**Экологический квест "Спасение Земли".**

**Г.Д. Чупрова**

**Апрель 2017 г**

**Практическая польза квеста «Спасение Земли»:**
Уборка бытового мусора
Сбор макулатуры
Вторая жизнь бытовых отходов: новая жизнь старых вещей
**Реквизит**: бумага, фломастеры, ножницы, пластиковые бутылки, мешки для мусора, резиновые перчатки и 2 доски.

**Мутант:**

- Ну вот, дорогие ребята, я снова у вас. Видел, что непростая у вас выдалась неделя. Много полезных знаний вы получили, многому научились, а значит и меня научите.

- Так что же делать, чтобы не допустить загрязнения и вымирания планеты, как это произошло у нас? Хорошо, знаете, а сегодня я хочу проверить вас, а сами то вы сможете сохранить планету и сберечь природу?

- У меня есть карта, путешествуя по ней и выполняя все задания, вы сможете проверить свои знания, еще раз напомнить мне что же нужно делать чтобы сохранить природу, а также вы сможете отыскать приз, который я вам приготовил. Но вам нужно разделиться на две команды, вы еще будете соревноваться между собой.

*Деление на команды (название команды )*

Рассматривают маршрут. (Конверты с заданиями находятся в разных местах зала)

**Мутант :**
Ежили, бумажки, и фантики ты бросаешь,
Ты планету засоряешь
Должен помнить ты, он, я –
Фантиком погубим муравья.
Хоть они красивы и легки,
Могут умереть от них жуки.
Правильно, друзья, поступит тот,
Кто свой фантик в урну отнесет.

*(задание в конверте)*

Каждая команда получает по мешку, для сбора. На сбор дается 5 минут. Задача игроков как можно больше бумаги собрать в мешок. Команда, насобиравшая большее количество бумажного мусора – побеждает и получает жетон.

**Мутант :**

А теперь вам нужно сделать аппликацию способом обрывания.

(Шаблон или контур сюжета аппликации на листе, клей, )

**Мутант**  - Следующий пункт назначения.

(задание в конверте)

**Игра «Мутанты»**
Правила игры:
Вначале выбирается водящий - «мутант», который гоняется за участниками. Все, кого он «укусит», тоже становятся «мутантами» и начинают гоняться за оставшимися «живыми людьми». Мутанты должны вытягивать руки перед собой и издавать шипящие звуки, чтобы игроки могли сразу их отличать. Игра продолжается до последнего выжившего — он и будет считаться победителем. Жетон получает та команда, участник которой победил.

*(Находят следующее задание)*

**Мутант**  – Одна из огромных бед Земли в настоящее время – это пластиковые изделия (бутылки, одноразовые тарелки, вилки, стаканчики) разбросанные по всей планете. Они разлагаются более 100 лет. Вот их мы сейчас и будем собирать*.(Бутылки спрятать заранее в зале, коридоре)* На сбор дается 10минут. Задача игроков как можно больше пластиковых бутылок собрать в мешок. Команда, насобиравшая большее количество пластикового мусора – побеждает и получает жетон.

**Мутант** – Вы снова отлично справились, поэтому переходим к следующему заданию

**Игра «Карусель».**
Принимают участие две команды. Каждая команда образует круг на своей половине площадки, в центре которого водящий – капитан команды соперников с веревкой длиной 2,5 м, на конце которой закреплена пластиковая бутылка, набитая ветошью. По сигналу водящий начинает вращать веревку с бутылкой по полу: чьих ног коснулась бутылка – тот выходит из игры.

**Мутант** – и с этим заданием вы справились. Ребята, а вы знаете, что мусор может быть и полезным?  (переходят к следующему заданию)

***Конкурс поделок «Вторая жизнь отходов»***

Перед ребятами поставлена задача – дать вторую жизнь отходам. Каждой группе из набора предметов бытового мусора нужно изготовить 1–2 вещи (наборы одинаковы для всех групп) и предложить их рекламу. Изготовленные вещи и реклама оцениваются мутантом. Группы получают жетоны за каждую изготовленную вещь и ее рекламу.
Материалы: бумага, фломастеры, ножницы, пластиковые бутылки , посуда.

**Игра «Ребусы»**

По три ребуса для команды. Жетон за правильно отгаданные.

**Игра «Ноев ковчег»**
Идея игры заключается в том, что каждый участник должен найти свою пару среди множества зверей и птиц, собравшихся на Ноевом ковчеге. Сосчитайте детей в вашей группе, а затем составьте список животных, вдвое меньший, чем число детей. Напишите названия каждого животного на двух карточках: у вас получится столько карточек, сколько детей в группе. Перемешайте карточки и раздайте их детям. Каждый ребенок должен «превратиться» в то животное, название которого написано на его карточке. (Другие участники не должны знать, какое животное он будет изображать!) По вашему сигналу все участники игры должны начать издавать звуки и совершать наиболее характерные движения своих животных для привлечения внимание своей пары. Игра заканчивается тогда, когда все пары находят друг друга.

**Следующая остановка «Запрещающие знаки»**

В конверте запрещающие знаки ПДД и знаки правила поведения в природе. Лист разделен на две части на одну наклеить запрещающие знаки, на другую знаки правила поведения в природе.

 **Мутант** – Вы всё сделали правильно, вы большие молодцы, а теперь давайте отпразднуем наше событие весёлым танцем.

**Флэш-моб « Пляски с мутантом»**
Дети повторяют движения за мутантом, под музыку «Michael Jackson – Thriller».

**Призы**

**Мутант**– Я надеюсь, что Вы извлекли урок из моего рассказа и научились беречь нашу планету. Если Вы и дальше всё правильно будете делать, катастрофы, с которой столкнулись мы, не произойдёт. А теперь мне пора. Всё, что я узнал за эти дни, я передам жителям своей планеты, и мы постараемся вылечить нашу планету, но и вы берегите её. До встречи, друзья!!!