син).

9. Одна глуха людина зайшла в магазин канцтоварів, щоб купити стругачку для олівців. Він встромив собі палець у ліве вухо і кулаком іншої руки зробив обертовий рух близько свого правого вуха. Продавець відразу зрозумів, про що його просять. Потім у той же магазин потім увійшла сліпа людина. Як він пояснив продавцеві, що хотів купити ножиці? (Він сказав продавцеві: «Я хочу купити ножиці»).

10. Без чого не можна спекти хліб? (Без скоринки).

Ведучий: Відпочили, посміялись, а тепер знову до роботи.

«Веселий горошок»

Навпроти кожної команди на відстані 15 м стоїть фішка. Перші гравці оббігають її та повертаються до другого. Беруть його за руку та разом долають дистанцію. Потім 3, 4 і т.д. Виграє команда, яка першою зібрала всіх гравців.

Ведучий: Ось і зібрали всі горошини. А тепер давайте приготуємо щось з нашого врожаю.

«Смачна страва»

Кожній команді видається набір карток з зображенням овочів та фруктів. Завдання: відгадати яку страву можна приготувати з цих наборів.

Ведучий: З цим завданням ви впорались. А тепер давайте віднесемо ці страви до святкового столу.

«Святковий стіл»

Гравці стають в колони за стартовою лінією. У перших учасників на долоні лежить аркуш паперу. Вони повинні дістатися фішки (15 м) та повернутися назад, не втративши аркуш. Руками притримувати не можна. Виграє команда, учасники якої впорались краще з завданням.

Ведучий: Так одна страва в нас є, але ж цього замало. Треба ще щось приготувати.

«Гаряча картопля»

У перших учасників команд в руках повітряна кулька. За сигналом ведучого вони повинні її підкинути та без допомоги рук довести до фішки (15 м), потім повернутися назад. Так само й інші гравці. Виграє команда, яка буде швидшою. Якщо кулька впала, її підіймають та продовжують рух.

Ведучий: Ось і картопелька вже на столі! А як же хочеться солоного огірочка.

«Огірочки з бочки»

Команди шикуються в колони за лінією старту. У перших гравці в руках виделка. Навпроти команд на відстані 15 м

стоять столи, на яких розташовані банки з огірками та тарілки. Завдання: добігти до стола та виловити виделкою огірок та покласти на тарілку. Потім повернутися до команди та передати виделку наступному і т.д. Хто швидше, той переможе.

Ведучий: От і добре! Тепер у нас гарний святковий стіл. Можемо поїсти та перепочити.

«Конкурс співочий»

За 3 хв згадати всі пісні, де зустрічаються назви овочів, ягід, фруктів.

Потім команди по черзі співають. Хто згадав більшу кількість пісень, той і виграє (повторюватися не можна).

Ведучий: Ви показали, що можете не тільки гарно працювати, а й відпочивати. А тепер подивимося які ви уважні.

«Овочевий світлофор»

Учасники команд стають в шеренги обличчям в один бік. Ведучий називає овоч, а учасники виконують дію. Наприклад: помідор – стій, огірок – крок вперед, диня – стрибок вгору, горох – 2 кроки назад. Переможе та команда, учасники якої схиблять менше.

Ведучий: А тепер дізнаємось чи всі овочі та фрукти ви знаєте як виглядають.

«На грядці»

Кожна команда рухається під музику. За командою ведучого всі зупиняються та утворюють овоч, який він скаже. Задіяні повинні бути всі. Переможе команда, яка швидше виконає всі завдання.

Ведучий: Ох, як же добре пройшло наше свято. І попрацювали, і відпочили. Молодці! (Підбиття підсумків, оголошення переможця).

КАНІКУЛИ У ПРОСТОКВАШИНОМУ



Обладнання: «білети», обручі, воланчики, записки з телеграмами, фішки, 2 коробки, гребінець, лак для нігтів, ручка, ножиці, термометр, нитки, мішечок, люстерко, помада, шпильки для волосся, вологі серветки, аркуші паперу, фломастери, стільці.

Ведучий: Доброго дня! Шановні учасники, мені потрібна допомога, а вірніше, допомога потрібна нашим друзям – коту Матроскіну та псові Шарику, які мешкають в селі Простоквашине. Ну, що, поїдемо? Для подорожі нам треба поділитися на дві команди, бо всі в один вагон не помістяться. Але ж нам треба придбати квитки.

«Квитки»

Команди стають в колони за лінією старту. На відстані 15 м від неї лежать квитки. Кожен гравець по черзі біжить та бере квиток. Потім повертається назад. Коли всі гравці отримали квитки, вони беруть один одного правою рукою за талію, а у лівій – тримають квиток. Загальним потягом вони прямують до фішки і назад. Виграє швидша команда.

Ведучий: От і молодці! Всі дісталися за квитками до станції Простоквашине. Але щоб дістатися в село, нам треба ще пройти лісом. А там ми назбираємо гостинців для Матроскіна і Шаріка.

«Гриби»

У кожного гравця команди в руках по олівцю та воланчику. Навпроти команд на відстані 15 м стоять кошики. Перші гравці повинні положити волан на підлогу, за допомогою

олівця докотити та покласти його до кошика. Потім швидко повернутися назад та передати естафету наступному і т.д. Хто швидше впорається з завданням, той і переможе.

Ведучий: Ось тепер у нас є подарунки для наших друзів! Можемо їх віддавати.

«Лови подарунок»

Навпроти кожної команди стоїть один гравець (Шарік і Матроскін), який тримає на витягнутих руках пакет для сміття. Перший учасник біжить з кошиком, в якому лежать подарунки (воланчики), зупиняється біля лінії, яка намальована за 1,5 м від Шаріка і Матроскіна, та намагається закинути один подарунок до пакету. Потім повертається та передає кошик наступному і т.д. Виграє команда, яка швидше та влучніше виконала завдання.

Ведучий: Шарік і Матроскін дуже вдячні вам за подарунки! І вони приготували для вас конкурс, після якого ви всі отримаєте винагороду – гарний настрій.

«Перевертні»

1. Брехня вуха пестить (Правда очі коле).
2. Лисина – чоловіче неподобство (Коса – жіноча краса).
3. Себе спасай, а ворога – кидай (Сам гинь, а товариша виручай)
4. Той ховає, хто іноді втрачає (Хто шукає, той завжди знаходить)
5. Продай коляску взимку, а самоскид влітку. (Готуй сани літом, а віз взимку).
6. Ситість пропадає в хвилину голоду. (Апетит приходить під час їжі).

Ведучий: Молодці! ви впорались з таким складним завданням. А яке хобі у Шаріка? Ви пам'ятаєте, як Матроскін казав, що йому треба бігати півдня, щоб сфотографувати, а потім ще півдня, щоб фото віддати? Давайте допоможемо Шаріку.

«Погоня за зайчням»

Гравці обох команд стають в шеренги спиною один до одного на відстані 30 см. Перед кожною командою через 3 м намальована лінія, за яку вони повинні втекти. Одна команда – зайці, друга – зайчихи. Ведучий голосно вимовляє назву тієї чи іншої команди. Кого він називає (наприклад: зайці), ті повертаються та намагаються наздогнати гравця іншої команди (зайчиху). Після кожної спроби ведучий рахує тих, кого спіймали. Виграє команда, яка за сумою всіх спроб зловить більше суперників.

Ведучий: Ось ми і заганяли всіх зайців у лісі. Тепер Шаріку буде легко їх знайти та сфотографувати. Ой, а хто це на фото?

«Відгадай хто»

Команди стають в шеренги навпроти одна одної. Вони по черзі викликають по одному гравцю з команди суперника та на вухо йому кажуть тварину, яку треба зобразити без підказок словами. Хто вгадає більше тварин, той і переможе.

Ведучий: Ми допомогли Шаріку, а тепер давайте допоможемо Матроскіну. У нього втекло телятко - Гаврюша.

«Гаврюша»

Гравці обох команд розташовуються за лінією старту в колони. У перших гравців в руці скакалка з зав'язаним кільцем на кінці. Навпроти команд на відстані 15 м стоять фішки. Завдання: перші гравці біжать до лінії, яка намальована за 1 м від фішки, та кидають кільце на неї. Потім повертаються назад та передають скакалку наступному і т.д. Виграє команда, яка першою виконає завдання. (Накинути кільце обов'язково).

Ведучий: Так, це була задача не з легких. Але і тут впорались. Та поки ми ловили Гаврюшу, Матроскін з Шаріком посварились. І тепер не розмовляють, а тільки надсилають один одному телеграми. А так як вони писати не

вміють, то спілкуються завдяки малюнкам. Допоможемо їм їх зрозуміти.

«Що зашифроване?»

Командам пропонують відгадати ребуси (додаток 2). Відповідь можна давати тільки після того, як капітан підняв руку. Хто більше відгадав, той і виграв.

Ведучий: Ось ми і допомогли Шаріку та Матроскіну порозумітися. А хто це стукає у двері? Це листоноша Печкін. Він приніс посылку для дядька Федора, якого зараз не має вдома. Але наші друзі вирішили подивитися самі, що в коробці, та з'їли всі смаколики. А тепер треба наповнити посылку, щоб дядько Федір не здогадався, що щось зникло з неї.

«Повна коробка»

Навпроти команд на відстані 15 м стоять пусті коробки. За сигналом ведучого перші гравці біжать до коробки, знімають щось з себе та кладуть в коробку. Потім повертаються назад та передають естафету. Перемога за швидшою командою.

Ведучий: Дякують вам Шарік і Матроскін. Тепер дядько Федір не буде їх сварити. Ми зовсім забули про листоношу Печкіна. Йому потрібен новий капелюх.

«Збий капелюх»

Гравці обох команд стають в шеренги обличчям один до одного. Всі ховають ліву руку за спину, а на голову вдягають капелюхи. За сигналом ведучого гравці одночасно намагаються зняти капелюх у суперника, який стоїть навпроти. Виграє команда, у якої на голові залишиться більша кількість капелюхів.

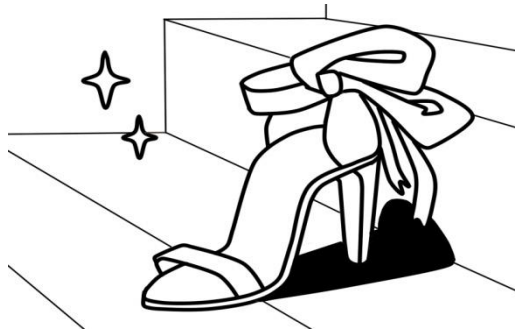
Ведучий: От тепер всі задоволені! Ви допомогли всім. А щоб у нас залишилась згадка про Простоквашине, треба зробити фото.

«Фото на пам'ять»

Завдання: за 5 хв створити фото про Простоквашине на папері. У кого буде кращий малюнок, той і переможе.

Ведучий: Ось і закінчилося наше свято! (Підбиття підсумків, оголошення переможця).

ПОПЕЛЮШКА



Обладнання: фішки, швабри, набори для дартсу, коробки, воланчики, кульки з паперу, іграшкові ляльки, різнокольоровий папір, ножиці, скотч, обручі, газети, бахали.

