

Игра - квест «По лабиринтам биологии»

Цель: расширение биологического кругозора, систематизация представлений о ботанических объектах, мотивация к дальнейшему, более глубокому изучению биологических дисциплин.

Данная игра рассчитана на учеников 6-7-х классов. Подготовлена и проведена в рамках каникулярной школы. От участников игра требует решения умственных задач и выполнения практических заданий по материалу биологии 6-7 классов.

1. Правила:

Игра начинается с жеребьёвки и формирования команд по 3-4 человека и получения маршрутного листа. Двигаясь от первой точки, указанной в маршрутном листе, необходимо пройти все **6 точек**, получить подсказки для финального 7 задания.

На каждой из этих 6 точек игроков будет ждать держатель точки – за выполненное задание он ставит балл (максимум 13) в маршрутном листе и даёт подсказку. Команда набравшая наибольшее количество баллов за игру – победитель игры.

Маршрутный лист

Название команды:			
Точка	Начало маршрута	Баллы за испытание (max 10 баллов)	Наиболее активные участники
Эрудит			
Практика			
Мумии			
Чертежник			
Дремучий лес			
Лютики-цветочки			
Финальное задание - фраза			
ИТОГО:			

2. Начало игры

Ведущий: Здравствуйте ребята! На данный момент все команды прошли регистрацию и получили маршрутный лист. Он должен быть у вас, когда вы, вернетесь на старт к финальному заданию, полностью заполнен. Т.е. вы должны пройти все 6 точек за 30 минут занятия.

Стартовая точка обозначена в маршрутном листе, далее вы сами определяете свободную точку. На каждой точке вам будет выдано задание, за которое вы сможете получить от 8 до 13 баллов, а главное, подсказку для выполнения финального задания. На старт, внимание, марш!

3. Точки и их держатели

Каждая точка это определенное задание по пройденному материалу о растениях за этот учебный год или на общую эрудицию игроков.

• Точка 1: «Эрудит»

Задание: перед учениками 5 стопок карточек, которые разбиты по темам: грибы, низшие растения, высшие растения, беспозвоночные животные, позвоночные животные. На обратной стороне написаны вопросы. Испытуемым необходимо поочередно выбрать 5 карточек из любых тем и ответить на поставленные вопросы.

! Один верный ответ на вопрос – один балл (10 б)

• Точка 2. «Практика»

Задание: правильно настроить микроскоп, рассмотреть предложенные микропрепараты (мукор, кожица лука, гидра и поперечный срез листа фикуса), обозначенные цифрами 1-4, и назвать их. Какой микропрепарат можно считать «4 лишним и почему?»

(- Мукор – это одноклеточный плесневый гриб, живёт на продуктах, портит их; - Гидра – живёт в воде, хищник, имеет стрекательные клетки, обжигает жертву).

! Оценивание: по 2 балла на увиденный и названный препарат и 2 балла на лишнего (10 б)

• Точка 3. «Мумии»

Задание: Рассмотреть гербарии. Написать название высохшего организма. Разделить на группы 2-4. Объяснить свой подход к классификации.

! Оценивание: по 0, 5 за угаданный гербарий и 4 балла за классификацию (9 б)

№	Название мумии
---	----------------

• **Точка 4. «Чертёжник»**

Задание: Игроки выбирают 1 карточку на выбор. На карточках зашифровано название процесса, происходящего в живом организме.

- 1) Необходимо расшифровать процесс.
- 2) Нарисовать его схему.
- 3) Сделать обозначения.

рас ние про та ме се ни

е дв иж пере ени ы в д о

то фо те з син

е ха ды ни

рен на ие ис д о ы в

тн рёс ое рек пе ни он е ыл е

! Оценивание: за расшифровку фразы 3 балла, за рисунок 5 баллов, за обозначение 2 балла. (10б)

• **Точка 5. «Дремучий лес»**

Задание: Перед вами филворд. Соединив буквы, необходимо найти названия деревьев, перечисленных в верхней части листа.

! Оценивание: за каждое название растения 0,5 балла (13 б)

• **Точка 6. «Лютики-цветочки»**

Задание: на столе находятся пронумерованные модели цветков Покрытосеменных (Цветковых) растений. Необходимо: назвать семейства, к которым относятся данные модели; составить формулу данного цветка.

1. Семейство Крестоцветные (Капустные) – **Ч₄ Л₄ Т₄₊₂ П₁**
2. Семейство Розоцветные – **Ч₅ Л₅ Т_{множество} П₁ или множество**
3. Семейство Пасленовые – **Ч₍₅₎ Л₍₅₎ Т₍₅₎ П₁**
4. Семейство Бобовые (Мотыльковые) - **Ч₅Л₁₊₂₊₍₂₎Т₍₉₎ +1П₁**
5. Семейство Сложноцветные (Астровые)

Цветки 3 типов: вместо чашечки – плёнки или хохолки. **Л₍₅₎Т₍₅₎П₁** трубчатые, язычковые,

6. Семейство Злаки **О₂₊₍₂₎ Т₃П₁**

№	Семейство	Формула цветка
1		
2		
3		
4		
5		
6		

! Оценивание 0,5 балла за название семейства и 1 балл за формулу цветка. (9 баллов).

• **Точка 7 - финальное задание «Фраза»**

Задание: из полученных подсказок, соберите фразу кто быстрее - 10 б

(Вторые – 9 б, третьи – 8 б, четвертые – 7 б, пятые – 6 баллов)

- 1) ПРИРОДА 2) ТАК ОБО 3) ВСЕМ ПОЗАБОТИЛАСЬ 4) ЧТО ПОВСЮДУ 5) ТЫ НАХОДИШЬ ЧЕМУ 6) УЧИТЬСЯ.

4. Окончание игры.

Ведущий: завершается испытание команд, подсчитываем суммы баллов.

Вручаем дипломы победителей КВЕСТА. (Называет Ф.И., класс и школу участника игры).

Пусть все биологические и жизненные квесты будут для вас увлекательными и посильными! Успехов в учебных делах, продуктивного отдыха и приятного общения!

Распределение оборудования и содержание заданий квеста

Точка	Держатель	Оборудование	Задание	Баллы
«Эрудиты»		5 групп карточек	Ответить на вопросы 5 разных карточек	1 за правильный ответ (10 б)
«Дремучий лес»		филворды	Найти названия деревьев и кустарников	0, 5 за выделенное слово (13 б)
«Практика»		Микроскоп, 4 микропрепарата	Рассмотреть, назвать, выбрать «4» лишний	2*4=8+ 2 б за объяснение «лишнего» (10 б)
«Лютики-цветочки»		6 моделей цветков Покрытосеменных растений	Назвать семейство, составить формулу цветка	0,5 баллов за название семейства, по 1 баллу за формулу цветка (9 б)
«Чертёжники»		Карточки с зашифрованными названиями процессов жизнедеятельности	Расшифровать название процесса, нарисовать схему, дать пояснение	3 балла за расшифровку процесса, рисунок -5 баллов + обозначения 2 балла (10 б)
«Мумии»		Гербарий растений +гриб трутовик	Рассмотреть гербарий, назвать организмы, разделить на 2,3 или 4 группы.	По 0,5 за угаданное растение+4 балла за классификацию (9 б)
«Фраза»		Основа для составления фразы	Собрать из подсказок фразу	10 б (кто первый)

Макс. 71 б.