**Конспект внеклассного мероприятия в 3 классе**

**ТАИНСТВБНВЫЙ ЛАБИРИНТ   
MYSTERY LABYIONTH**

*В* игре принимают участие 2-3 комацды, на которые делится класс. В каждой команде выбирается капитан, а учащиеся должны дать название своим командам.

Конкурс проводится после занятий (во внеурочное время), на мероприятие можно пригласить учащихся параллельного класса и родителей в качестве зрителей и жюри.

Цели мероприятия:

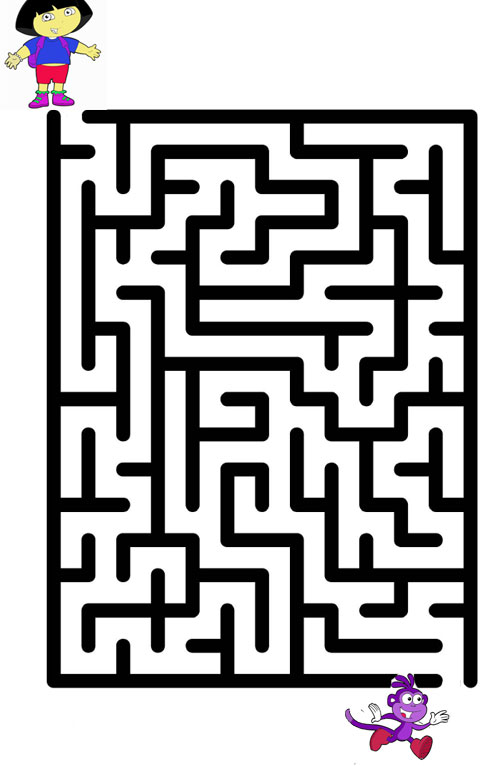
1. Повторить пройденный учебный материал в неформальной обстановке при помощи игр и конкурсов.

2. Подвести итог проведенной учебной работе на данном этапе обучения английскому языку.

3. Повысить интерес учащихся к изучению английского языка.

**Оборудование:**

*-* Карта лабиринта на которой схематически изображаются этапы передвижения команд от начала и до конца лабиринта. Карта вывешивается до начала игры на доске или другом видном месте.



- Путаница слов, каждое из них обозначено точкой, при верном соединении к<|горых должен получиться рисунок.

- Разноцветные табло из квадратов разного цвета, на которых обозначены различные буквы алфавита (например, на синем квадра­те - t, на желтом - i, на красном - h и т. д.).

- Английский алфавит, буквы которого обозначены числами, записанными на английском языке (например, b - eleven, с - nine, е -twenty) + карточки с числами.

- Вопросник с вариантами ответов, обозначенных буквами.

-Табло с изображением различных предметов и животных, назва­ния которых дети хорошо знают. Картинки расположены по рядам строго друг под другом и обозначены последовательно буквами алфа­вита.

- Кроссворд.

- «Волшебные ключи» - это картинки, на которых изображены слова, являющиеся ответами на вопросы каждого конкурса. Эти ключи ребята должны предъявить в конце игры, чтобы открыть дверь и выйти из волшебного лабиринта. Если у них не хватает какого-то из «клю­чей», то им предлагается загадка об этом предмете.

- Приз (по усмотрению устроителей игры), который получает са­мая храбрая и сообразительная команда, выбравшаяся из лабиринта первой.

**Ход мероприятия**:

- Ребята, один злой волшебник не поверил в то, что вы знаете английский язык, и решил испытать вас. Для этого он заколдовал классную комнату, превратив её в лабиринт. Чтобы *его* пройти, вы должны поэтапно передвигаться к выходу, выполняя каверзные задания. А тех, *кто* справится со всеми заданиями и выйдет из лабиринта, ожидает приз.. Единственное, что у ребят есть, - это карта лабиринта и их знания.

Конкурсы

**1. «Coloured dream».**

Показывается табло, состоящее из квадратов разных цветов, на каждом квадрате написана английская буква. Ведущий поочередно называет цвета, а ученики должны записать соответствующую этому цвету букву, в результате чего у них должно получиться определенное

слово, которое и будет «являться их первым «волшебным *ключом»*

Например: **'**

Е *-* green

L- yellow

E- green

P-bloife

H-red

**A-black**

N-grey

T-orange

**2. «Riddles»**

Каждой команде предлагается по две загадки, отгадки на которые будут также являться «ключами» от выхода из лабиринта.

- My home is in a nice cool pond,

Of croaking and jumping I am very fond (a frog)

-I have a round face and two large eyes.