Ведучий: Доброго ранку, шановні друзі! Сподіваюсь, що ви всі пам'ятаєте казку про бідну дівчинку, яка була дуже доброю та трудящою. Скільки їй прийшлося пережити, перетерпіти. Але все ж таки вона дочекалася свого принца та стала щасливою. Ось і ми сьогодні спробуємо гідно пройти її шляхом. А щоб було цікавіше, ми поділимося на команди.

«Рози»

Команди стають в колони за лінією старту. У кожного гравця в руці дротик для гри в дартс. На відстані 15 м від початкової лінії лежать мішені. Перші гравці добігають до лінії, яка накреслена за 2 м до мішеней, та намагаються в неї влучити. Потім повертаються назад і передають естафету наступному. Виграє команда, яка буде швидшою та влучнішою.

Ведучий: Нарешті рози посаджені. Можливо ми можемо відпочити? Ан ні! Зла мачуха не дає цієї можливості. Треба перебрати горох від сочевиці.

«Швидко відділи»

Навпроти команд на відстані 15 м стоять 3 коробки: 1 та 2 – пусті, 3 – з воланчиками та кульками з паперу. Завдання: гравці по черзі біжать до коробок та перекладають по два предмети в пусті коробки (в одну – воланчики, а в другу – кульки). Виграє команда, яка швидше впорається з завданням.

Ведучий: Добре попрацювали! Можливо ми за це отримаємо винагороду? Ні! Підлога брудна і нам її треба вимити.

«Натирання підлоги»

Кожен гравець отримує по 2 аркуші паперу. За сигналом ведучого перші гравці кладуть на підлогу папір, стають на нього та пересуваються до фішки (15 м) та назад. Потім теж саме виконують наступні гравці. Хто швидше, той і переможе.

Ведучий: Підлога вже блищить! Ось тепер і відпочинемо, бо мачуха з донькою кудись поділися. Вони поїхали на бал. Але ж це несправедливо. Хтось працює, а хтось лише відпочиває. Давайте і Попелюшку зберемо на бал. Пошиємо її сукню.

«Сукня для Попелюшки»

Командам видається обладнання для створення сукні: іграшкові ляльки, різнокольоровий папір, ножиці, скотч. Завдання: за 5 хв створити сукню для ляльки. Переможе найгарніша сукня.

Ведучий: Тепер не соромно з'явитися на балу. Але треба поспішати.

«Їдемо на бал»

Команди стають по-трьох за лінією старту: один в центрі тримає обруч, двоє тримаються за обруч однією рукою попереду. За сигналом гравці в трійках переміщуються до

фішки (15 м) та назад і т.д. Виграє той, хто швидше подолає дистанцію.

Ведучий: Ось ми вже на балу. Як тут гарно. Танцюють всі. Давайте і ми спробуємо.

«Танок з принцом»

Учасники команд діляться на пари. Їм видають по газеті. Пари стають на розгорнуту газету та, коли починає лунати музика, танцюють на ній разом. Потім, коли музика стихне, вони згортають газету навпіл та стають на неї. Знову лунає музика, а пари намагаються танцювати так, щоб не зійти з газети. Хто помиляється, той виходить з гри. Потім складають вчетверо газету і т.д. Виграє команда, чия пара залишиться останньою.

Ведучий: Як же гарно у вас вийшло. Молодці! Здається Попелюшка сподобалася принцу. І тому він вирішив більше про неї дізнатися.

«Здогадайся»

1. Є підвал, у якому знаходяться 3 лампочки. Вимикачі від цих лампочок перебувають поза підвалом так, що навіть при відкритих дверях у підвал, не видно чи горять лампочки. Як, увійшовши всього 1 раз у підвал, визначити, який з 3-х вимикачів якій лампочці відповідає? (Включити дві будь-які лампочки, почекати якийсь час і виключити одну. Потім, зайшовши в підвал, побачимо одну лампочку, яка буде горіти. Торкнувшись двох інших, визначимо лампочку, що горіла. Вона буде теплою, а та, що не горіла - холодною. Отже, можна зіставити всі вимикачі).

2. У мене немає кишенькового годинника, а тільки настінний, який зупинився. Я пішов до свого знайомого, у якого годинник завжди ідеально показує час, довідався котра година й, довго не затримуючись у нього, повернувся додому. Вдома я швидко все підрахував і поставив стрілки свого годинника у положення, що відповідає вірному часу.

Як я це зробив, і який був хід моїх думок, якщо я заздалегідь не знав, скільки часу займе дорога до мого знайомого? (Завести настінний годинник. Сходивши до друга й повернувшись, по настінному годиннику можна визначити витрачений час на дорогу. Додавши половину цього часу до того, що довідалися в друга, можна правильно завести годинник).

3. У деякому місті ввели новий порядок. Тепер кожного, хто хотів потрапити в місто, на вході зупиняли стражники й задавали одне й те саме питання: «Навіщо ти хочеш увійти в місто?» Якщо людина у відповідь на це питання казала правду, то її топили в ставку, а якщо неправду - вішали на шибениці. Довгий час ніхто не міг увійти в місто, пройшовши через це випробування. Але знайшовся такий сміливець, що сказав, що він зможе пройти, не будучи втопленим у ставку, або повішеним на шибениці. Похваستився й... пройшов! Що ж він сказав варті? (Відповів: «Що б мене повісили». Якщо він сказав правду, його треба утопити, але тоді виходить, що він збрехав, якщо ж він збрехав, його треба повісити, але якщо його повісити, то виходить, він сказав правду, а, отже, його треба утопити. Тому, незрозуміло, правда це або неправда, і його пропустили).

4. Одного разу батько сказав своїм синам: «Осідлайте своїх коней, та їдьте з одного міста в інше. Чий кінь прийде до фінішу останнім, той одержить нагороду». Сини сіли на коней і ледве плетуться. Назустріч мудрець, запитує в чому справа, чому вони так повільно їдуть. Ті розповідають. Він їм сказав усього два слова, й не пройшло хвилини, як вони вже скакали до фінішу щосили. Що він їм сказав? («Поміняйтеся кінями»).

Ведучий: Так, ми все розповіли принцу! Давайте далі відпочивати. Але що це? Майже дванадцята! Треба тікати з балу, а то всі дізнаються, що Попелюшка бідна дівчинка.

«Не загуби туфельку»

Команди стають в колони за лінією старту. У кожного на правій нозі вдягнута бахіла. У перших гравців в руках швабра. Вони повинні дістатися фішки (15 м) та повернутися назад. Потім передати швабру наступному. Команда, яка впорається швидше, виграє.

Ведучий: Ми майже впоралися, але все ж таки загубили туфельку. Дуже прикро. А може й ні? Ось вже принц шукає свою кохану, пропонуючи всім дівчатам надіти туфельку.

«Знайди своє»

Перед конкурсом всі учасники знімають взуття та кладуть в коло, яке намальоване на відстані 15 м від стартової лінії посеред між командами. Потім всі одягають бахіли. Перші гравці команд рухаються до кола, знаходять там своє взуття, швидко одягають та повертаються до своєї команди. Потім це ж виконують всі гравці. Перемагає команда, яка буде швидшою.

Ведучий: От і знайшов наш принц свою кохану, а тепер вони разом прямують до замку, де буде весілля.

«До щастя разом»

Команди стають в колони по парах. Перша пара сідає вдвох на швабру та просувається до фішки (15 м) та назад. Потім передають швабру наступній парі і т. д. Виграє та команда, яка закінчить завдання першою.

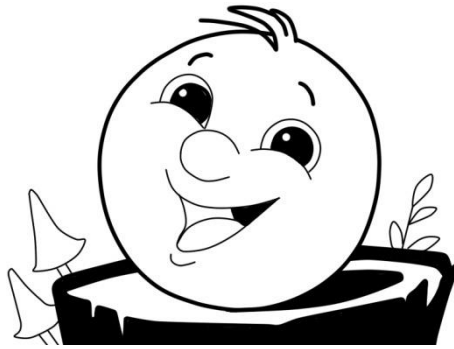
Ведучий: Ось і знайшла своє щастя Попелюшка! Ми дуже за неї раді! А що ж нам залишиться на згадку?

«Пісні з казок»

Команди за 3 хв повинні згадати всі пісні із казок. Потім вони по черзі співають. Перемагає команда, яка згадає більше пісень.

Ведучий: Ви – молодці! Дякуємо всім за участь! (Підбиття підсумків, оголошення переможця).

КОЛОБОК



Обладнання: віники, аркуші паперу, фітболи, фішки, волейбольні м'ячі, повітряні кульки, ракетки для бадмінтону, тенісні м'ячі, ложки, м'ячі для пінг понгу, газети, скотч.

Ведучий: Доброго дня, друзі! Сьогодні ми з вами помандруємо стежинами казок. Всі ми на деякий час станемо Колобками. Ви пам'ятаєте цю казку? Як його біднесенького всі хотіли з'їсти? Але все скінчилось добре. Давайте розділимося на дві команди.

«По засіках»

Команди стають в колони за лінією старту. У перших гравців в руках віник, а перед ними на підлозі – аркуш паперу. Завдання: догнати цей аркуш до фішки (15 м) та назад. Потім передати естафету наступному. Виграє команда, яка впорається з завдання швидше.

Ведучий: Ось і зробили бабуся з дідусем Колобка. Але ж йому не сиділося на місці і він втік від родичів.

«Я від баби втік, я від діда втік»

Першим гравцям команд дають фітболи. За сигналом ведучого вони стрибають до фішки (15 м) та назад. Потім всі інші по черзі таким же чином. Хто перший, той і переможець.

Ведучий: Котиться Колобок, а на зустріч йому зайчик. І він хоче його з'їсти. Треба тікати.

«Я від зайця втік»

Команди стають в шеренги спиною один до одного на відстані 30 см. Попереду малюють лінії, до яких треба дострибати гравцям, щоб опинитися в безпеці. Командам дають номери 1 – перша, 2 – друга. Ведучий промовляє: «Перша». Гравці цієї команди намагаються наздогнати других, поки вони не перетнули безпечну лінію. Переміщуватися можна лише стрибаючи на лівій, або правій нозі. Тих, кого спіймали, рахує ведучий. І так декілька разів. Після всіх спроб ведучий оголошує переможця: команду, яка зловила більшу кількість суперників.

Ведучий: Так, і від зайця ми втекли. Відсвяткуємо? От і ні! Вже ведмідь нас побачив. Треба знову тікати.

«Й від ведмедя втечу»

Команди стають в колони за лінією старту. Перші гравці затискають між колін волейбольні м'ячі, а в руках тримають повітряні кульки. За сигналом ведучого вони підкидають кульки вгору та намагаються, відбиваючи головою, дістатися фішки (15 м). Назад біжать, тримаючи м'яч та кульку в руках. Передають їх наступному і т.д. Виграє швидший.

Ведучий: Втік таки від ведмедя. Треба трохи перепочити. Побавитись.

«Загадки»

1. Чи можливо таке: дві голови, дві руки й шість ніг, а в ходьбі тільки чотири? (Так, це вершник на коні).

2. . Два роги - не бик, шість ніг без копит, коли летить - виє, сяде - землю риє. (Жук).

3. Електропоїзд іде по вітру. Куди йде дим? (В електропотягу немає диму).

4. На віконці сидить кішка, і вуса й шерсть як у кішки, але це не кішка. Хто це? (Кіт).

5. Скільки раз можна відняти 3 з 25? (Один раз).

6. Хто ходить сидячи? (Шахіст).

