

Даровская Ирэна Александровна

Лукашина Елена Михайловна

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования

Дом детского творчества

Петродворцового района Санкт–Петербурга «Ораниенбаум»

## МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

### «ИГРА-КВЕСТРУМ «ПУТЕШЕСТВИЕ В СКАЗКУ»

#### 1. Введение

Одной из важнейших задач современного образования является совершенствование педагогического мастерства, разработка и внедрение инновационных технологий, способствующих актуализации преподаваемого материала для современных детей.

Игровые практики являются доступным каждому педагогу инструментом, способствующим развитию ребенка. «Игра является одной из фундаментальных активностей живых существ, более древних, чем само человечество. Люди освоили игру с начала человеческой культуры, и в древних цивилизациях игровое поведение проникало в любые сферы жизни — война, политика, искусство, торговля, отношения мужчин и женщин»

Первые игры в образовательных целях использовали представители древнейших цивилизаций более двух тысяч лет назад, и с тех пор актуальность применения игровых технологий в образовании не теряет своей актуальности. Это связано с тем, что игровая деятельность способствует проявлению познавательной активности, стимулирует творчество обучающихся, позволяет отработать и закрепить теоретический материал, принося при этом удовольствие ребенку.

Современные технологии, виртуальная реальность, разнообразные компьютерные игры сформировали у детей определенные ожидания к игровому процессу в реальном нецифровом пространстве. Одним из наиболее успешных воплощений такого рода развлечений стало появление интеллектуальных квеструмов (англ. Real-life room escape) в 2007-м году.

Основной задачей этих игр является выполнение различных головоломок и интеллектуальных задач с целью выбраться наружу из закрытого пространства. Подобный тип игр является популярным у подростковой аудитории и молодежи, к тому же он достаточно прост в организации, не требует высоких финансовых затрат и может быть реализован в условиях школы или Дома детского творчества.

Разработка сценария квеструма - это сложный многоступенчатый процесс, требующий выполнения определенных условий:

- Необходимо ставить перед собой ясные и реальные цели: определить, какую способность мы хотим развить у ребенка в данной игре;
- Следует отчетливо представлять себе объект нашей деятельности, уровень его развития, его склонности и интересы, представлять себе его текущее эмоциональное состояние, уметь определить его желание или, наоборот, нежелание именно сейчас участвовать в игре;
- Необходимо подготовить необходимый инструментарий и уметь правильно его использовать. (ЭОР, игрушки, модели т.д.)
- Необходимо разработать программу или план реализации игры.

В процессе игры, учащийся должен сам, шаг за шагом, испытывая определённое напряжение, подняться на необходимый уровень. При разработке сценария необходимо двигаться от более простого к более сложному, именно этот принцип и был заложен в основу сценария Квеструма «Путешествие в сказку».

## **2. Пояснительная записка.**

Данная методическая разработка предназначена для проведения развлекательной игры-Квеструма с элементами командообразования.

**Тема:** Развлекательная игра-Квеструм по русским народным играм.

**Цель мероприятия:** Командообразование, сплочение коллектива

**Задачи мероприятия:** Образовательные: ознакомление учащихся с основными морскими понятиями и заповедями, народными приметами. формирование художественных и актерских способностей; расширение кругозора воспитанников. Развивающие: развитие толерантности, логического мышления, творческого воображения, ловкости и находчивости.

Воспитательные: воспитание взаимоуважения, взаимовыручки, смекалки.

**Рекомендуемый возраст:** дети младшего школьного возраста

**Форма проведения:** конкурсная программа.

**Методы и формы реализации задач:** в процессе подготовки и проведения мероприятия используются следующие методы обучения: словесные, наглядные, практические. Применяются индивидуальная и коллективная формы работы с учащимися.

**Педагогические технологии:** активные методы обучения.

**Результативность:** в результате проведенного массового мероприятия поставленные цели были достигнуты. Участники приобрели опыт работы в команде, научились слушать и уважать друг друга.