That can see in the dark; they call me wise (an owl)

-I love to run and jump and play,

'Baa' is the only word 1 can say. (a sheep)

-I have six legs, my coat is green,

I am the very best hopper you’ve ever seen, (a grasshopper)

3. **«Friendly numbers**

Учащимся-игрокам предлагается алфавит, буквы которого враз­брос, пронумирован на английском языке (g- seven, h - **seventeen,** i – five итд)

Ведущий поднимает карточки с числами, а ученики должны быстро найти соответствущую букву и записать ее. В итоге должно получиться целое слово –следующий ключ.

Например:

В-15

А-8

S-23

К-12

Е-20

Т-1

J-O

А-8

L-19

***4.* «Сrazy questions»**

Из трех предлагаемых ответов на вопросы необходимо выбрать один правильный и соответствующую ему букву записать. При верно выполненном задании получится следующий «ключ».

Например:

I. Which is smaller?

-а mouse (b)

-a fox(l)

-a hare (a)

2; Which can run faster?

-a zebra (s)

-a bear (k)

-a lion (o)

3. Can a penguin fly?

-yes(r)

-no (o)

-sometimes (e)

4. Can a tiger swim?

-yes (k)

-no (m)

-sometimes (u)

Clue: l-b,2-o,3~o,4-k-

**5. «Puzzle»**.

Внимательно прослушав инструкцию к картинке дети должны найти букву, которая ей соответствует).

Примечание: задание направлено на повторение предлогов

1) This letter is between a bird and an apple (h).

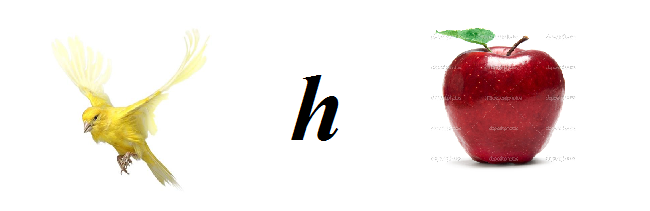
2) This letter is under a horse (o)

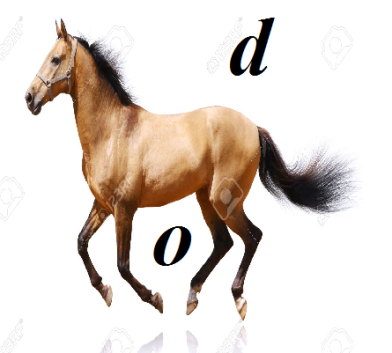
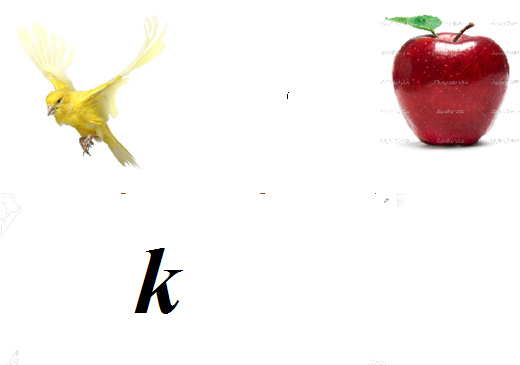
3) This letter is on the left-hand of a flower, (u)

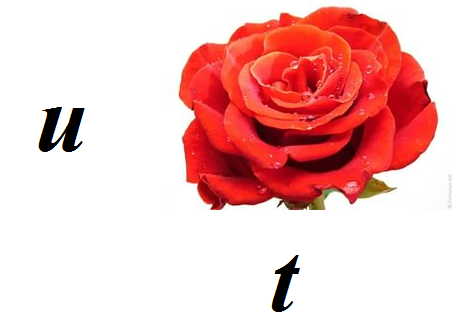
4) This letter is above a doll, (s)

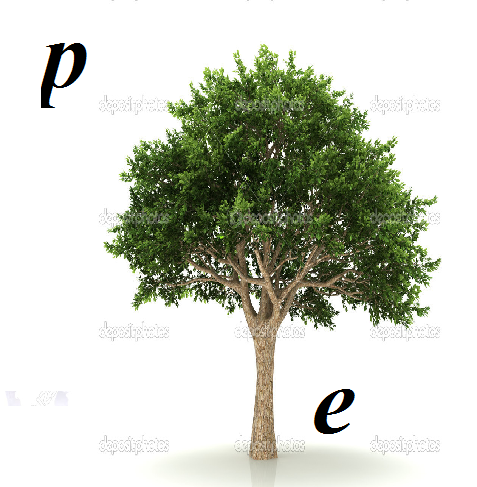
5) This letter is under a tree (e)

Clue: house.









В заключение подводятся итоги, награждают победителей