7. На столі лежить 3 олівця різної довжини. У середині самий довгий олівець. Як його вилучити із середини, не торкаючи його? (Потрібно перекласти будь-який крайній олівець).

8. У місті побачиш, а в селі - ніколи. У морі, озері, навіть у болоті побачиш, а в річці – ніколи? (Літера «О»).

Ведучий: Ось і відпочили. Треба котитися далі.

«Покотився по полях»

Команди стають в колони. У всіх учасників в руках ракетка для бадмінтону, перевернута догори. У перших гравців біля ніг – тенісний м'ячик. Перед командами стоять фішки. Завдання: обвести всі фішки та повернутися назад. Команда, яка швидше виконає завдання, переможе.

Ведучий: І котиться Колобок, котиться... А ж тут йому на зустріч виходить вовк. Ой, і він його хоче з'їсти.

«І від вовка втечу»

Кожний гравець тримає на витягнутій руці пластикову ложку. У перших учасників в ложці лежить м'ячик для пінг понгу. Вони повинні добігти до фішки (15 м) та повернутися назад, передати м'ячик без допомоги рук наступному і т.д. Хто швидше, той перемагає.

Ведучий: Втекли!!! Побіжимо далі по лісу. Може ще когось зустрінемо.

«Покотився по лісах»

Команди стають в колони за лінією старту. Перші гравці тримають в руках газету, а під ногами лежить повітряна кулька. Завдання: докотити кульку до фішки (15 м) та назад. Передати наступному і т.д. Команда, яка фінішує першою, переможе.

Ведучий: Щось нікого не зустріли. Заморились вже котитись. А хто ж це? Ой, ой,ой! Це ж лисиця! Вона дуже хитра. Але ж ми й від неї втечемо!

«Й від лисиці втечу»

Кожному гравцю команди прив'язують до ноги повітряну кульку (одним – сині, іншим – червоні). Всі учасники розташовуються по спортивній залі в хаотичному порядку. За сигналом ведучого суперники намагаються лопнути кульку іншого, а свою зберегти. Виграє команда, у гравців якої залишиться більше цілих кульок.

Ведучий: Ох і настраждався наш Колобок. Час вже повертатись до люблячих баби та діда.

«Дорога додому»

Команди стають по парах за лінією старту. Перша пара затискає поміж животами фітбольний м'яч. За сигналом ведучого вони пересуваються до фішки (15 м) та назад. Потім теж саме виконують інші пари. Перемагає команда, яка швидше виконала завдання.

Ведучий: Ось ми і вдома. А які ж раді баба з дідом!

«Зустріч»

Команди стають у шеренги обличчям одна до одної. Кожному гравцю до живота примотують повітряну кульку. За сигналом ведучого гравці протилежних команд, які стоять навпроти один одного, обіймаються та намагаються лопнути кульку суперника (без допомоги рук). Виграє команда, у якої вціліло більше кульок.

Ведучий: Оце так зустріч! Оце так обійми! Та нарешті Колобок дома. Дякуємо всім! (Підбиття підсумків, оголошення переможця).

НЕБЕЗПЕЧНІ ДЖУНГЛІ



Обладнання: фішки, аркуші паперу, віяло з паперу, паперові банани, баскетбольні м'ячі, стільці, стакани, вода, ложки, пляшки, гімнастичні палки, скакалки, сірники, кубики, мотузки, хустинки, картки із зображеннями тварин, скотч.

Ведучий: Шановні учасники! В цьому місяці після чисельних перевірок нашим студентам підвищили стипендію. І тепер вони можуть дозволити собі будь-яку забаганку, будь-яку подорож. І ось вони замовили туристичне сафарі по джунглям. Діставались туди вони дуже складно: всі позашляховики перегрілись та вийшли зі строю. Але до найближчого поселення аж 30 км, тому нам прийшлося йти пішки. Так як нас було багато, і не всі хотіли йти одним шляхом, то ми поділилися на дві команди та обрали капітана. Ми вирішили позмагатися – хто прийде першим. І ось вже перша перешкода.

«Болото»

Гравці обох команд стають в колони за лінією старту. Вони тримаються за руки. Протягом дистанції до фішки (15 м) розкидані аркуші паперу («купини»), по яким треба пересуватися. За сигналом ведучого всі разом колоною біжать до фішки та назад (не можна розриватися, пересуватися тільки по аркушах паперу). Команда, яка швидше подолає дистанцію, переможе.

Ведучий: Нарешті ви опинилися на іншому боці болота, в небезпеці. Але це вам тільки здається. Тепер на вас чекають небезпечні джунглі.

«Небезпечні джунглі»

Одна команда стає в колону за лінією старту. Гравці другої команди стають по парах та розташовуються протягом всієї дистанції, яку треба подолати, утворюючи перешкоди. Перший гравець біжить до фішки (15 м) та назад, долаючи перешкоди. Потім наступний і т.д. Гравці другої команди мають право міняти перешкоди. Ведучий вмикає секундомір та вимірює час, за який справиться перша команда. Потім вони міняються ролями, а ведучий вимірює час другої команди. Хто буде швидшим, той і переможе.

Ведучий: Добре всі впорались! А хто це нам іде на зустріч? Слон! Що робити? Треба його пригостити чимось смачним, щоб він нас пропустив далі.

«Нагодуй слона»

Перед першими гравцями команд, які стоять в колонах, лежать «банани» (з паперу). У кожного учасника в руках віяло з паперу. За сигналом перші гравці повинні доштовхати віялом «банан» до фішки (15 м) та бігом повернутися назад. Передати «банан» наступному і т.д. Переможе команда, яка швидше впорається.

Ведучий: Ось і минула небезпека! Слона нагодували і тепер вперед! Ой, знову перешкода! Яке величезне озеро! Ми, мабуть, самі не зможемо дістатися іншого берега. А дивіться як багато черепах. Давайте спробуємо по них дістатися берега.

«Через озеро на черепахах»

Команди стають в колони в трійках. Гравець, який розташовується посередині, стає на баскетбольний м'яч. Двоє інших тримають його за руки. По свистку перші трійки пересуваються до фішки (15 м) та назад і т.д. Якщо гравець

зійшов з м'яча, то він повинен стати на нього і продовжити рух. Хто швидший, той переміг.

Ведучий: Ура! Вийшло! Ми вже на іншому березі. Треба зробити привал. Ой, а хто це? Це нещасний бізон, який потерпає від спраги. Треба йому допомогти.

«Врятувати бізона»

Навпроти кожної команди на відстані 15 м стоять два стільці (на відстані – 1 м), на яких розташовані стакани (один – з водою, інший - порожній). У перших гравців в руках – ложка. За сигналом вони біжать до повного стакана, зачерпують воду та переносять до порожнього. Потім повертаються назад та передають ложку наступному. Виграє команда, яка першою наповнить стакан.

Ведучий: Які ж ви молодці! Допомогли бізону. Он він веселий побіг до своєї сім'ї. Але ж нам треба ще розпалити багаття, а потім зможемо гарно відпочити. Отож беремося до справи!

«Привал»

У кожного гравця команди в руках по сірнику. Завдання: дістатися бігом до стільця та покласти сірник так, щоб вийшло багаття – «колодязь». Команда, яка швидше «розпалить» багаття, виграє.

Ведучий: Багаття вже горить. А що ж ми будемо їсти? Всі припаси залишилися в позашляховиках. Ось чийсь вудки лежать на березі. Так ми ж можемо наловити рибки.

«Ловись рибка»

Навпроти команд на відстані 15 м стоять повні пляшки з водою. У перших гравців в руках вудка (до гімнастичної палки прив'язана скакалка з кільцем на кінці). Вони пересуваються до пляшки та намагаються накинути кільце на її горлечко (обов'язково). Потім повертаються назад і передають вудку наступному і т.д. Виграє спритніший та швидший.

Ведучий: Тепер ми трошки зігралися, поїли. А давайте, щоб підняти настрій, пограємо.

«Відгадай звіра»

Ведучий підзиває по черзі гравців з команд та на вухо називає тварину, яку їм необхідно зобразити без слів. Команди стають у шеренги навпроти одна одної та, коли знають вірну відповідь, піднімають руку. Та команда, яка відгадає більшу кількість завдань, виграє.

Ведучий: Ну що? Відпочили? Можна йти далі. Але перед нами дуже щільні хащі. Тут треба подумати, як крізь них пробратися.

«Стань змією»

Команди стають в колони за лінією старту, тримаючи гравця, який стоїть попереду обома рукам за плечі. Протягом всієї дистанції до фішки (15 м) стоять перешкоди. За сигналом ведучого команди огинають перешкоди та повертаються назад. Хто буде швидшим, той і виграє.

Ведучий: Нарешті ми пройшли всі страшні місця. Молодці! Тепер можна і додому. Ой ні, мабуть, не всі! Хто це там такий сердитий?

«Їжа для дикобраза»

У перших гравців в руках мотузка, до якої прив'язана повна пляшка з водою. Перед ними лежить кубик. За сигналом перші гравці намагаються доштовхати кубик до фішки (15 м). Потім бігом повертаються назад і передають обладнання. Наступні виконують теж саме. Хто перший, той і перемаже.

Ведучий: Так, по-іншому ви й не змогли б нагодувати це страховисько. Молодці, ви впоралися! Айда додому. Ого, а вже потемніло. Як же дістатися додому, якщо ліхтарик у нас один?

«Додому по темному»

Команди стають в колони за лінією старту. Всім, крім направляючих, зав'язують очі. Гравці в колоні тримають один одного за талію. Завдання: дістатися фішки (15 м) та повернутися назад. Хто швидше, той переміг.

Ведучий: А тепер давайте згадаємо, кого ми зустрічали на своєму шляху в джунглях.

«Хижак»

Всім учасникам наліплюють на лоб наліпку таким чином, щоб він не побачив того, що там зображено. Потім гравці діляться по парах (один - з однієї команди, а інший - з другої). Вони по черзі задають один одному питання. Відповіді мають бути: «так» чи «ні». Виграє команда, яка першою відгадає всіх звірів.

Ведучий: Ось і побували ми в джунглях! Молодці! (Підбиття підсумків, оголошення переможців).

СВЯТО НОВОГО РОКУ



Обладнання: аркуші паперу, ножиці, маркери, скотч, аркуші з літерами, мішки, стільці, фішки, тарілки.

Ведучий: Настання Нового року – самий радісний момент. Ми за тижні, а то й за місяці готуємося до його святкування. Але для того, щоб воно вийшло чудовим, недостатньо тільки майстерного приготування святкового столу, шикарного наряду та прибраного приміщення. Потрібно, щоб всім було весело!

«Створи кульку»

Команди стають в шеренги навпроти одна одної. Перед кожним учасником на підлогу кладуть аркуш паперу. Завдання, яке постає перед кожним гравцем: тримаючи праву руку за спиною, тільки за допомогою однієї лівої, взявши аркуш за куточок, зібрати його в кулю – сніжку. Перемагає команда, яка швидше впоралася з завданням.

Ведучий: Так, який же Новий рік без снігу та снігових куль. У вас дуже добре вийшло. Але ж і без ялинки немає цього свята.