### 3. Сценарий игры-квеструма «Путешествие в сказку»

**Действующие лица:** Ведущий, помощники ведущего.

**Реквизит:** (в расчете на 2 команды по 13 человек) 26 визитных карточек (13 «Царевичи» и 13 «Горынычи»), 26 бейджей, картонные яблочки разных цветов – для подсчета баллов, зашифрованные задания, шифры, не надутые воздушные шарики (не менее 6 штук), 2 художественные книги, почетные грамоты с зашифрованным текстом (2 штуки), почетные грамоты обычные наградные (6 штук), 2 блокнота для записей разгадок, 10 шариковых ручек, 4 маркера, 1 мишень (от игры дартс), 2 комплект мыльных пузырей, 2 пластиковых тазика с водой, 1 птичье перышко (среднего или крупного размера), 2 скотча, 2 пары ножниц, 2 свежих яблока «молодильных»

**Правила:** Выполнять задания, не обижать своих соперников, соблюдать правила игры, не подглядывать за другой командой, быть дружными и помогать своим товарищам. Для того, чтобы победить, необходимо выполнить все задания и накопить самое большое число баллов.

За каждую победу выдается яблочко. Желтое яблочко дает – 5 баллов. Красное яблочко дает 10 баллов. За хулиганство, непослушание, нарушение правил или оскорбление другой команды вводится система штрафов: 1 штрафное яблочко отнимает 5 баллов у всей команды

#### **Ход мероприятия:**

Дети, которые уже не верят в сказочный мир, но попадают в него, и оказываются в Тридевятом царстве, Тридесятом государстве. Они делятся на две команды: «Царевичи» и «Горынычи». Цель «Царевичей» – вернуть яблоки Царю. Цель «Горынычей» – принести яблоки Кощею Бессмертному.

**Ведущий:** Посадил Царь молодильную яблоню, хотел из ее плодов сделать эликсир, способный излечить все болезни. Возле яблони стоит серьезная охрана. Жар-птица освещает сад и днем и ночью. Известно, что Жар-птица в свое время сотрудничала с Кашеем Бессмертным, который ее держал

при себе силой, пока ее не освободил Иван-Царевич. Три богатыря: Илья Муромец, Алеша Попович и Добрыня Никитич стерегут границы сада. Они делают обход каждый час начиная с 6:15. Садовник поливает яблоню каждое утро ровно в 8:00. Таким образом, охрана его не видит при обходе. Каждый день Царь проверяет лично состояние яблонь ровно в 12:00, как раз после приема заморских послов. Сегодня Царь показывал сад Принцу из Самарканда, который очень заинтересовался яблоками. Сегодня днем, в 16:45 молодильные яблоки пропали из сада. Задача игроков: найти молодильные яблоки.

**Начало:** Дети заходят в квестовую комнату и разделяются на две команды. Для этого каждый вытягивает из мешочка визитную карточку «Горыныча» или «Царевича». Когда все разберут карточки, им выдаются ручки и бейджики. Каждый должен вписать свое имя в карточку, вставить ее в бейджик и надеть его на себя.

**Задание 1:** Каждая команда подходит к столу, на котором лежит белый лист и маркер. Им необходимо прочесть, что написано на листе бумаги. Там будет сказано о том, что видели свидетели в саду. (*Разгадка: раскрасить маркером белый лист, чтобы проявить буквы, написанные белым мелком*) **10 баллов** - за прохождение первыми, **5 баллов** – за прохождение вторыми.

**Задание 2:** Ведущий выдает командам телеграмму, отправленную главным Садовником, в телеграмме дан намек на то, где хранятся следующие подсказки. (*Разгадка: шифр – каждое третье слово имеет смысл*) **10 баллов** - за прохождение первыми, **5 баллов** – за прохождение вторыми.

**Задание 3:** Разгадав предыдущее задание, ребята должны догадаться, что следующая подсказка приклеена под столом, найти ее и также расшифровать, узнав, что злоумышленник утаил шифр к своему тайному письму где-то возле окна. (*Разгадка: записка написана без гласных*) **10 баллов** - за прохождение первыми, **5 баллов** – за прохождение вторыми.

**Задание 4:** Обнаружив трафарет для расшифровки послания за батареей (или за занавеской), ребята должны приступить к поискам самого послания «расположенного у всех на виду». (*Разгадка: текст напечатан на почетных грамотах, развешанных по комнате вперемишу с настоящими наградами*) **10 баллов** - за прохождение первыми, **5 баллов** – за прохождение вторыми.

