

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования

«Дворец детского (юношеского) творчества Всеволожского района»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

«ЛЕСНАЯ НОВОГОДНЯЯ СКАЗКА»

(организация и проведение квест-игры на местности
для детей 9-12 лет)



Автор: *Киселева Наталья Викторовна,*
педагог дополнительного образования

Всеволожск
2017

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Каждый педагог, тем более в дополнительном образовании, стремится по-особому отметить новогодний праздник в своем коллективе. Ведь Новый год – это самый любимый детский праздник, и состояние ребенка в этот период – ожидание чуда, сказки, особой истории в его жизни. И если педагог сможет организовать необычный праздник, где ребенок станет непосредственным участником всего действия, а все события будут проходить в настоящем лесу, то это непременно останется в его памяти волшебным приключением, которое он запомнит на всю жизнь.

Методическая разработка представляет вид досуговой деятельности, который успешно может использовать в своей работе педагог дополнительного образования, особенно ведущий занятия по направлению «туризм». Это праздничное игровое мероприятие в форме квеста. Такие игры проводятся, как правило, в природной среде. В данной разработке представлено описание квеста «Лесная новогодняя сказка»: подготовка, проведение, игровые материалы.

Прямая цель мероприятия – досуг и отдых детей. Вместе с тем параллельно решается множество других задач. Во-первых, мероприятие такого плана очень мотивирует детей к дальнейшим занятиям, так как оно становится одним из ярчайших событий в жизни ребенка. Во-вторых, успешно решаются образовательные и воспитательные задачи – совместный поиск решений, налаживание командной работы, проверка волевых качеств, развитие физических, интеллектуальных и организаторских способностей участников.

Подготовительный этап.

Примерно за месяц до проведения игры необходимо начать работу для ее организации. Подготовка должна включать следующие организационные шаги:

- ✓ выбрать и изучить местность, где планируется проведение игры;
- ✓ выбрать удобные места для организации станций, равноудаленных от основной площадки;
- ✓ написать сценарий;
- ✓ подготовить инвентарь (новогодние костюмы, атрибутика для оформления станций, снаряжение для станций, подарки (ложные и настоящие));
- ✓ составить маршрутные листы для каждой команды;
- ✓ подготовить буквенные коды – слова;
- ✓ нарисовать на основе спортивной карты – сказочную, на которой отмечены пункты – станции;
- ✓ подготовить инструкцию (алгоритм действий) для судей станций;
- ✓ отрепетировать сценку с героями сказки.

Примечание. Спортивная карта перерисовывается в сказочную намеренно, так как это не просто занятие, а волшебное новогоднее приключение, в котором все должно быть сказочным – и карта с необычными названиями, и оформление станций, и судьи в роли сказочных персонажей. Так, например, станции оформляются по-новому: это или маски на деревьях, или новогодняя мишура в форме травы, или игрушки – могут использоваться любые элементы из театрального, игрового или новогоднего реквизита, имеющиеся в наличии. Такой же подход применяется и по отношению к судьям станций. Каждый из них должен быть одет в костюм сказочного героя или иметь его элемент. Вся эта атрибутика придает игре особенное, поистине новогоднее настроение, благодаря чему дети полностью погружаются в атмосферу сказки.

Организаторы игры:

- учащиеся старших групп кружка (8-11 класс);
- родители участников игры;
- педагоги дополнительного образования;
- выпускники объединения;
- судьи туристских соревнований.

Участники игры:

- 6-9 команд по 4-5 игроков в каждой, один сопровождающий (это может быть родитель, классный руководитель, старший совершеннолетний товарищ – он играет роль куратора команды и отвечает за безопасность членов команды во время движения по маршруту);
- команды должны быть примерно равными по возрасту, силам, уровню подготовки;
- рекомендуемый возраст участников – 9-12 лет (3-6 класс).

Место проведения игры.

Запуск и финал игры может проходить в любой парковой зоне, на территории пришкольного участка, детского оздоровительного лагеря, на территорию которой имеется карта по спортивному ориентированию или можно нарисовать карту – схему местности.

Материально-техническое обеспечение игры:

- единая цветовая эмблема для каждой команды;
- спортивная карта или схема местности с отмеченными на карте пунктами станций (на каждую команду);
- маршрутные листы с описанием станций (на каждую команду);
- новогодние костюмы (дед Мороз, Снегурочка, доктор Айболит, а также другие костюмы или их элементы);
- новогодняя атрибутика для оформления станций (маски, мишура, дождик, шарики, игрушки и т.д.);

- сценарий сказочной сценки (не более чем на 10 минут);
- мешок с неправильными подарками;
- мешок с настоящими подарками;
- для организации станций: веревка – 30 м, веревка 20 м, длинные лыжи с тремя и более креплениями на каждой, санки – «ватрушка» с закрепленными на ней с двух сторон веревками по 15-20 м;
- карточки со словами для игры «крокодил»;
- буквы разных цветов, из которых собираются слова;
- маркеры, ручки, папки;
- таблички с названиями станций, скотч.