«Створи ялинку»

Команди стають в пари лівим (правим) боком один до одного за лінією старту, обійнявшись. Навпроти на відстані 15 м стоять стільці, на яких лежать аркуші паперу та ножиці. За сигналом ведучого пари пересуваються до стільців. Один лівою рукою тримає аркуш паперу, а другий – правою вирізає ялинку. Потім гравці повертаються назад і передають естафету наступній парі і т.д. Хто швидше та якісніше виконає завдання, той – переможе.

Ведучий: Ось у нас вже є ялинонька! А який танок навколо неї завжди виконують? Вірно – хоровод.

«Хоровод»

Гравці кожної команди, тримаючись за руки, біжать до фішки (15 м) та повертаються назад. За лінією старту утворюють хоровод (розриватися не можна).

Ведучий: Добре потанцювали? Молодці! А як же без подарунків у Новий рік? Де ж той мішок Діда Мороза?

«Мішки від Діда Мороза»

Учасники стають в колони за лінією старту. Перші учасники стоять в мішках. За сигналом ведучого вони повинні дістатися фішки (15 м) та повернутися назад. Потім теж саме виконують наступні. Виграє команда, яка буде швидшою.

Ведучий: Ось і знайшлися мішки з подарунками. Але зазвичай Дід Мороз просто так не дає їх. Треба подарунки заробити.

«Новорічна вікторина»

1. Жезл Діда Мороза. (Посох).
2. Обов'язковий атрибут Новорічного свята. (Ялинка).
3. В якій країні роздає подарунки не сам місцевий Дід Мороз – Боббі Натале, а фея Бефана з червоним ковпачком та у кришталевих черевичках? (В Італії).
4. У цього Діда Мороза – біла борода, червона шапочка з помпончиком, яскраві плавки на засмаглому тілі, сонцезахисні окуляри і дошка для серфінгу. Звідки він? (Австралія).
5. Веселий новорічний напій. (Шампанське).
6. Замінник снігу на новорічній ялинці. (Вата).
7. Час доби, коли зустрічають Новий рік. (Ніч).
8. Костюмований бал у новорічну ніч. (Маскарад).
9. Різнокольорові паперові кружечки, якими обсипають один одного на новорічному святі. (Конфетті).
10. Іграшка, яка розриваючись від удару, видає різкий звук і викидає конфетті. (Хлопавка).

Ведучий: Тепер ми сміливо можемо просити подарунки у Діда Мороза. А тепер давайте пограємо сніговими кулями.

«Обід для сніговика»

Команди стають в колони за лінією старту. У перших гравців в руках тарілка з горою кульок. За сигналом вони повинні добігти до фішки (15 м) та повернутися назад. Потім передати тарілку наступному і т.д. Якщо хтось втратить кульку, треба її підняти, покласти назад, а потім продовжити виконувати завдання. Переможе команда, яка буде швидшою.

Ведучий: Добре! А тепер давайте покажемо які ми розумні.

«Новорічні загадки»

Від кожної команди бере участь 4 гравці, на яких надівають літери: ф – м, ш – к, а – с, а – р.

1. Узимку в нього замотуються по самі вуха. (Шарф).
2. Із чого роблять новорічні котлетки? (Фарш).
3. Традиційна страва немовлят, навіть, на Новий рік, (Каша).
4. Благородне чоловіче вбрання для офіційних заходів. (Фрак).
5. Найвідоміший твір Мендельсона. (Марш).
6. У супермаркеті є вільна...(Каса).
7. За допомогою чого, крім листа, можна передати новорічне привітання? (Факс).

Команда, яка швидше виконає завдання, переможе.

Ведучий: Відпочили? А тепер давайте трішки побешкетуємо. І для цього нам знадобляться наші снігові кульки.

Команди стають кожна на своїй половині ігрового майданчика, який розділений центральною лінією. У кожного гравця – кулька. За сигналом ведучого всі одночасно намагаються перекинути кульки на половину суперника. За другим сигналом всі зупиняються та рахують кульки, які знаходяться на їх половині майданчика. Виграє команда, у якої буде менше кульок.

Ведучий: Я бачу, що вам дуже подобається бавитися кульками. Тоді ми ще раз з ними пограємо.

«Снігова баба»

Учасники команд повинні створити із запропонованих повітряних та паперових куль, скотчу, маркерів, ножиць снігову бабу. Виграє та команда, баба якої буде найгарніша.

Ведучий: Ось і баба в нас є. А чому ми не ковзаємо з гірки. Це ж так весело.

«На санчатах з гірки»

Команди стають за лінією старту в трійках. Один з них сідає на мішок, а інші двоє будуть його тягти. Завдання: дотягти гравця до фішки (15 м), а назад повернутися всім бігом та передати «санчата» наступним. Хто швидше, той виграв.

Ведучий: Ось і підходить наше свято до кінця. Але хто це там хитається? Що трапалося? Невже випили щось алкогольне? Це жах! Зараз ми вас всіх перевіримо.

«Тест на тверезість»

Ведучий розставляє стільці по колу біля кожної команди (скільки гравців в команді – стільки стільців). Учасники сідають на них з боку. Далі їм необхідно лягти головою на коліна учасника, який сидить наступним. Коли всі лягли, ведучий прибирає стільці, а учасники намагаються протриматись в такому положенні якнайдовше. Виграє команда, яка протримається довше ніж інша.

Ведучий: Ні, я помилився! То вас хитало від задоволення та виснаження! Всі попрацювали дуже добре! Дякуємо! (Підбиття підсумків, оголошення переможця).

II. КВЕСТИ

МАНДРИ УНІВЕРСИТЕТОМ

Обладнання: конверти, пазли, картки, дротики, повітряні кульки, аркуші паперу, кольорові стрічки, олівці, ребуси, фішки.

Місце проведення: університет.

Завдання: першим зібрати контрольне слово.

Учасники діляться на дві команди, виконують завдання та отримують підказки, де знаходяться літери, з яких вони повинні скласти контрольне слово.

Станція 1. «Спритна» (жіноча роздягальня)

Завдання: пройти дистанцію від дверей до вікна, долаючи перешкоди, де взяти елемент пазлу. Виконують один за одним по черзі. Як тільки принесуть всі частини, потрібно скласти картинку та отримати першу підказку:

Конверт: Тут на сцені виступаємо,

Всі свята проводимо,

У КВК тут граємо,

Та й ще пісні співаємо. (Актова зала).

Станція 2. «Акторська»

Завдання: заспівати пісню, яка починається на «Ой..», та відтворити її сюжет у танку.

Конверт: «Там ви знайдете відповіді майже на всі запитання» (бібліотека).

Станція 3. «Теоретична»

Завдання: вибрати з карток ті, на яких зображені речі, необхідні бадмінтоністу.

На картках зображені речі і предмети. Учасники повинні розібрати їх на дві групи: потрібні та непотрібні. Якщо картки обрані правильно, то на звороті вони зможуть прочитати підказку. (Спортивна зала).

Станція 4. «Влучно в ціль»

Завдання: команди намагаються влучити в повітряні кульки з підказкою, які прив'язані до шведської драбини.

Конверт: «Там завжди привітна леді на рецепшині сидить...» (біля вахтера університету).

Станція 5. «Імітатори»

Завдання: капітан команди повинен показати задане слово без слів, а вахтер має відгадати. Якщо у капітана не виходить, то долучаються інші учасники команди. На цьому етапі перемагає команда, слово якої швидше було вгадане.

Конверт: «Туди біжимо, коли хворіємо, коли комусь заклало ніс. Там допомогу ми отримуємо, кому пігулку, кому шприц» (медпункт).

Станція 6. «Болото»

Завдання: кожен гравець команди пересувається по аркушам паперу, які розташовані на шляху до медпункту. Останній збирає всі аркуші (на них написані літери) та всі разом складають слово, яке й буде підказкою до наступної зупинки. (пам'ятник А.С. Макаренку).

Станція 7. «Знайди друзів»

Завдання: біля пам'ятника заховані стрічки різного кольору (по дві кожного). Учасники повинні спочатку відшукати їх, а потім знайти свою пару за кольором.

Конверт: «Там, де хоча б один раз побував кожен студент» (їдальня).

Станція 8. «Великі суші»

Завдання: кожен учасник біжить від дверей до підвіконня, на якому лежать олівці та аркуші паперу. Перший намотує папір на олівець, потім кожен наступний виконує теж саме.

Конверт: «Вони завжди хочуть тиші, бо серйозну справу мають. Все складають, віднімають, нам стипендію рахують» (бухгалтерія).

Станція 9. «Всезнайко»

Завдання: відгадати ребуси (додаток 1).

Конверт: «Де вам завжди раді, де вас всіх вітають, де м'ячі у кошик рідко залітають» (спортивна зала).

Станція 10. «Спортивна»

Завдання: команда стає в колону напроти фішки (15 м). На дистанції розташовуються аркуші, на яких намальовані різні предмети. По черзі учасники біжать до аркуша, перевертають його та, якщо малюнок пов'язаний зі спортом,

несуть його до фішки та залишають. Потім повертаються до команди.

Перемагає команда, яка впорається з завданням швидше.

Місцезнаходження зупинок:

1. Жіноча роздягальня.
2. Актова зала.
3. Бібліотека.
4. Спортивна зала.
5. Біля вахтера університету.
6. Медпункт.
7. Пам'ятник А.С. Макаренку.
8. Їдальня.
9. Бухгалтерія.
10. Спортивна зала.

ФОРТ БОЯРД У СУМСЬКОМУ ПЕДАГОГІЧНОМУ УНІВЕРСИТЕТІ

Обладнання: волейбольний м'яч, паперові стаканчики, крейда.

Місце проведення: університет.

Завдання: щоб завершити квест, команда повинна зібрати 9 ключів. Лише ця кількість дасть змогу отримати головний приз. Команди отримують карти, на яких позначено місце знаходження наступного етапу.

Станція 1. «Рахувально-присідальна» (1 ключ)

Завдання: дати відповіді на запитання, порахувати загальну суму цифр кожної відповіді, виконати присідання відповідну кількість разів.

- 1) Скільки пелюсток має квітка Хрестоцвітних? – 4.
- 2) Скільки наднирників має людина? – 2.
- 3) Скільки рогів у корови? – 2.
- 4) Скільки пар ніг у жуків? – 6.

5) Скільки копит у коня? – 4.(Сума: 18).

Станція 2. «Стрибальна» (1 ключ)

Завдання: від команди на відстані 15 м знаходиться ключ. Гравці повинні дати правильну відповідь на запитання та отримати можливість виконати стрибок у довжину. 1 відповідь дає змогу зробити 1 стрибок (якщо після виконання завдання команда не дотягується до ключа, то капітан навшпиньках повинен подолати цю дистанцію):

1) Назвати усі царства живої природи (Рослини, Тварини, Гриби, Бактерії, Віруси).

2) Дати повну назву кожної кафедри нашого факультету.(Кафедра загальної і регіональної географії, Загальної екології та біології, Загальної біології людини і тварини, Хімії і методики навчання хімії).

3) Назвати усі типи простих суцвіть. (Кошик, зонтик, колос, щиток, початок, китиця, голівка).

4) Назвати усі відділи травної системи людини. (Рот, глотка, стравохід, шлунок, тонкий та товстий кишківник).

5) Назвати представника, що належить відразу до 2 царств (є симбіозом 2 царств). (Лишайники).

6) Назвати екологічні зони Світового океану. (Літораль, бенталь, пелагіаль).