**Задание 5:** Разгадка предыдущего задания: «Какая птица освещает сад и днем и ночью?» - это Жар-птица! Чтобы пройти дальше, надо обыграть жар-птицу в состязании, нужно загнать по воздуху перо жар-птицы на сторону противника. Обе команды участников выстраиваются друг перед другом. Ведущий подбрасывает в воздух перышко жар-птицы. Цель игроков - не дать перышку упасть на их территории и задуть перышко на сторону противника. Количество раундов от 3-х до 5-ти в зависимости от хода игры. **5 баллов** – за общую командную победу.

**Задание 6:** На самом деле Жар-птица не виновата в пропаже яблок. Значит, надо выйти из сада и отправиться дальше на поиски улики.

Для этого необходимо перейти через мост. Пройти может одновременно только одна команда. Кто попадет мыльным пузырем в мишень, тот и пройдет мост первым.

На стене две мишени. Участники выстраиваются перед мишенями на определенном расстоянии, за чертой, и по очереди выпускают мыльные пузыри. Их цель – попасть в мишень. У каждого игрока одна попытка. После этого ход переходит к следующему игроку. Всего можно провести 2-3 подхода по желанию детей. **5 баллов** – попадание в мишень, **10 баллов** – попадание в центр мишени

**Задание 7:** Ведущий выдает обеим командам по записке. Необходимо разгадать ее содержимое и найти следующую подсказку. (*Разгадка: записка написана антонимами, то есть наоборот*) **10 баллов** - за прохождение первыми, **5 баллов** - за прохождение вторыми.

**Задание 8:** Найти подсказку, спрятанную в конверте за грифельной доской (или под вазой на шкафу), разгадать ее и узнать, где спрятано следующее послание. (*Разгадка: записка написана зеркально. Поднести к зеркалу*) **10 баллов** - за прохождение первыми, **5 баллов** – за прохождение вторыми.

**Задание 9:** Найти среди воздушных шариков, лежащих на подоконнике - секретный. Получить код. (*Разгадка: надуть шарик, на нем прочитать надпись*) **10 баллов** - за прохождение первыми, **5 баллов** – за прохождение вторыми.

**Задание 10:** Заглянуть в книгу согласно коду и найти в ней спрятанное послание. (*Код: это название книги и номер страницы, ТУРГЕНЕВ258, ТОЛСТОЙ177*) **10 баллов** - за прохождение первыми, **5 баллов** – за прохождение вторыми.

**Ведущий:** Для того чтобы подойти как можно ближе к вору, а именно к Бабе Яге, которая превратилась в садовника при помощи зелья и украла яблоки, пока не было обхода, необходимо проникнуть в лес. А для этого надо пройти сквозь чащу.

**Задание 11:** Из одной команды выбираются двое самых активных игроков. Все остальные участники выстраиваются в круг и берут друг друга за руки. По команде ведущего они начинают запутываться, не размыкая рук в один сложный клубок. После того, как все запутаются, двое игроков начинают их распутывать обратно. Затем команды меняются. По секундомеру считается, кто быстрее распутал чащу лесную. **5 баллов** – за лучший результат по времени.

Две команды выстраиваются в цепочки напротив двух тазиков, наполненных водой. Ближайший к тазу игрок берет в руки стакан, он зачерпывает воду и передает стакан другому игроку, тот в свою очередь передает третьему, и так далее, пока очередь не доходит до последнего игрока, который выливает воду в другой тазик. Задача игроков: опустошить котел Баба

Яги, не пролив при этом воду. **10 баллов** – за общую командную победу без пролитой воды. **5 баллов** – за победу с пролитой водой.

**Задание 12:** На дне тазов участники находят прикрепленные пакеты с кусочками карты. Они должны все вместе собрать карту, склеить ее при помощи скотча, и отправиться на поиск молодильных яблок, спрятанных согласно своей карте. **20 баллов** – той команде, которая найдет яблоко первой.

Ведущий собирает баллы-яблочки у команд и считает их. У кого баллов больше, тот и победил в этой игре.