

"ГРОБНИЦЫ ФАРАОНОВ"

ЦЕЛЬ: развитие у детей неординарного мышления, расширение знаний по истории Древнего Египта.

ЗАДАЧИ: - включить детей в атмосферу игры; - отобрать для игры конкурсы, способствующие развитию у детей образного мышления, логически связанные с темой игры; - обеспечить участие каждого ребенка в творческом процессе подготовки и проведения игры.

ОФОРМЛЕНИЕ: изображение трех пирамид различного цвета - основное игровое поле, карточки "скарабей" для разбивки команды, игровое поле и карточки для текста "карта пирамид", игровое поле для конкурса "лабиринт пирамид", карточки к конкурсу "Великий лабиринт фараонов", косточки для игры в "Лото", альбомные листы, карандаши.

ХОДИГРЫ.

ВЕДУЩИЙ: СФИНКС.

Слушателям объясняется, что каждый из них является с данного момента участником одной из трех научных экспедиций, отправляющихся на поиски сокровищ египетских фараонов.

1. **РАЗБИВКА:** производится при помощи карточек с изображением иероглифа "ХЕ". Означающем жука скарабея - бога дорог Египта. Цвет карточки схож с цветом одной из пирамид и определяет причастность к одной из "экспедиций".

После разбивки каждая из экспедиций выбирает "начальника экспедиции".

2. **ЖЕРЕБЬЕВКА ЭКСПЕДИЦИЙ:** Проводится с помощью косточек "Лото" - магических чисел: "Начальник экспедиции" сбросивший самое большое число, первым имеет право отправить свою "экспедицию" в путь.

3. **КОНКУРС "КАРТА ПИРАМИДЫ":**

ВВОДНАЯ: экспедиция имеет карту пирамиды, в которой заложена тайна лабиринта, но к сожалению карта плохо сохранилась и при первом же прикосновении она рассыпалась. Задача состоит в том, чтобы восстановить утерянные иероглифы.

Каждой команде предлагается запомнить в течении 30 секунд 12 рисунков с символами в черно-белом изображении. После этого рисунки перемешиваются и экспедиции предлагается по памяти восстановить их в первоначальном порядке.

В случае неудачи начальник экспедиции имеет возможность восполнить потерянные очки и проделать тоже самое с 9-ю абстрактными цветными рисунками. Если начальник игры терпит неудачу, то он выбывает из игры - "гибнет".

4. **КОНКУРС "НИТЬ АРИАДНЫ".**

Проводится с целью разрядить обстановку, а также, чтобы в случае "гибели" начальника экспедиции команда могла продолжить участие ее в игре.

ВВОДНАЯ: для того, чтобы не потеряться в коридорах лабиринта экспедиции необходимо связать из подручных средств (шнурки, кофты и т.д.) веревку - "Нить Ариадны", за которую они будут держаться в лабиринте. На задание отводится 3 минуты. Побеждает та "экспедиция", чья веревка окажется длиннее.

5. **КОНКУРС "ЛАБИРИНТ ПИРАМИДЫ".**

ВВОДНАЯ: для того, чтобы попасть к гробнице фараона экспедициям необходимо пройти через лабиринт пирамиды. Из каждой экспедиции вызываются по 3 человека и используя карточки (приложение 1.).

Представителям экспедиций объясняется, что все квадратики на поле нумеруются слева на право от 1 до 9. После этого руководитель игры начинает от определенного N, задавая направления: вверх, вниз, направо, налево. После команды "стоп" с закрытыми глазами должны ответить на каком номере должен остановиться руководитель. Конкурс может быть усложнен, доведением игровых полей до 5 (приложение 2).

6. **КОНКУРС "КЛЮЧ К ГРОБНИЦЕ ФАРАОНОВ":**

ВВОДНАЯ: пройдя лабиринт пирамиды, экспедиции попадают к закрытым дверям гробницы фараонов. За ней сокровища. Но как известно гробницы открываются только при помощи какого-либо магического символа. Экспедиции дается задание придумать символ открывающий гробницу и защитить его.

7. **КОНКУРС "ЛАБИРИНТ ФАРАОНОВ":**

ВВОДНАЯ: ключ к гробнице найден и вот перед экспедициями новый лабиринт, но прежде чем провести товарищей начальнику экспедиции должен сам пройти по нему, доверяя лишь "внутреннему голосу".

Вызываются по два человека от каждой команды: начальник экспедиции и "внутренний голос". "Внутренний голос" стоя за спиной товарища читает ему с карточками прорисованный маршрут, где за каждый отрезок равен 2 шагам (приложение 3). После этого начальник экспедиции должен повторить данный маршрут в обратном порядке. В случае невыполнения задания начальник экспедиции "гибнет".

8. **КОНКУРС "ЗАГАДКИ СФИНКСА":**

ВВОДНАЯ: существует легенда, что Сфинкс, человек с телом льва, охраняет сокровища фараонов и тем, кто хочет их получить он загадывает загадки, а неудачно ответивших съедает. Итак, пройдя лабиринт фараонов экспедиции попадают прямо в лапы Сфинкса. От каждой экспедиции вызываются по 1-2 человека, которым ведущий задает по 1 вопросу на логическое мышление (приложение 4). Неправильно ответившие считаются

погибшими.

9. КОНКУРС "ЗАКЛЯТИЕ ФАРАОНОВ":

ВВОДНАЯ: экспедиции стоят на пороге сокровищницы фараонов, но на сокровища наложено заклятие. Как его снять? Ведущий вызывает к себе по 1 человеку от экспедиции и объясняет им, что они должны передать по цепочке:

1. Последний член команды должен построить всю команду по росту.
2. Потом перестроить всех в алфавитном порядке по именам (начальные буквы).
3. Рассчитать построившихся по номерам.
4. Сказать фразу: "Проклятое заклятие фараонов снимаем, сокровища забираем и в путь".
5. После этого подойти к ведущему и доложить, что задание выполнено.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: за каждое выполненное или в основном выполненное задание экспедиция получает по 10 очков, за невыполненное только 5. Оценивается также в итоге наличие оставшихся в живых членов экспедиции: рядовой член экспедиции 5 жизненных очков, начальник экспедиции - 10 очков.

После подсчета голосов, команды получают призы - клады. Ведущий благодарит за участие в игре. Игра окончена.

ПРИЛОЖЕНИЯ.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

1 2 3

4 5 6

7 8 9

ПРИЛОЖЕНИЕ 3. ПРИЛОЖЕНИЕ 4.

1. Один хозяин приказал рабу налить точно половину бочки воды, но не дал ничего чем можно было бы измерить уровень воды в бочке. Как рабу выйти из данной ситуации?

ОТВЕТ: Если наклонить бочку, где налито ровно половина воды, то уровень поверхности соединит нижний край бочки и верхний край дна.

2. Одному богатому египтянину нужно переправить на другой берег Нила волка, козу и капусту. Но проблема в том, что в лодку помещается только египтянин и с ним, что-то одно (либо волк, либо коза, либо капуста). К тому же волка и козу оставлять нельзя на одном берегу, также нельзя оставлять козу и капусту. Что же придумал хитрый египтянин?