7) Назвати вид спорту, що характеризується наявністю ракетки у гравця, літаючого об'єкта у повітрі та частих помахів ракеткою, що повинні влучити у літаючий об'єкт. (Бадмінтон).

Станція 3. «Кубічна» (1 ключ)

Завдання: дати правильні відповіді на всі запитання.

Запитання:

1) Скільки сторін має куб? – 6.

2) Скільки кубиків намагається накачати чоловіки у зоні живота? – 6.

3) Скільки сторін має кубик- рубик? – 6.

4) Скільки літрів води у одному кубометрі? – 1000.

5) Скільки граней має куб у сотах бджіл? – 7.

Станція 4. «Дитяча» (1 ключ)

Завдання: перед командою на підлозі намальовані квадрати, по яким гравці будуть пересуватися по черзі: 1 – стопи прямо, 2 – стопи наліво, 3 – права стопа прямо, 4 – дві стопи назад, 5 – дві стопи вперед, 6 – ліва стопа наліво, 7 – дві стопи вперед.

Станція 5. «Дотягнись» (1 ключ)

Завдання: Дотягнутись кінчиками пальців до підлоги і перерахувати не менше 3-х видів спорту, не повторюючись з іншими учасниками команди. Вправу учасники виконують по черзі.

Станція 6. «Волейбольна» (1 ключ)

Завдання:

1. Щоб добути м'яч потрібно кожному учаснику команди назвати 1 амінокислоту. (Лейцин, фенілаланін, гліцин, треонін, тирозин, цистеїн).

2. Стати в коло та передавати волейбольний м'яч доти, доки не виконають 12 передач без втрат.

Станція 7. «Співоча» (1 ключ)

Завдання: пригадати та проспівати 7 пісень, в яких буде згадуватись слово «сонце».

Станція 8. «Майстерна» (1 ключ)

Завдання: команди стають за лінією старту, у кожного гравця – паперовий стаканчик. За сигналом перший учасник пересувається зі стаканчиком на голові до стільця (15 м), залишаючи його там, та повертається до команди. Потім теж саме виконує наступний, але свій стаканчик ставить на інший, утворюючи башту.

Станція 9. «Фінішна» (1 ключ)

Завдання:

1. Пригадати назву кожної станції.

2. Стати в колону, покласти руки на плечі гравцю, який стоїть попереду, та виконати 10 стрибків вперед, назад, ліворуч, праворуч.

3. Дати хором повну назву нашого університету і швидко бігти на фініш.

ФІНІШ - якщо команда має 9 ключів отримує приз.

Місцезнаходження зупинок:

1. Біля потаємного коридору у передпокої рідного університету.
2. Незмінне місце зустрічі всіх талановитих, креативних та творчих.
3. Місце спочивання об'єктів препарування студентів природничо-географічного факультету.
4. Місце, де студенти природничо-географічного факультету дізнаються про новини свого життя.
5. Кафедра знавців материків та океанів, володарів карт та глобусів, провідників у світ знань про Землю.
6. Місце щорічної спільної університетської ранкової зарядки.
7. Місце, де зрозуміло, кому ми вдячні за назву нашого університету.
8. Місце, де завжди хтось бігає.
9. Там, де завжди весело та гучно.

ДРУЖНЯ МОЛОДЬ

Обладнання: різні речі, ключ, газети, картки з буквами, ложка, ємності, вода.

Місце проведення: університет.

Завдання: за кожну станцію дається 10 балів, окрім станції № 8, там кількість балів необмежена. Яка команда набере більшу кількість балів, та й отримає головний приз.

Станція № 1. «Здоров'я»

Завдання: пригадати та заспівати якомога більшу кількість пісень, де згадується здоров'я, здоровий спосіб життя та все, що з ним пов'язано.

Станція № 2. «Сила»

Завдання: капітан повинен різними способами перенести всю команду через уявну калюжу (пісочна яма). Коли вся команда буде перенесена, лише тоді завдання вважається виконаним.

Станція № 3. «Єдність»

Завдання: команда танцює в колі поки грає музика. Потім ведучий каже: «Менше ніг». Учасники повинні створити цікаві скульптури таким чином, щоб ніг на підлозі було якомога менше.

Станція № 4. «Увага»

Завдання: В жіночій роздягальні команда повинна знайти заховані речі, які назове ведучий, та ключ, який відімкне двері і гравці зможуть перейти до наступної станції.

Станція № 5. «Спритність»

Завдання: 2 гравця з команда повинні лише ногами перевернути газету, на якій стоять, не виходячи за її межі і не стаючи ногами за землю. Якщо команда не впорається з завданням, то проходить цю станцію знову.

Станція № 6. «Уважність»

Завдання: кожному гравцю видаються картки з певними буквами. Учасники повинні прикласти (і утримати) всі картки до тих частин тіла, у яких назви розпочинаються з вказаних літер. Команда перемагає в тому випадку, якщо кожен з учасників зміг, як мінімум 5 карток, утримати на собі.

Станція № 7. «Кмітливість»

Завдання: інтелектуальна гра для всієї команди.

1. Скільки років повинно пройти від однієї зимової

- олімпіади до іншої? (чотири роки).
2. При якій температурі повітря можна заливати ковзанку? (не вище нуля).
 3. З чого були зроблені найперші ковзани? (з кісток).
 4. Якої маси жіноче ядро? (чотири кг).
 5. Молот метають на дальність або у висоту? (на дальність).
 6. Скільки спроб дається спортсмену для стрибка у висоту з розбігу на кожному новому рівні планки? (три).
 7. На змаганнях зі стрибків у воду спортсмени стрибають з трамплінів і вишок. Який з цих снарядів має висоту 1 м? (трамплін).
 8. Спортивні змагання з фехтування проходять на шпагах, шаблях і... Якої зброї не вистачає? (рапірах).
 9. У якій спортивній дисципліні використовується предмет, що складається з: рукояті, плечей і тятиви? (стрільби з лука).

Станція № 8. «Пам'ять»

Завдання: за 1 хв. команда повинна пригадати якомога більше видів спорту і назвати їх. Можна користуватись сторонньою допомогою. Скільки команда видів назве, стільки ж балів і отримає.

Станція № 9. «Товариськість»

Завдання: кожен з учасників повинен привести з вулиці ще по 1 людині (не учасників квесту), і показати цікаві вправи, які будуть виконувати всі разом.

Станція № 10. «Швидкість»

Завдання: кожному учасникові видається ложка і одна ємність з водою на команду. На фініші стоять порожні ємності, куди за сигналом ведучого гравці ложками повинні переносити воду. Команда тоді впоралась, коли на фініші всі ємності будуть заповнені.

Місцезнаходження зупинок:

1. Вхід до головного корпусу університету.
2. Стадіон.
3. Спортивна зала.
4. Жіноча роздягальня.
5. Вхід до актової зали.
6. Другий поверх, біля бюсту А.С. Макаренка).
7. Вхід до головного корпусу університету.
8. Стадіон.
9. Біля входу до університету.
10. Спортивна зала.

ПІРАТИ УНІВЕРСИТЕТСЬКОГО МОРЯ

Обладнання: скакалка, сірники, обруч, фішки, конверти, навушники, повітряні кульки, різні предмети.

Місце проведення: університет.

Завдання: за кожне виконане завдання команда отримує ключ до скрині зі скарбами, де схований солодкий подарунок.

Станція 1. «Острів стрибаючий»

Завдання: команді дається скакалка. Капітан починає співати будь-яку пісню і 5 разів стрибає на скакалці. Потім передає її до рук іншого члена команди, а той стрибає вже 6 разів (з кожним разом збільшується на 1 раз). Головна умова, щоб разом із скакалкою передавалася і пісня, яка не повинна стихати ні на секунду.

Станція 2. «Острів загадковий»

Завдання: командам потрібно відгадати загадки.

-Близько 40 млн. людей займаються ЦИМ вночі. (Сплять.)

-На яке запитання ніколи не можна відповісти «так»? (Ти спиш?)

-Чи може страус назвати себе пташкою? (Ні, він не вмє

говорити.)

-Чим відрізняється вода від близнят? Вода — H₂O, а близнята — O, аж два!

-Під яким кущем сидить заєць, під час дощу? (Під мокрим.)

-Що потрібно робити, щоб у кімнаті було більше повітря? (Менше дихати.)

-Що треба робити, коли бачиш зеленого чоловічка? (Переходити вулицю.)

Станція 3 «Острів швидкісний»

Завдання: учасники команди стають в колону за лініє старту. У кожного гравця в руці – обруч. За сигналом перший біжить до фішки (15 м) та повертається назад. Потім до нього приєднується другий, тримаючись за обруч першого, а свій несе в руці і т. д.

Станція 4. «Острів «казковий»

Завдання: назви відомих казок перевернуті, всі слова подані з протилежним значенням. Потрібно вгадати казку. Гравці відгадують казки по черзі, той, хто не знає назву казки присідає 1 раз і слово передається наступному. Якщо ніхто з команди не знає відповідь, то вся команда присідає 1 раз обійнявшись.

- Квадратик — Колобок.
- Хворий — Доктор Айболит.
- Пес без кросівок — Кіт у чоботях.
- Коза та семеро вовчат — Вовк і семеро козлят.
- Миска борщу — Горшок каші.
- Гарне курча — Гидке каченя.
- Білий платок — Червона шапочка.
- Льодовий король — Сніжна королева.
- Великий Кум - Маленький Мук.

Станція 5. «Острів спритний»

Завдання: команда повинна знайти всі конверти, в яких знаходяться частини прислів'я, та скласти його. Наприклад:

Бачить кіт сало, та сили мало.
Без вірного друга — велика туга.
Без нашого Гриця вода не освятиться.
Без труда нема плода.
Береженого Бог береже, а козака шабля.

Станція 6. «Острів скарбів»

Завдання: учасники, починаючи з капітана, по черзі слухають мелодію в навушнику і показують цю мелодію рухами і мімікою своїй команді. Команда отримає скарби лише в тому випадку, якщо будуть відгадані всі пісні.

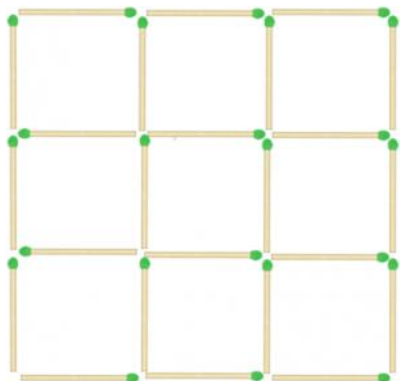
Станція 7. «Острів «батл»»

Завдання: до правої ноги учасників обох команд прив'язуються повітряні кульки різного кольору. Коли починає грати музика, суперники починають лопати кульки одне одного. Переможе та команда, у якої буде як можна більше вцілілих кульок.

