

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

дополнительного образования

«Образовательный технический центр»

Игра - квест

«В ПОИСКАХ КЛАДА»

Цели:

- Способствовать развитию воображения;
- Развивать у детей умение ориентироваться на местности по карте-схеме, определять направление маршрута;
- Развивать социально – коммуникативные качества путем коллективного решения общих задач;
- Создать положительно – эмоциональное настроение.

Ход игры-квест:

Звучит музыка (из фильма «Пираты Карибского моря»).

Ведущий : - Оооууу-йо-хо-хо! Очень давно, а, может быть, и не так, как это кажется, здесь бросили якорь кровожадные пираты....

Ветер рвал и метал, пальмы гнулись, а песок летел во все стороны, когда они закапывали свое сокровище.

Пираты дальше отправились в плавание пополнять свои теперь уже пустые сундуки, а случайный свидетель, с испугу забыл, где именно он зарыт. Но совершенно случайно был найден фрагмент карты, которая приведет нас к заветной мечте – сокровищам.

Но для начала нам необходимо разделиться на две команды, выбрать капитанов и дать названия вашим кораблям.

- Отлично! (команды говорят названия).

(Раздача путеводных листов).

- На каждом этапе, при его успешном прохождении, команде выдаётся одна буква. Из собранных букв необходимо составить слово-ключ к кладу. Помните, только работая сплоченной командой у вас все получится.

1.«Тёмный лес».

Цель станции: с завязанными глазами пролезть (перелезть) под (над) препятствиями (веревкой).

Ведущий: - Перед вами дикие джунгли, а это паутина «чёрной вдовы».

Хитрые пираты спрятали свой клад так, чтобы никто не смог до него добраться.

А тот, кто осмелится пролезть через паутину, получит первую подсказку. Но есть один

нюанс, входя в лес, ты попадаешь в полную темноту (завязывают глаза).

От вашей команды потребуются трое смельчаков, которые по очереди будут проходить через паутину, задача же остальной команды – направлять, давая четкие голосовые команды.

Время выполнения *5 минут*, если команда закончила раньше – остается на станции до окончания времени. ***В путеводный лист ведущим записывается время, за которое пройден этап.***

2. «Разрушенный мост».

Цель станции: пройти небольшую дистанцию, используя в качестве опоры две картонки, причем идут одновременно двое (один возвращается назад и берет нового участника).

Ведущий: - Хитрецы пираты! Они знали, что за их сокровищами когда-нибудь придут и позаботились о том, чтобы их достать было невозможно, поэтому разрушили этот подвесной мост, висящий над глубочайшим ущельем, упасть в которое – верная смерть.

Но я вам помогу, у меня есть две досточки, используя которые капитан должен переправить участников на другой конец ущелья. Идти вам придется по двое (капитан и участник из команды), оставить там члена команды и вернуться за следующим. Ваша задача за 5 минут переправить как можно больше экипажа корабля и в идеале переправиться самому. И помните, если кто-то оступится (нога окажется за пределами дощечки) считается упавшим, и он не числится, как переправившийся.

В путеводный лист ведущим записывается количество человек, переправленных капитаном команды за 5 минут.

3. "Врата счастья".

Цель станции: членам команды разделить на 2 равные части и, проходя через обруч по одному, полностью поменяться местами.

Ведущий: - Искатели приключений! Плывая по бескрайнему океану вы добрались к «Вратам Счастья». (заговорческим голосом) Ходят слухи, что если пересечь эти Врата туда и обратно, вы невероятно озолотитесь. А что еще нужно искателю клада? (подмигивание).

Ваша задача разделить на 2-е равные части и построиться за этими гребнями волны (проведенными полосами). В центре есть обруч (его держит ведущий) вам необходимо пролезть через него следующим образом: один человек из правой части команды бежит к обручу, пролезает в него, бежит к левой части команды, хлопает по плечу другого участника, становится на его место. Тот участник, которого обладили, бежит к обручу, пролезает в него, бежит к левой части команды, и т.д. Время останавливается, когда правая и левая части команды меняются местами.

Ведущий записывает время в путеводный лист. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

4. «Кидалово».

Цель станции: набрать наибольшее количество очков за 5 бросков.

Ведущий: - А знали ли вы, что пираты не только ловки и хитры, но и очень меткие? Однажды, не поделив золото, как считалось бы поровну между всеми членами команды, самый меткий из них, затаив обиду, решил усложнить задачу всем: не только искателям чужого добра, но и своим членам команды - и после того, как клад был зарыт, установил хитрые ловушки, от количества очков, набранных попаданием в цель, зависит, пройдете вы дальше или нет..

Перед вами 5 квадратов разного размера, имеющих номинал 10, 8, 6, 4 и 2 соответственно. Ваша задача набрать наибольшее количество очков 5-ью бросками. Мяч, попавший, но выкатившийся из квадрата, не засчитывается. Если вы наберете меньше 6 очков, то отправляетесь в порт на починку корабля (5 минут нельзя проходить никакие станции). Кидать мяч надо, не выходя за линию, выступ считается как неудачная попытка.

Ведущий записывает количество набранных баллов. Время нахождения на станции 4 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

5. «Подвал форта».

Цель станции: собрать пазл (90 элементов) за 3 минуты.

Ведущий: - Какие же поиски сокровищ без головоломок? Вот и на вашем пути встретилась одна. Старый Крюк хоть и прослыл заядлым пиратом, но был отнюдь не дураком. И зашифровал следующую подсказку таким образом, что вам надо за 3 минуты собрать этот пазл, а если не успеете – катитесь в порт на стоянку!

Ведущий записывает время в путеводный лист.

6. «Прыгун».