Время проведения игры – вторая половина декабря.

Длительность игры – 3 часа.

ХОД ИГРЫ

Запуск игры начинается с юмористической театрализованной сценки, в которой Дед Мороз появляется из лесу с мешком подарков, но проблема в том, что это не настоящие подарки. Подарки должны быть смешными: дырявый резиновый сапог, старый валенок, шерстяной носок и т.д. И, как это традиционно бывает в любой новогодней сказке, необходимо помочь Деду Морозу найти настоящие подарки. (Для ребят-кружковцев прекрасными новогодними подарками может быть туристский инвентарь – сидушки, компасы, карабины и т. д.)

Командам сообщается, что только они могут спасти праздник, преодолев сложнейший путь с испытаниями на ловкость, смекалку, дружбу, смелость и помочь деду Морозу отыскать настоящие подарки.

Командам выдаются маршрутные листы с заданиями и сказочная карта, на которой изображен маршрут. По общей команде ребята разбегаются на свои стартовые станции, где начинают выполнять задания. За каждое правильно выполненное задание команды получают буквенный код по цвету эмблемы. Таким образом, каждая команда, после выполнения всех заданий получает набор букв, из которых можно сложить определенное слово.

По окончании игры каждая команда собирает свое слово, но оно не имеет никакого смысла без слов других команд. Таким образом, нет выигравших и проигравших, только собрав все слова воедино, участники могут отыскать мешок с подарками. В завершении игры дед Мороз раздает всем детям подарки и поздравляет с Новым Годом.

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ СУДЕЙ

1. В самом начале игры вы провожаете одну (первую) команду к месту задания (своей станции), где потом и остаетесь. Проследите, чтобы они взяли **воздушный шарик, колпачок с запиской**.

2. Следите, чтобы члены команды **прочитали записку**, объясняете **предназначение колпачка** (носить шифровку, шары и конфеты). По дороге к месту своей станции, **покажите на карте, где какая тропинка**.

3. Задаете вопрос: **«Угадайте, из какой я сказки?»** При правильном ответе отдаете ОДНУ КОНФЕТУ тому, кто отгадал первым, или две штуки на всю команду (если выявить угадавшего сложно). Конфеты играют роль «ЖИЗНИ», но дети об этом пока не знают.

4. Объясняете команде **задание**. Предупреждаете, что не надо торопиться, толкаться, иначе они попадут в беду.

5. Как только команда начала работу, **ВЫПУСТИТЕ ВОЗДУШНЫЙ ШАРИК В НЕБО!!!** Команда должна находиться на этапе не больше **10 минут**.

6. После успешного выполнения вы отдаете команде:

- шар,
- шифровку.

7. Если команда не справляется с заданием (загадкой), надо наводящими вопросами подвести их к выполнению (ответу).

8. Если кто-нибудь упал (не справился с заданием), надо, чтобы дети смогли спасти своего друга. Для этого можно

- предложить отдать им самое ценное (НО НЕ КАРТУ), – это должна быть КОНФЕТА, но если у них ее нет (съели), можно взять шар (это плохо для них) или что-нибудь из личных вещей (крайний вариант) ИЛИ
- выполнить задание – отгадать сложную загадку.
Дети должны САМИ понять, что съесть конфету нельзя.

9. Если сразу при получении конфеты участник ее съел и бросил фантик, то маркером ставите ЧЕРНУЮ МЕТКУ на обороте маленькой карты! И объясняете, что за 3 черные метки они лишатся одного волшебного шара!

Для второй и следующих команд, которые приходят на станцию, все то же самое: отдаете каждой команде 1 шар и следите, чтобы они положили его в колпачок.

ВСЕ КОМАНДЫ ДОЛЖНЫ ПОЛУЧИТЬ ШАР!

Следите за тем, какие команды были у вас и в какой последовательности! Отмечайте их по эмблемам.