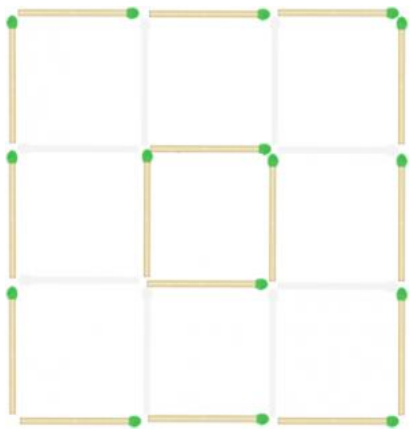
Станція 8. «Острів знань»

Завдання: розв'язати завдання з сірниками:

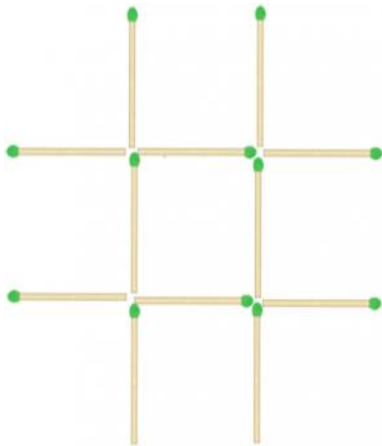
1. Перед вами 9 маленьких квадратів, утворених двадцятьма чотирма сірниками. Приберіть 8 сірників, не чіпаючи інших, щоб залишилося всього 2 квадрати.



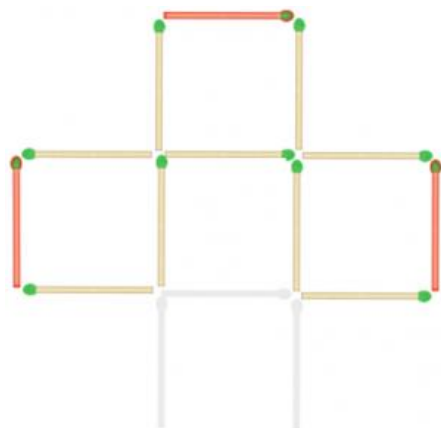
Відповідь: прибрати сірники так, щоб залишився тільки самий великий та найменший квадрат.



2. Необхідно перекласти 3 сірники так, щоб отримати рівно 3 квадрати.



Відповідь: необхідно перемістити 2 нижніх вертикальних сірники вправо та вліво відповідно, щоб вони замкнули бокові квадрати. А нижнім середнім горизонтальним сірником потрібно замкнути верхній квадрат.



Станція 9. «Станція сміху»

Завдання: насмішити будь-яким способом викладачів, які знаходяться на кафедрі.

Станція 10. «Острів фізкультурний»

Завдання: команда стає у шеренгу. Біля першого учасника розташовані різні предмети. За сигналом необхідно пересунути всі предмети до останнього в шерензі.

Місцезнаходження зупинок:

1. Вхід біля університету.
2. Актова зала.
3. Спортивна зала.
4. Бібліотека.
5. Біля пам'ятника А. С. Макаренка.
6. Біля бюсту А.С. Макаренка.
7. Стадіон.
8. Фізико – математичний факультет.
9. Кафедра фізичного виховання
10. Спортивна зала.

ЩО ХОВАЄТЬСЯ В СПОРТИВНІЙ ЗАЛІ?

Обладнання: книжки, конверти, тазок, різні предмети, фішки, ключ.

Місце проведення: університет.

Завдання: для того, щоб дізнатись, що ховається в спортивній залі, потрібен ключ, який ви отримаєте, якщо пройдете всі станції квесту.

Для визначення першої станції учасникам потрібно відгадати загадку.

Станція 1. «Гардероб»

Де ми речі залишаємо, щоб на парах посидіть,
Потім їх ми забираємо, щоб не мерзнуть, не хворіти.

Завдання: станцювати веселий танок всією командою. Після цього команда повинна знайти конверт з підказкою про подальший маршрут.

Станція 2. «Бібліотека»

Завдання: Викласти книжки, які знаходяться на столі хаотично, в стопку за абеткою. Після виконання завдання команда повинна знайти конверт в одній із книжок.

Станція 3. «Актова зала»

Завдання: заспівати пісню про спорт, а потім знайти конверт.

Станція 4. «Стадіон».

Завдання: виконати 10 присідань одночасно всією командою: гравці стають в шеренгу, кладуть руки на плечі один одному та виконують присідання, утворюючи «хвилю». Потім команда повинна знайти конверт з позначенням наступної станції.

Станція 5. «Медпункт».

Завдання: розбитися в трійки. Перенести одного гравця від входу до медпункту: двоє учасників тримають один одного за руки, утворюючи сидіння, а третій сідає. Таким чином вони виконують завдання. Потім команда отримує конверт з наступною станцією.

Станція 6. «Вхід до університету».

Завдання: вишикуватись за абеткою за першою літерою імені, потім за першою літерою прізвища. За виконання завдання команда отримує конверт з вказівкою на наступну станцію.

Станція 7. «Буфет».

Завдання: перед учасниками стоїть тазок з різними предметами. Необхідно знайти ті предмети, на яких написані літери. Потім необхідно скласти слово, яке буде підказкою до наступної станції.

Станція 8. «Фізико-математичний факультет».

Завдання: порахувати всі двері, які знаходяться на цьому поверсі. Потім помножити їх на 2; ще раз помножити на 2, а потім поділити на 4. За виконання завдання команда

отримує конверт з наступною станцією.

Станція 9. «Історичний факультет».

Завдання: знайти 10 відмінностей за 1 хв (будуть надані 2 картинки (дивись додаток 1)). Після цього команда отримає конверт з підказкою.

Станція 10. «Природничо-географічний факультет».

Завдання: піднятися в колоні сходами з 2 поверху до 3, оббігти фішки та разом присісти. Команда отримує наступну підказку після виконання завдання.

Станція 11. «Спортивна зала».

Завдання: знайти в коробці, в якій знаходиться різноманітний інвентар, ключ від спортивної зали та відімкнути двері.

Виграє команда, яка виконає квест швидше за іншу.

Місцезнаходження зупинок:

1. Гардероб.
2. Бібліотека.
3. Актова зала.
4. Стадіон.
5. Медпункт.
6. Вхід до університету.
7. Буфет.
8. Фізико-математичний факультет.
9. Історичний факультет.
10. Природничо-географічний факультет.
11. Спортивна зала.

МАНДРІВКА УНІВЕРСИТЕТОМ

Обладнання: паперові кульки, коробки, аркуші паперу з літерами, скакалки, фішки, різні предмети.

Місце проведення: університет.

Завдання: команди отримують карту зі вказаними

станціями та виконують завдання. Хто впорається швидше, той і переможе.

Станція 1. «Спортивна зала»

Завдання: відгадати ребуси. За одну неправильну відповідь – 5 присідань для всієї команди (дивись додаток 2).

Станція 2. «Музей А.С. Макаренка».

Завдання: розв'язати загадки. Штраф – 10 стрибків на місці.

- ✓ через воду він проводить, а сам з місця вік не сходить (міст);
- ✓ кавунчики дрібненькі, смугасті та кисленькі; у колючки вбралися і кущиком назвалися (агрус);
- ✓ хоч не літак, а крилатий, без крил не може працювати (млин);
- ✓ мов маленький м'ячик, висить, а не скаче; рум'яне і гладеньке, на смак солоденьке (яблуко);
- ✓ спритний майстер у стрибках по деревах, по гілках. Вся руда, пухнастий хвіст, рідний дім для неї – ліс (білка).

Станція 3. «Бюст А.С. Макаренка».

Завдання: вишикуватись в колону, тримаючи один одного за плечі. Просуватися від бюсту до кінця коридору, намагаючись долучити до своєї колони людей, які не приймають участі в квесті. (Якщо жодна людина не зголосилася, команда повинна виконати по 10 вистрибувань вгору).

Станція 4. «Фізико - математичний факультет»

Завдання: вишикуватись в шеренгу таким чином, щоб спочатку стояв гравець, у якого загальна сума всіх чисел дати народження буде найменшою, а потім у кого більше. Наприклад: 26.05.1997 ($2+6+5+1+9+9+7=39$, $3+9=12$, $1+2=3$). Якщо команда виконає завдання невірно, то повинна виконати по 10 стрибків на правій та лівій нозі.

Станція 5. «Буфет»

Завдання: потрібно закинути паперові кульки до коробки. За кожну невдалу спробу команда отримує штраф: по 5 випадів на кожну ногу.

Станція 6. «Пам'ятник А. С. Макаренку»

Завдання: знайти заховані літери та скласти слово: педагогіка. Якщо команда не впорається, то повинна виконати біг з високим підніманням стегна протягом 1 хв.

Станція 7. «Медпункт»

Завдання: дати відповіді на питання:

1. Чого не купиш ні за які гроші? (Здоров'я).
2. Як називається масове захворювання людей? (Епідемія).
3. Добровільне отруєння нікотином. (Паління).
4. Яка рідина переносить в організмі кисень? (Кров).
5. Тренування організму холодом. (Загартовування).

За кожну неправильну відповідь – 1 оберт навколо себе.

Станція 8. «Стадіон»

Завдання: пройти комплексну естафету: тримаючись за руки, оббігти фішки, потім перший повинен присісти, другий перестрибує через нього та також присідає. І так доти, доки перший не завершить завдання.

Станція 9. «Вхід до університету».

Завдання: заспівати 7 пісень, в яких будуть такі слова: мама, тато і т.д.

Станція 10. «Спортивна зала»

Завдання: знайти 10 предметів за 1 хв., які заховані в спортивній залі. (Якщо команда не вклалася в час, виконують всі по 20 стрибків на скакалці).

Команда, яка завершить квест з кращим часом, перемагає.

Місцезнаходження зупинок:

1. Спортивна зала.
2. Музей А. С. Макаренка.

3. Бюст А. С. Макаренка.
4. Фізико - математичний факультет.
5. Буфет.
6. Пам'ятник А. С. Макаренку.
7. Медпункт.
8. Стадіон.
9. Вхід до університету.
10. Спортивна зала.

МОЛОДЬ ОБИРАЄ ЗДОРОВ'Я

Обладнання: мішки, конверти, хулахуп, баскетбольний м'яч, книжки, одяг, крейда, аркуші паперу, ручки, повітряні кульки, дартс, фішки.

Місце проведення: університет.

Завдання: команда, яка виконає завдання на станції, отримує підказку і може рухатися далі. Переможе той, хто впорається швидше.

Станція 1. «Вхід до університету»

Завдання: в один мішок стають 2 гравця з команди. Маршрут: від сходинок просуватися до пам'ятника А. С. Макаренку та назад. Потім теж саме виконують наступні учасники команди. За виконане завдання вони отримують конверт, знаходять відповідь на запитання та просуваються на наступну зупинку.

Конверт: «Біжіть туди, де ви завжди можете побігати та пограти в волейбол, бадмінтон, баскетбол... І взимку, і навесні».

Станція 2. «Спортивна зала»

Завдання: Капітан команди проходить дистанцію з перешкодами, просуваючись з веденням баскетбольного м'яча до кошика. Тільки після того, як він влучить, інші члени команди біжать до нього в хулахупі через ті ж самі

перешкоди, забирають капітана та повертаються за лінію старту.

Конверт: «Залишили у спортзалі сили ви багато, а тепер гайда в ... її відновлювати».

Станція 3. «Буфет»

Завдання: дати відповіді на логічні загадки.

1. Що більше: сума всіх цифр або їхній добуток? (Сума, бо добуток буде «0», тому що буде на нього множення).
2. Яку дитину батьки водять за ніс? (Слоненя).
3. Без чого не буває хліба? (Без кірки).
4. Які місяці в році мають 28 днів? (Всі).
5. Що більше за слона, але легше? (Тінь слона).
6. Скільки яєць можна з'їсти натщесерце? (1).

Конверт: «В цьому залі всі бували, злість свою там виганяли».