Цель станции: перепрыгнуть ведущего.

Ведущий: - Вот и вы и добрались до меня! Я матрос в отставке, когда-то дряя палубу на пиратском судне... Да много воды с тех пор утекло, но только вот что я вам скажу, ребятки. Сколько б времени не прошло и как плохо я бы не расстался с пирата, а их не предам, но и вам шанс дам.. Тот, кто «перепрыгнет» (прыгнет дальше, чем ведущий) меня с трех попыток, получит букву. А если нет – катитесь в порт!

Ведущий записывает отмечает прохождение или нет станции. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

7. «Мрачная пещера».

Цель станции: задуть криком свечу.

Ведущий: - Эта пещера принадлежала старому пирату Крюку. Он был жесток и кровожаден... И от вашей команды мне потребуется один человек, в качестве жертвы (смеется).

(Ведущий заходит с выбранным участником в другое помещение. Оно должно быть темным и навевать страх).

То, что будет здесь происходить, ты не должен никому рассказывать. Поклянись! Отлично... Только от тебя зависит сколько очков ты принесешь своей команде. С помощью крика тебе надо задуть эту свечу. Всего одна попытка.. Если получилось – 10 баллов, если же нет – 1 балл.

Ведущий записывает очки в путеводный лист.

8. «Звезды в траве». (Участвуют обе команды).

Цель станции: собрать с завязанными глазами звезды раньше, чем команда соперников.

Ведущий: - Кто бы мог подумать, что вы доберетесь до конца! И как оказалось вы не одни искатели клада. Посмотрите на соперников: молоды и проворны.. Кто же станет обладателем сокровищ решиться сейчас. Капитаны выйдите ко мне, именно вы сразитесь за честь вашей команды. Мои помощники завяжут вам глаза. Ваша задача собрать все звезды вашего цвета как можно быстрее, а ваша команда будет вам помогать, направляя вас голосовыми командами.

Начнем и пусть победит сильнейший!

По прохождению станций ведущий вручает обеим командам недостающую букву-ключ и они направляется в назначенное место за кладом (сладкий приз на всех участников команд). В это время подводятся итоги и вручаются грамоты с 1 и 2 местом соответственно.

ПРИЛОЖЕНИЕ.

1. Буквы

О Ч

Е К

2. Цифры

10

8

6

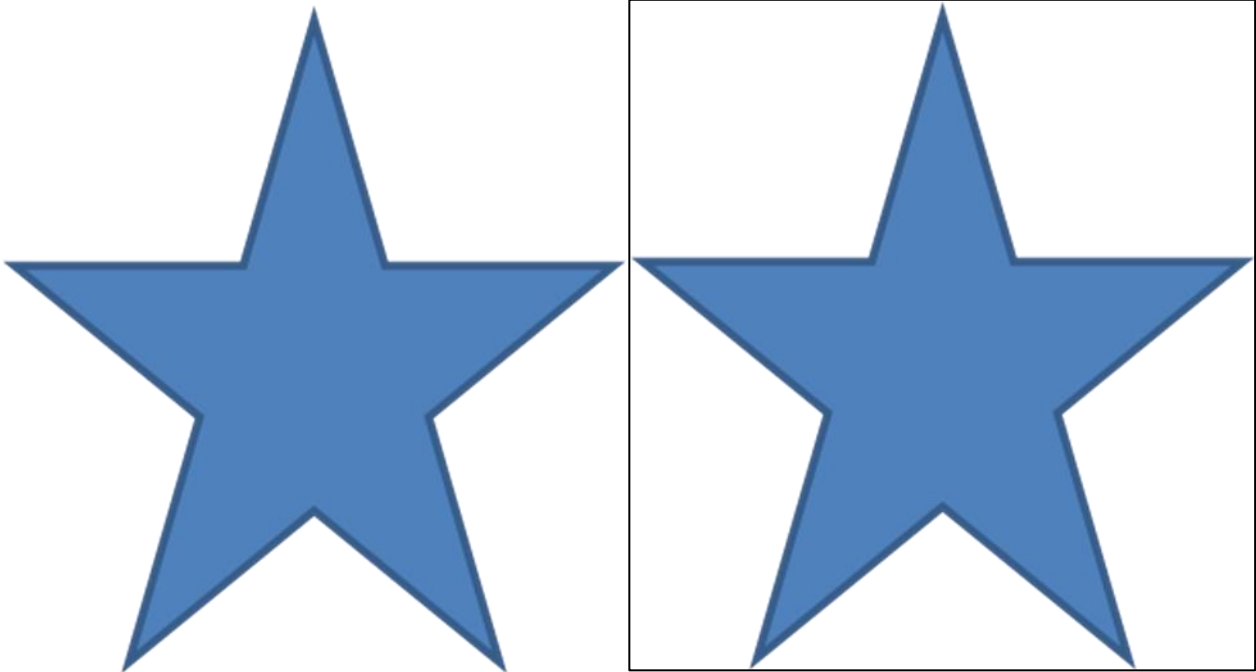
4

2

3. Звёзды



=





4. Названия станций

ТЁМНЫЙ ЛЕС

РАЗРУШЕННЫЙ

МОСТ

ВРАТА СЧАСТЬЯ

КУДАЖЕЛОВО

ПОДВАЛ ФОРТА

ПРЫТУН

МРАЧНАЯ

ПЕЩЕРА

ЗВЕЗДЫ

В

ТРАВЕ

5. Путевой лист (Маршрутный лист).



7. Кидалово



5. Трону



СТАРТ X

2. Мрамор
пещера



4. Врата счастья



3. Звёзды в
трапе.



3. Тёмный лес



6. Подвал
форта



1. Разрушенный мост.