ПОСЛЕДНЯЯ КОМАНДА (девятая по счету)

Участники команды должны, помимо выполнения задания, **ВЫКУПИТЬ У ВАС КОД ШИФРОВКИ ЗА ДЕВЯТЬ ШАРОВ!!!**

Если у команды нет девяти шаров, выясняете причину:

- если они отдали за выкуп друга, то прощаете им это (говорите, что это благородный поступок);
- если они пропустили станцию, выясняете, какую именно, и **УКАЗЫВАЕТЕ НАПРАВЛЕНИЕ**;
- если они потеряли шар – **НАДО ВЫПОЛНИТЬ ВАШЕ ЗАДАНИЕ** (например, отгадать загадку).

Посмотрите, есть ли **ЧЕРНЫЕ МЕТКИ** (они могут быть разных цветов) у команды на обороте маленькой карты, если есть 3 метки – это минус один шар. Надо выяснить, почему так получилось, и дать возможность отработать **ШАР** (варианты заданий):

- отгадать сложную загадку,
- рассказать смешной (не пошлый) анекдот,
- помочь убрать станцию или собрать мусор.

ВСЕ КОМАНДЫ В ИТОГЕ ДОЛЖНЫ ПОЛУЧИТЬ КОД!!!

Помогите участникам команды расшифровать код и отправьте команду на место, откуда все начиналось (где была сценка).

<p>1.ВЕЧНАЯ МЕРЗЛОТА <i>Все вместе пройдите по Вечной мерзлоте на Лыжах Дружбы. Не падайте – каждый упавший тот час превратится в ЛЁД!!! Только тепло Ваших Сердец растопит этот ЛЁД!</i></p>	
<p>2.ЖИВАЯ ВОДА <i>Здесь Вы сможете глотнуть Живой Воды и спасти тех, кто попал в Беду! Выполняй задания Волшебников, и сможете получить ТО, что спасет Вашего Друга, Который в Беде от Погибели!!!</i></p>	
<p>3.ТОПКОЕ БОЛОТО <i>Вся команда должна пройти через трясины с помощью Древних Коряг! Не упасть! Дойти до МУДРОЙ Березы, взять себе Задание и Выполнить ЕГО! И получите Заветный ШАР!!! Кто-то упал – завяз в трясины? Оставьте его или Отдайте самое ценное за него, что у Вас есть!</i></p>	
<p>4.ДОРОГА ОГНЯ <i>Очень жарко идти по этой дороге. Думаете попробовать? Вы сгорите! Выбирай СВОЙ путь по Дороге Огня и смелее иди по Ней! Не оставляй друзей в Беде! Они тебе ещё пригодятся!</i></p>	
<p>5.ДВОЕ КАК ОДНО <i>Только вдвоем Вы сможете преодолеть это испытание. Почувствуй, как рука Друга помогает тебе! Разве под силу справиться с заданием одному?</i></p>	
<p>6.МОСТ ВАШИХ СТРАХОВ <i>Вся Команда должна пройти по Мосту Страхов и ПРЕОДОЛЕТЬ СТРАХИ! Кто-то не смог? Оставить Трусишку? Зачем он нам! Выбор За Вами! Все получилось? Получите Заветный ШАР!</i></p>	
<p>7.ЗЛОВЕЩАЯ ПАУТИНА <i>Вокруг МЁРТВАЯ ЗЕМЛЯ и ТОЛЬКО Паутина – Живая! Только по ней можно пройти Эту Землю. Но Паутина - опасна! Злой ПАУК ожидает подлых и злых людишек! Вы чисты сердцем и помыслами, тогда смелей! Все преодолеете, если ВМЕСТЕ! Получите Заветный Шар!</i></p>	
<p>8.ОПАСНАЯ БЕЗДНА <i>Только один путь через БЕЗДНУ – по тонкому и скользкому бревну. Упасть в Бездну – значит остаться в ней НАВСЕГДА! Но может есть у Вас ЧТО-ТО, что спасет Упавшего? Или оставить его? Выбор за Вами.</i></p>	
<p>9.ЗАКОЛДОВАННЫЕ ПЕТЛИ <i>Пройди по петлям. Не упади. Упал кто-то? Выполните задание и спасете Друга!</i></p>	

ДОРОГА ДРУЖБЫ

ДОМ ЗНАНИЙ



ВЕСЕЛЫЙ ЛЕС



УКРАДЕННАЯ СТРАНА

ТРОПА ПРИВИДЕННИЙ



1

Дорога света

ЛЕС УЖАСОВ



ДОРОГА СТРАЖЕЙ

Поляна Чудес

Великий лес

ТРОПА НЕИЗВЕСТНОСТИ

6



ХОЗЯИН СКАЗОК

Тропа сказок

Мертвый ручей

Море Ладожское



3

2

8

7

5