Станція 4. «Зал боксу»

Завдання: команда стає в колону, тримаючи один одного за плечі. Всі гравці заплющують очі, крім останнього. Необхідно просуватися повз боксерські груші та назад за підказкою того, хто бачить.

Конверт: «Місце, де зібрано багато знань».

Станція 5. «Бібліотека»

Завдання: перенести всі книжки, які знаходяться на першому столі, на останній. Гравці виконують завдання по черзі (можна брати лише одну книжку).

Конверт: «Туди ходимо на свята, на концерти, КВК...»

Станція 6. «Актова зала»

Завдання: кожен учасник команди повинен пройти по лінії, яка намальована на підлозі, з книжкою на голові, та повернутися назад.

Конверт: «Як додому біжимо, забираємо там його...»

Станція 7. «Гардеробна»

Завдання: розвісити речі таким чином, щоб спочатку

висіли найкоротші, а далі довші.

Конверт: «Де були ми на початку? Ви згадайте цю загадку».

Станція 8. «Вхід до університету»

Завдання: команді дається аркуш паперу та ручка. Необхідно з поданого слова утворити якомога більше інших слів за 1 хв.

Конверт: «Там команди виступають, ми підтримуємо їх. У футбол на полі грають, вболівають за своїх».

Станція 9. «Стадіон»

Завдання: перенести на аркуші паперу повітряну кульку від лінії старту до фішки (15 м) та назад, не загубивши її.

Конверт: «Зупинка 2».

Станція 10. «Спортивна зала».

Завдання: зіграти командою в дартс. Кожен гравець кидає по 1 дротику, а капітан – 3 одночасно. Яка набере більшу кількість очок, та й буде переможцем цієї зупинки.

Місцезнаходження зупинок:

1. Вхід до університету.
2. Спортивна зала.
3. Буфет.
4. Зал боксу.
5. Бібліотека.
6. Актова зала.
7. Гардеробна.
8. Вхід до університету.
9. Стадіон.
10. Спортивна зала.

ІІІ. МІНІ КВЕСТИ

КОЛИ МИ ВДОМА

Обладнання: пластикова пляшка, взуття.

Місце проведення: квартира.

Завдання: учасник отримує карту переміщення та виконує завдання на кожному етапі. По закінченню квесту обов'язково отримує винагороду.

Контрольне слово: **ЛІТО**.

1. Кухня. Місце, де з карантинном люди проводять найбільше часу, і згодом будуть не ходити, а котися.

Завдання: підкинути пластикову пляшку вгору таким чином, щоб вона приземлилася і стала рівно. (літера Л)

2. Коридор. Місце, де завжди залишаєш ключі, а потім не можеш їх знайти.

Завдання: зав'язати шнурки на всіх кросівках. (літера І)

3. Зала. Місце, де зустрічається родина на перегляд кінофільму.

Завдання: перемістити речі з одного стільця на інший, виконуючи присідання. (літера Т)

4. Спальня. Місце, де найкорисніше і найзручніше.

Завдання: Виконати стрибки на двох ногах 10 разів. (літера О)

5. Зала. Зустріч для складання слова та вручення призу.

Мама: кухня – коридор – зала – спальня.

Тато: спальня – зала – кухня – коридор.

МОЯ СІМ'Я

Обладнання: ложки, чашки, різні предмети, ліжко, сімейні фото.

Місце проведення: квартира.

Завдання: учасник отримує карту переміщення та виконує завдання на кожному етапі. По закінченню квесту обов'язково отримує винагороду.

Кодове слово: РОДИНА.

1. Кухня. Місце, де за столом збирається вся сім'я.

Завдання: перелити ложкою воду з однієї чашки до іншої, не проливши й крапельки. (літера Р)

2. Коридор. Місце, де у кожного є своя річ.

Завдання: побудувати піраміду з речей (предметів), які є в коридорі. (літера О)

3. Ванна кімната. Місце, кожен може побути наодинці з самим собою, розслабитися після важкого дня в теплій воді.

Завдання: виставити в ряд предмети (від меншого до більшого), які знаходяться на полицях ванної кімнати. (літера Д)

4. Спальня. Місце, яке ми найчастіше відвідуємо, перебуваючи в будинку.

Завдання: на ліжку зробити перекид назад 7 разів. (літера И)

5. Вітальня. Місце, в якому зберігаються всі сімейні фото.

Завдання: знайти фото, на якому зображена вся сім'я. (літера Н)

6. Зала. Кімната найбільша за розміром, в якій деякі члени нашої сім'ї виконують фізичні вправи.

Завдання: влаштувати міні концерт для всіх. (літера А)

7. Зала. Зібрати контрольне слово. Нагородження переможців та учасників.

НА КАРАНТИНІ

Обладнання: черевики, різні предмети, стакани.

Місце проведення: квартира.

Завдання: учасник отримує карту переміщення та виконує

завдання на кожному етапі. По закінченню квесту обов'язково отримує винагороду.

Контрольне слово: **КРАСА**.

1. Кухня. Місце, яке обов'язково хоч раз на день відвідують мешканці.

Завдання: Збудувати вежу зі стаканів. (літера К)

2. Коридор. Місце, в яке ви потрапляєте, зайшовши в будинок.

Завдання: Розставити черевики від найбільшого до найменшого, враховуючи колір (від світлішого до темнішого). (літера Р)

3. Вітальня. Місце, через яке ви завжди проходите, щоб потрапити до зали.

Завдання: відгадати загадку. (літера А)

Що за дивна хата?

Одягу багато,

А людей немає.

Хто ж його одягає? (Шафа)

4. Спальня. Місце, про яке людина більш за все мріє після роботи.

Завдання: Проспівати 3 пісні, де згадується слово краса (красивий, красива). (літера С)

5. Зала. Місце, де ми завжди любимо проводити час.

Завдання: Перенести всі предмети з одного боку кімнати на інший. (літера А)

Зібрати контрольне слово. Нагородження переможців та учасників.

ПІЗНАЙ СВІЙ ДІМ

Обладнання: туалетний папір, взуття, 5 ложок і каструля.

Місце проведення: квартира.

Завдання: учасникам надається перша загадка. Вони відгадують місце, куди їм далі просуватися. Після виконання завдання, вони отримують літеру, і, у стаканчику з написом їхнього імені, беруть наступну загадку, відгадавши яку, йдуть далі.

Контрольне слово: **СПОРТ.**

1. Туалетна кімната. Кімната, де можна спокійно подумати або почитати.

Завдання: зробити собі одяг з туалетного паперу. (літера Т)

2. Коридор.

Тут початок всіх квартир.

Домофон тут - командир.

Знизу - полочка для тапок,

Зверху - для зонтів і шляпок.

Шкаф для вішалок в кутку,

М'якенький килимок на полу.

Завдання: знайти 7 пар взуття і скласти на поличку.
(літера О)

3. Спальня.

В цій кімнаті є диван,

Він твій друг, коли ти сам.

Коли ніч, тут правлять сни,

Відпочинеш добре ти.

Завдання: на ліжку виконати підйом прямих ніг до кута 45°
(10 разів). (літера С)

4. Кухня.

Вранці дзвінок засвестить

Чайник на плиті.

Холодильник тут стоїть,

Тут ти поїси.

Завдання: на відстані двох метрів закинути 5 ложок в каструлю, яка стоїть на стільці. (літера П)

5. Зала.

В цій кімнаті є диван,
Телевізор, крісло, лампа.
Тут ми дивимось кіно,
Серіали тільки мама.

Завдання - естафета: стрибки на одній нозі (5 разів), пролізти під столом, перестрибнути через стілець, виконати 5 присідань. (літера Р)

6. Кухня. Скласти контрольне слово. Нагородження переможця.

ПЕРЕМОГА

Обладнання: стілець, яйця, різні предмети, стакани.

Місце проведення: квартира.

Завдання: учасник отримує карту переміщення та виконує завдання на кожному етапі. По закінченню квесту обов'язково отримує винагороду.

Контрольне слово: **ПЕРЕМОГА.**

1. Зала.

Завдання: підійти до підвіконня та знайти під вазоном літеру. Гравець робить присідання та тільки після цього має право підняти вазон. Якщо спроба невдала, то він виконує теж саме доти, доки не знайде літеру. (Літера П)

2. Вітальня.

Завдання: з заплющеними очима намагатися знайти літеру (захована під настінним годинником). (Літера Е)

3. Спальня.

Завдання: розкласти монети за їх номіналом. (Літера Е)

4. Кухня (холодильник).

Завдання: дістати куряче яйце за допомогою ложки, перенести його до вітальні та покласти в стаканчик (пересуватися можна лише навшпиньках). (Літера Р)

5. Кухня (духовка).

Завдання: нахилитися та відчинити дверцята духовки, дістати предмет (10 предметів), який там знаходиться, та покласти на стіл і т.д. (Літера А)

6. Балкон.

Завдання: вийти на балкон та проспівати пісню про осінь. Потім знайти літеру, яка там знаходиться. (Літера О)

7. Коридор (шафа).

Завдання: стати на стілець, дістати з шафи предмет (5 шт.), спуститися та покласти його на підлогу і т.д. (Літера Г)

8. Зала.

Завдання: викласти букви, які у вас вже є. Здогадатися якої не вистачає та знайти її. Нагородження переможця.

РОДИНА

Обладнання: взуття, кошик, продукти, ковдра, підковдрик, іграшки, різні речі.

Місце проведення: квартира.

Завдання: учасник отримує карту переміщення та виконує завдання на кожному етапі. По закінченню квесту обов'язково отримує винагороду.

Контрольне слово: **РОДИНА.**

1. Під'їзд: Місце, де ніхто не чекає своєї черги, бо ця черга на прибирання.

Завдання: підніматися по сходах та називати види спорту. (Літера Р)

2. Коридор: Місце, де нас завжди зустрічає наша домашня улюблениця.

Завдання: з заплющеними очима знайти свою пару взуття. (Літера О)

3. Кухня: Місце, де завжди щирі розмови та приємні аромати.

Завдання: на столі буде стояти кошик з продуктами. Необхідно відібрати ті, з яких можна зварити борщ. (Літера Д)

4. Спальня: Святе місце в нашій квартирі.

Завдання: надіти на ковдру підковдрик. (Літера И)

5. Дитяча кімната: Місце, де завжди панує хаос.

Завдання: на підлозі лежать іграшки. Необхідно зібрати всі іграшки до кошика, який стоїть на столі (можна брати тільки 1 іграшку за раз). (Літера Н)

6. Ванна кімната: Місце, де завжди можна почути співочі таланти всіх членів родини.

Завдання: в барабані пральної машини знаходяться різні речі. Необхідно віднести їх на свої місця. (Літера А)

7. Балкон: Складання контрольного слова. Нагородження переможця.

ВЕСЕЛИНКА

Обладнання: стакани, речі, книжки, білизна.

Місце проведення: квартира.

Завдання: учасник отримує карту переміщення та виконує завдання на кожному етапі. По закінченню квесту обов'язково отримує винагороду.

Контрольне слово: **ФУТБОЛ**.

1. Кухня.

Завдання: на столі стоять два стакана: один з водою, а другий – порожній. За допомогою трубочки для напоїв необхідно наповнити пустий стакан. (Літера Ф)

2. Коридор.

Завдання: перемістити речі з верхньої полиці шафи на нижню і навпаки. (Літера У)

3. Спальня.

