**Інтелектуально-розважальна гра**

**«Географічний бокс»**

МЕТА: Розвивати вміння дітей застосовувати набуті знання в нестандартних ситуаціях; виховувати почуття колективізму, навички роботи в команді; розвивати інтерес до географії, як науки.

ОБЛАДНАННЯ: маршрутні листи, зразки корисних копалин, синоптична карта, плакати з написами назв кімнат, годинники, запитання магів, підказки-літери ( слова, частини слів тощо).

І. Вступ

*Ознайомлення з правилами гри, видача маршрутів.*

О, мудрі шукачі пригод!

фортеця знань Вітає вас.

Прийдеться взнати вам турбот

Гру починати настав час.

В фортеці нашій – п’ять кімнат

В собі підказочки ховають.

Щоб загадки вам загадать

П’ять магів там на вас чекають.

Загадки ті ви розгадайте,

Скоріш підказки заберіть,

Суперників ви не чекайте

І враз до шостої біжіть –

Якщо ж не вдасться відгадати -

Невірну відповідь дасте,

Прийдеться з магом залишати

Заручника свого за те.

А в шостій ви кімнаті швидко

Чарівне слово ви зберіть,

Щоб прочитати було видко

Його на дошці прикріпіть

Коли ж закінчиться змагання

В якому ви були старанні -

То переможець гри (на біс)

Отримає свій сюрприз!

**ІІ. Основна частина**

*Маршрут*

*.*

 Кімнати „ фортеці знань”:

* **Галерея Мага Каменю** ( форми рельєфу );
* **Печера Мага Мінералів** (корисні копалини );
* **Володіння Мага Вітру** (клімат);
* **Володіння Мага Води** (гідросфера );
* **Тронна зала королеви Біосферії** (живі організми).

**І І І. Заключна частина**

*Підбиття підсумків, визначення і нагородження переможців.*

**Завдання магів**

**№ 1. Галерея Мага Каменю**

6 клас

1. Вулкан – це… Лава – це… Землетрус – це…Літосферні плити – це…

7 клас

1. Які гори є найвищими в світі і як називається найвища їх вершина?

8 клас

1. На якій великій рівнині ми з вами проживаємо?

2. Назвіть дві гірських вершини і три низовини України.

**№ 2. Печера Мага Мінералів**

Розпізнайте корисні копалини

6 клас

Вугілля, пісок, вапно

7 клас

Граніт, глина, вулканічне скло.

8 клас

Кухонна сіль, залізна руда, пісковик

Мармур, туф, кокс.

**№ 3. Володіння Мага Вітру**

Опишіть погоду ...

**№ 4. Володіння Мага Води**

6 клас

1. Назвіть найбільшу річку України. Яка річка протікає в нашій місцевості?

7 клас

1. Найбільший океан - …, найглибший океан -… ?

8 клас

1. Найдовша річка світу це - ..., найповноводніша - ... . Найбільше озеро світу - ..., найглибше озеро - ... .

**№ 5. Тронна зала королеви Біосферії**

Я читаю вам слова -

Може, зайві будуть тут.

Їх знайти допоможіть,

i чому так, поясніть!

6 клас

1. Фазан, лисиця, косуля, *кенгуру*, журавель, гадюка .

2. Лобода, ромашка, полин, *кактус*, щириця, горицвіт.

7 клас

1. Тхір, вуж, куниця, махаон, орел, *леопард.*

2. Липа, *ліана*, деревій, тюльпан, спориш, ромашка.

3. Типчак, тюльпан, горицвіт, *бамбук*, дуб.

8 клас

1. Чорногуз, комар, ящірка, *гієна*, борсук.

2. Полин, *орхідея*, фіалка, ковила, чебрець, калина.

3. *Мурахоїд*, жаба, вовк, куріпка, косуля, гадюка.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  Маршрутний листКоманда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, у складі \_\_\_ чоловік

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  № п/п |  Кімнати „Фортеці” | Літера-підказка  | Підпис  мага |
|  1 | **Галерея Мага Каменю**  |  |  |
|  2 | **Печера Мага Мінералів** |  |  |
|  3 | **Володіння Мага Вітру** |  |  |
|  4 | **Володіння Мага Води** |  |  |
|  5 | **Тронна зала королеви Біосферії**  |  |  |

Відгадане слово: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

 Правила гри

1. За 25 хвилин команда повинна пройти 5 кімнат і зібрати підказки.
2. Маршрут вказано в маршрутному листі
3. Маги оцінюють відповідь і пишуть у маршрутний лист літери-підказки, а також ставлять свій підпис.
4. У разі неправильної відповіді в кімнаті залишається заручник, якого можна звільнити після проходження всього маршруту.
5. Якщо у команди ще залишився час, вона може відвідати кімнату із заручником і визволити його, давши відповідь на питання мага.
6. У разі проходження неповного маршруту команді не дозволяється вивішувати своє слово на дошці.

Для відгадування обирається якийсь вислів з такої ж кількості слів, як і кількість учасників у команді.

 Підказками є літери, або словосполучення з одного слова. Так, кожна команда „ збирає” своє слово, а в результаті усієї гри, отримуємо вислів.

Хто найшвидше це зробить і не матиме жодного заручника, той виграв!

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  Маршрутний листКоманда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, у складі \_\_\_ чоловік

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  № п/п |  Кімнати „Фортеці” | Літера-підказка  | Підпис  мага |
|  1 | **Галерея Мага Каменю**  |  |  |
|  2 | **Печера Мага Мінералів** |  |  |
|  3 | **Володіння Мага Вітру** |  |  |
|  4 | **Володіння Мага Води** |  |  |
|  5 | **Тронна зала королеви Біосферії**  |  |  |

Відгадане слово: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  Маршрутний листКоманда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, у складі \_\_\_ чоловік

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  № п/п |  Кімнати „Фортеці” | Літера-підказка  | Підпис  мага |
|  1 | **Галерея Мага Каменю**  |  |  |
|  2 | **Печера Мага Мінералів** |  |  |
|  3 | **Володіння Мага Вітру** |  |  |
|  4 | **Володіння Мага Води** |  |  |
|  5 | **Тронна зала королеви Біосферії**  |  |  |

Відгадане слово: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |
| --- |
|  МаршрутВийди з кімнати, поверни направо. Пройди повз 10 вікон та 4 кабінетів. Далі поверни наліво і спустись сходами. Потім поверни наліво та пройди повз 3 дверей та пройди у четверті, там ти побачиш **Галерею Мага Каменю.**  Давши відповідь на запитання та отримавши букву, ідіть до **Печери Мага Мінералів.** Далі шукайте **Володіння Мага Вітру.** Відповівши на запитання та отримавши букву шукайте **Володіння Мага Води.** Далі знайдіть **Тронну залу королеви Біосферії** , яка знаходиться в царині книг та музики. Отримавши всі букви повертайтесь до Фортеці географічних знань. |

|  |
| --- |
|  МаршрутВийди з кімнати, поверни направо. Пройди повз 10 вікон та 4 кабінетів. Далі поверни наліво і спустись сходами. Потім поверни наліво та пройди повз 3 дверей та пройди у четверті, там ти побачиш **Галерею Мага Каменю.**  Давши відповідь на запитання та отримавши букву, ідіть до **Печери Мага Мінералів.** Далі шукайте **Володіння Мага Вітру.** Відповівши на запитання та отримавши букву шукайте **Володіння Мага Води.** Далі знайдіть **Тронну залу королеви Біосферії** , яка знаходиться в царині книг та музики. Отримавши всі букви повертайтесь до Фортеці географічних знань. |