Квест - игра « В поисках сокровищ»

В ходе выполнения программы по дополнительному образованию «Фантазеры» на занятии творческой мастерской « Создай игру» воспитанником старшей группы Романенко Павлом была придумана и совместно с воспитателем старшей группы Гилеско Ольгой Николаевной разработана и проведена квест-игра « В поисках сокровищ».

Цель: создать атмосферу творчества и с интересом провести свободное время.

Задачи: - показать ребятам, что можно придумывать, фантазировать, создавать что- то новое в игровой деятельности;

-формировать убеждение, что только при дружеских отношениях можно достичь победы;

- воспитывать уважительное отношение к победам и поражениям своих товарищей.

**Оборудование:** пуфики, небольшой мешочек, в который может войти 10 фигурок животных, 5-ти литровая банка (или пустой аквариум) наполовину наполненная водой, стакан, монеты номиналом в 10 рублей, игра «Башня», сухой бассейн с шариками, бумажные желтые ключи, карточки со словами подсказками, карточки с буквами слова светофор в количестве соответствующего количеству команд.

**Подготовка**: для каждой станции, где ребята будут выполнять задание, подготовить ведущего-руководителя, сформировать команды из ребят младшей и старшей группы.

План:

1. Организационный момент.
2. Станция « Лабиринт»
3. Станция « Башня»
4. Станция « Три попытки»
5. Станция « Шарики»
6. Станция « Аквариум»
7. Станция « Отыщи животное»
8. « Клад»
9. « Загадка»
10. Заключительная часть.

**Организационный момент « Правила игры»:**

**Ведущий:** Дорогие друзья! Мы все любим приключения и с интересом следим за похождениями героев приключенческих книг и кинофильмов. Сегодня я предлагаю вам самим отправиться в приключенческое путешествие на поиски клада.

Сегодня каждый из вас попробует себя в роли кладоискателя, но в одиночку найти клад трудно, поэтому вы будете путешествовать командами.

Команды представляются (название и девиз)

**Ведущий:** сейчас команды отправятся на этапы. Этапы перечислены в маршрутных листах. Командиры по ним будут вести своих кладоискателей. Не обязательно следовать тому порядку, который указан в маршрутном листе. На каждой станции, выполняя задание, вы должны заработать или золотой ключик или слова - подсказки. Время работы команды на станции ограничено тремя минутами. Слова-подсказки помогут вам отгадать зашифрованное слово квеста, которое будет для вас пропуском к месту, где находится клад. А заработанные ключики дадут вам время на то, чтобы унести с собой этот клад. Каждый ключик – это 20 секунд. К месту клада отправиться только одна команда, та, которая первой отгадает зашифрованное слово. Ну что ж в путь!

**Станция « Лабиринт»**: лабиринт построен из пуфиков, на которых в разных местах наклеены маленькие карточки с цифрами их столько сколько членов в команде. Каждый член команды по очереди, проходит лабиринт. Идти он должен внимательно, его задача увидеть карточку с номером. Выйдя из лабиринта, он называет громко номер, но только один, даже если увидел несколько. Таким образом он информирует членов своей команды, что они должны отыскать другие номера. Команда считается справившейся с заданием, если назовет все спрятанные номера. И она получает **ключик**.

**Станция « Башня»**: двум ребятам из команды предлагается игра «Башня», в которой они переставляя детали на верхние этажи, должны найти деталь, на которой написано слово – подсказка **« пешеход».**

**Станция « Три попытки»:** из 10 пуфиков построенквадрат. На каждом из них наклеен номер от 1 до 10. Но только на одном из пуфиков сзади наклеен **ключик**, который ребята должны найти. Им дается всего 3 попытки, чтобы определить его. Они называют номер пуфика, а ведущий, поднимая его и поворачивая к команде, определяет, на нем ли приклеен ключик. Обязательное правило: пуфик ведущий берет только, если команда приходит к единому мнению, под каким номером он должен взять пуфик.

**Станция « Шарики».** В сухом бассейне на одном из шариков приклеен золотой ключик. Задача ребят найти его. В поиске ключика участвует двое ребят из команды. Найдя его, ребята получают **ключик**.

**Станция « Найди животное»**: ведущий станции задает загадку, если команда отгадывает её, то они смогут приступить к выполнению задания. Участвует только один человек, которого выбирают ребята сами.

Перед ним выставляются фигурки животных, которых он может потрогать, а затем их отпускают в мешочек. Участник команды должен на ощупь, отыскать в нем загаданную ведущим фигурку животного, например, поросенка. За выполненное задание ребята получают слово подсказку  **« дорога».**

**Станция « Аквариум»** : в небольшом аквариуме налита на половину вода.

Опускается дном вниз стакан. Он держится наплаву. Задание: ребята должны по очереди отпускать в стакан монеты номиналом в 10 рублей. Если они определят, что последующая монета приведет к потоплению стакана, то они говорят стоп. Ведущий станции бросает монету и если стакан утонул, то команда победила и получает подсказку, а если нет, то команда проиграла. Команда будет проигравшей, если при очередном погружении монеты стакан накроет вода. При выигрыше команде дается слово-подсказка **« автомобиль»**

**Станция « Загадка».** Метр(ведущий) загадывает загадку, команда её должна отгадать. За правильный ответ команда получает **ключ.**

Что можно сохранить,

А можно прекратить,

Когда её нет её все ищут,

А когда она есть только её и слышно. ( тишина)

Есть у него хребет

И крылья с двух сторон.

Он может быть заложен,

А может быть и вздернут он.

**« Клад»** команда, которая прошла все станции, должна, определить главное слово игры, которое они определяют по словам – подсказкам, заработанным на станциях. Слова-подсказки пешеход, автомобиль, дорога сходятся в одном слове **светофор.** Это слово они выкладывают из букв, которые разложены на столе. На столе находятся буквы всего алфавита. Поэтому отгадав слово, каждый член команды берет по букве или две (в зависимости от количества игроков) и команда встаёт так, чтобы получилось загаданное слово. Та команда, которая быстрее выполнит, имеет доступ к кладу. Она отправляется в комнату, где в разных местах разложены конфеты. За определенное время, это зависит от количества собранных ключей, они собирают сладости. Если команда не успеет во время выйти из сокровищницы, за отведенное ей время, то клад не достается ни кому. Что бы такого ни произошло, один из членов команды контролирует время нахождения в сокровищнице и оповещает команду о том, что она должна выйти.

**Заключительная часть**: ребята собираются в комнате, где начиналась игра.

Они делятся впечатлениями об игре. Отмечают, что им понравилось, что нужно доработать. Благодарят за придуманную и подготовленную квест –игру своего друга.

.

Приложение:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Маршрутный лист  Название команды--------------------------------------- | | | |
| № | название станции | руководитель | итог работы |
| 1 | лабиринт |  | ключ |
| 2 | башня |  | слово – подсказка |
| 3 | три попытки |  | ключ |
| 4 | шарики |  | ключ |
| 5 | аквариум |  | Слово – подсказка |
| 6 | найди животное |  | Слово – подсказка |
| 7 | загадка |  | ключ |