Завдання: піднятися на коліна на ліжку 20 разів. (Літера Т)

4. Зала.

Завдання: розставити книжки в шафі за абеткою. (Літера Б)

5. Ванна кімната.

Завдання: перелічити предмети на полиці та виконати стільки присідань. (Літера О)

6. Балкон.

Завдання: розвісити білизну від найсвітлішої до найтемнішої. (Літера Л)

7. Кухня. Скласти контрольне слово. Нагородження переможця.

ВЕСЕЛО ВДОМА

Обладнання: одяг, різні речі, шафа, білизна, пазл, стільці.

Місце проведення: квартира.

Завдання: учасник отримує карту переміщення та виконує завдання на кожному етапі. По закінченню квесту обов'язково отримує винагороду.

Контрольне слово: **ГУМОР**.

1. Коридор. Кімната, в якій, зайшовши до будинку, ми залишаємо свій верхній одяг та взуття.

Завдання: одягти на себе весь верхній одяг, що є в цій кімнаті. (Літера Г)

2. Спальня. Місце, де ми знаходимо спокій і відпочинок після важкого робочого дня.

Завдання: покласти речі в шафу, які розміщені на ліжку. (Літера О)

3. Кухня. Місце де ми здобуємо сили, готуємо, харчуємось разом всією сім'єю.

Завдання: знайти всі елементи пазла та скласти його. (Літера Р)

4. Ванна кімната. Місце чистоти.

Завдання: дістати речі з пральної машини, віднести їх на балкон та розвісити. (Літера У)

5. Вітальня. Це кімната для прийому гостей, читання, перегляду ТБ та ін.

Завдання: перемістити стільці з одного кінця кімнати в інший. (Літера М)

Скласти літери й отримати слово. Обирається і нагороджується переможець і учасники.

ДОДАТКИ

Додаток 1



Додаток 2



Вік живи – вік вчись



Гусак свині не товариш



Перемога



Де вода, там верба



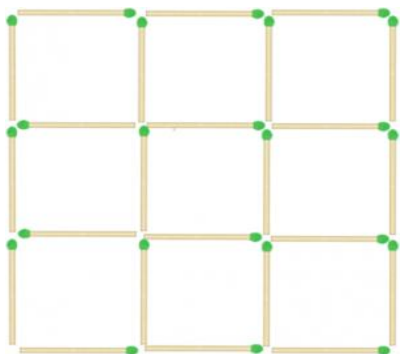
Слива



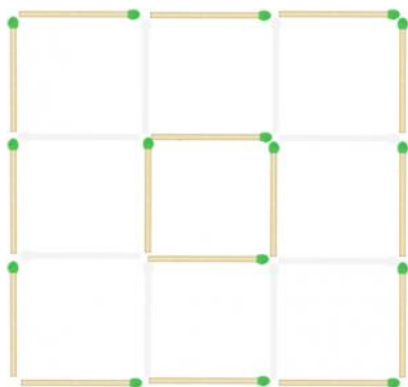
Королева

Додаток 3

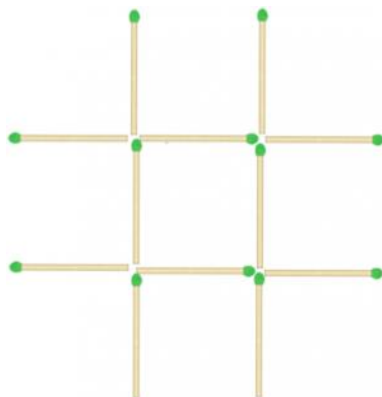
1. Перед вами 9 маленьких квадратів, утворених двадцятьма чотирма сірниками. Приберіть 8 сірників, не чіпаючи інших, щоб залишилося всього 2 квадрати.



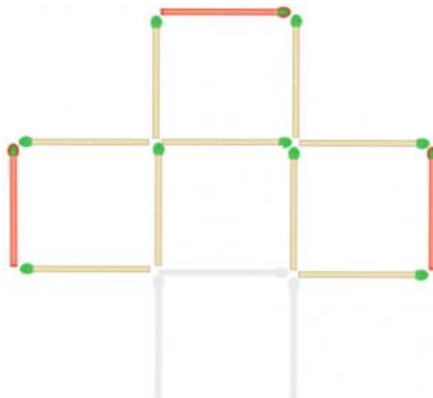
Відповідь: прибрати сірники так, щоб залишився тільки самий великий та найменший квадрат.



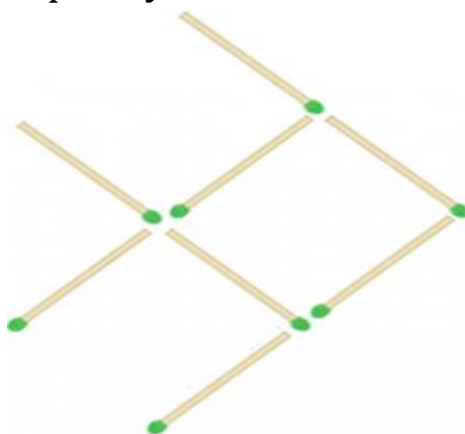
2. Необхідно перекласти 3 сірники так, щоб отримати рівно 3 квадрати.



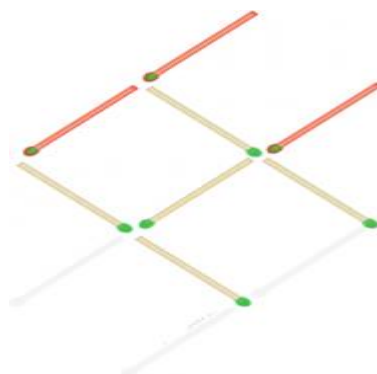
Відповідь: необхідно перемістити 2 нижніх вертикальних сірники вправо та вліво відповідно, щоб вони замкнули бокові квадрати. А нижнім середнім горизонтальним сірником потрібно замкнути верхній квадрат.



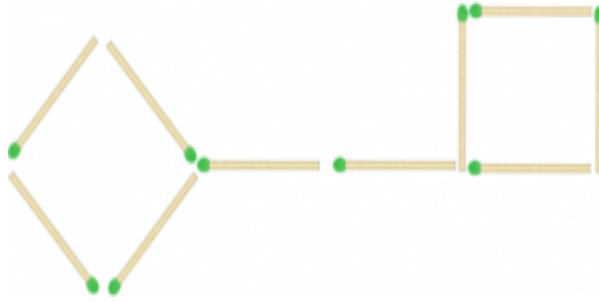
3. Переставте три сірники так, щоб рибка попливла в зворотному напрямку.



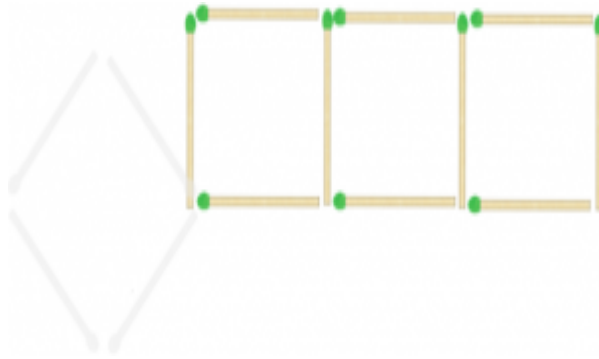
Відповідь: для рішення задачі будемо пересувати сірники, які складають нижню частину хвоста і тулуба, а також нижній плавник. Перемістять 2 сірники нагору, а один – вправо.



4. У цій задачі з 10 сірників складена форма ключа. Пересуньте 4 сірники так, щоб вийшло 3 квадрати.



Відповідь: чотири сірники, що утворюють ромбовидну частину ручки ключа, потрібно перемістити на стрижень так, щоб 3 квадрата були викладені в ряд.



РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Аксьонова З. Ф. Спортивні свята в дитсадку. – М.: АРКТИ, 2000. – 90с.
2. Актуальні проблеми фізичної культури та спорту в сучасних соціально-економічних і екологічних умовах. - Запоріжжя: 2005.- 12 с.
3. Бондаренко О. Ф. Психологічні особливості сучасної студентської молоді та проблеми професійної підготовки психологів-практиків// Практична психологія та соціальна робота. – 2003. - № 4. – с. 8-11.
4. Бочарова М. Фізкультурно-спортивні свята дитсадку: нові підходи, методичних рекомендацій //Дошкільне виховання. 2004. № 1. С. 46-51.
5. Востоцька І. Ф., Осіпова І. Л. Веселі спортивні свята: Навчальний посібник для студентів педагогічних університетів з фізичного виховання. – Суми: Сум ДПУ імені А. С. Макаренка, 2013. – 92 с.
6. Лисова В. Я., Яковлева Т. С. Спортивні свята і розваги. – М.: АРКТИ, 2000. С. 3 -4
7. Рибалка Ольга Іванівна. Застосування рухливих ігор на заняттях з легкої атлетики: Метод. рекомен. /О. І. Рибалка, Н. Б. Іванова.- Запоріжжя: ЗНУ, 2005.- 55 с.
8. Рибковський Анатолій Георгійович. Системна організація рухової активності людини: Монографія /А.Г.Рибковський, С.М.Канішевський. - Донецьк: ДонНУ, 2003.- 436 с.
9. Рухливі ігри: Навч.-метод. посіб. для студ. вузів,вчит. фізичн. культ., організат. позакл. роб., виховат. груп подовж. дня /В.Б.Горбуля, В.О.Горбуля, О.В.Циганок, С.М.Попов. - Запоріжжя: ЗНУ, 2005.- 69 с.
10. Спортивні свята /упоряд. Н.Черненко. – К.: Шк. світ, 2008. – 128 с.
11. Сценарії спортивних свят /упоряд. Н.Черненко. – К.: Шк. світ, 2009. – 112 с.

12. Стасюк Р.М., Востоцька І.Ф., Осіпова І.Л. Рухливі ігри та естафети з видів спорту. Методичні рекомендації для студентів педагогічних університетів. – Суми: «Мрія-1» ТОВ, 2009. – 76 с.
13. Теория и методика физического воспитания. В 2-х т. - К.: Олимп. лит-ра, 2003.
14. Физическая культура. - Минск: БГУ, 2005.
15. Холодов Жорж Константинович, Кузнецов Василий Степанович. Практикум по теории и методике физического воспитания и спорта. - М.: Academia, 2001.- 144 с.

Інформаційні ресурси.

1. www.samoosvita.in.ua.
2. www.veselo.by.
3. www.zagadki.clan.su.
4. www.vampodarok.com.

Навчальне видання

**Востоцька Ірина Федорівна
Головченко Олексій Іванович
Титович Андрій Олександрович**

**Нетрадиційні форми проведення занять з фізичного
виховання зі студентами закладів вищої освіти**

Навчальний посібник
для студентів нефізкультурного профілю

Відповідальна за випуск *М. О.Лянной*
Комп'ютерний набір *І. Ф. Востоцька*
Комп'ютерна верстка *І. Ф. Востоцька*
Художнє оформлення *К. В. Востоцька*

Здано в набір 30.03.21. Підписано до друку 29.03.21.

Формат 60x84/16. Гарн. Cambria. Папір офсет.

Умовн. друк. арк. 5. Обл.-вид. арк. 2,1.

Тираж 50 прим.

м. Суми: видавництво СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2021