

**Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей»**

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

Городской квест «Стрела»

в рамках реализации программы

по работе с несовершеннолетними группы социального риска «Не оступись!»

Авторы-составители:

Сергей Михайлович Простомолотов, педагог дополнительного образования,

Алиса Юрьевна Степанова, педагог-организатор

Тамбов

2015

Цель мероприятия: пропаганда здорового образа жизни и семейных ценностей.

Задачи:

- привлечь к участию в квесте детей группы «социального риска» и их родителей;
- способствовать развитию умений работать в команде;
- оптимизировать детско-родительские отношения через организацию совместного активного отдыха.

Подготовка к мероприятию:

Задания квеста могут проходить в актовом/спортивном зале, учебных кабинетах и коридоре:

«Кочки»: 10 деревянных дощечек на подставках размером 15х50 см. выставить извилистой линией на расстоянии широкого шага друг от друга.

«Мокроступы»: 10 листов бумаги формата А4 приклеить к полу извилистой линией на расстоянии короткого шага друг от друга, приготовить непрозрачный платок для завязывания глаз участникам.

«Переправа»: полосой на полу отметить стартовую линию (дистанция 5 м.), приготовить деревянную доску размером 20х150 см., деревянные/пластиковые цилиндры размером 30х15 см., верёвку длиной 10 м. привязать у финишной линии.

«Топкое болото»: 6 ластов бумаги формата А4 приклеить к полу по кругу на расстоянии широкого шага друг от друга.

«Паутина»: натянуть верёвки в различных направлениях на уровне колена, создавая на пути игроков препятствия.

«Болотные гадюки»: приклеить к полу 3 листа бумаги по прямой линии: формата А2, А3, А4.

Дартс-соревнование «Порази Кошечу»: на металлические стенды прикрепить изображения сундука, утки, зайца, яйца и иглы (игла, нарисованная в круге). Отметить линиями на полу дистанцию для выстрела: сундук – 1 м., утка – 1,2 м., заяц – 1,4 м., яйцо – 1,6 м., игла – 1,8 м. Подготовить 3 дротика с наконечниками-магнитами.

«Царевны-рукодельницы»: цветной пластилин, стеки, листы бумаги формата А4, лоскутки хлопчатобумажной ткани, тюбики клея, подходящего для ткани, карточки с номерами для обозначения выполненных работ.

Каждому педагогу, организующему тренинги необходимо иметь при себе ручку, жребий «окаменения», платки для обозначения «окаменевших» участков тела игроков (например: участник вытягивает жребий «левая рука», ему завязывают левую руку как загипсованную) и вырезанные из бумаги стрелы по количеству команд.

Для вступительной части мероприятия подготовить 2 коромысла и 2 кокошника.

Задания Бабы-Яги: приготовить карточки с половинами пословиц, одеяло размером 2х1 м., пластиковый стакан, кувшин с водой. Изготовить «коня»: конструкцию из деревянных брусков: туловище, голова, 4 ноги. К

брускам прикрепить верёвки длиной 2 м.: 2 к туловищу (спереди и сзади), по 2 к каждой ноге (вверху и внизу).

Зал оформить в сказочном стиле, в одном из углов оформить «избушку Бабы-Яги». Рядом с «избушкой» полосами на полу отметить дистанцию 5 м.

Ход мероприятия:

Форма проведения мероприятия – квест с элементами театрализации, в котором принимают участие подростки 13 – 15 лет, их родители (законные представители) и педагоги. Команды состоят из 8 человек (3 взрослых и 5 детей – не менее 2 детей из «группы риска» – состоящих на учете в органах внутренних дел, внутришкольном учете).

В квесте могут принять участие от 4 до 6 команд.

Форма одежды участников квеста – спортивная. Командам необходимо придумать название, связанное с тематикой русских народных сказок.

Квест делится на 4 этапа:

1. Изучение условий квеста, выбор внутри команды основных ролей: Царь-Батюшка, Царевна-Лягушка, Иван-Царевич.

2. Путешествие за стрелами. Тропа испытаний, представляющая из себя блок тренингов, направленных на успешное групповое взаимодействие.

2.1. Одновременно с путешествием за стрелами проходит мастер-класс для группы «Царевен-Лягушек» по декоративно-прикладному творчеству.

3. Битва с Кощеем – дартс-соревнование Иванов-Царевичей.

4. Саммит Царей-Батюшек. После прохождения тропы испытаний группа Царей-Батюшек оценивает работы Царевен по результатам мастер-класса.

Перед началом мероприятия команды участников регистрируются, получают игровые карты и инструкции по прохождению основных испытаний. Затем занимают места по периметру актового зала. Для каждой команды стоит стол.

Когда все команды и педагоги, ответственные за организацию игровых заданий, собрались в актовом зале, звучат фанфары, привлекая внимание собравшихся к сцене.

На открытие спортивно-игровой программы исполняется хореографический номер в народном стиле.

На сцене появляются действующие лица (два скомороха).

Ведущий 1: Здорово, Фёкла!

Ведущий 2: Здорово, Ерёма!

Ведущий 1: Какая я тебе Фёкла?!

Ведущий 2: Так и я не Ерёма!

Здороваются по имени отчеству.

Ведущий 1: Ой, сколько у нас гостей собралось! Здравствуйте, добры молодцы. Здравствуйте, красны девицы.

Ведущий 2: Ох, Вы уверены, что они такие?

Ведущий 1: Эй, молодцы, скажите – вы добрые? Эй, девицы – вы красные?

Ведущий 2: А почему девиц называют красными?

Ведущий 1: Летом на жаре покраснелись.

Ведущий 2: Да ты что, а если зима? Здравствуйте, добры молодцы и синие девицы!

Ведущий 1: Постой-постой! Опять что-то не то! Почему синие?

Ведущий 2: На морозе рассинелись! Эй, девицы – вы синие?

Ведущий 1: (Вопрос к залу) А кто знает, почему на Руси девиц называли красными?

Ведущий 2: А кто у вас в команде самый красивый да умелый? Прямо такие красивые, аж Царевны!

Ведущий 1: Уважаемые команды, определите, кто будет в Вашей команде Царевной! Царевны – пройдите на сцену!

Ведущий 2: А мы сейчас глянем, настоящие ли вы Царевны. Как в сказке говорится – Царевна идёт, словно лебедь плывёт. Объявляется дефиле Царевен с коромыслом!

Под музыку Царевны в кокошнике с коромыслом по очереди идут к выходу из актового зала. Там их встречают педагоги – Марья-Моревна и Марья-Искусница. Один из ведущих передаёт кокошник и коромысло следующей Царевне.

Появляется Баба-Яга: Ой, что ж вы, окаянные, наделали?! Похитил Царевен Кощей Бессмертный!



Ведущий 1: Да вы что, бабушка! Он же не существует!

Баба-Яга: Так вы еще скажите, что и Царевен в наше время не бывает! Похитил, как есть говорю! Будет тепереча их в Лягушек превращать, заставляя караваи печь и ковры ткать!

Ведущий 1: Что ж делать, Бабушка?

Баба-Яга: Вы что ж, милые, сказок не читали? Выручать отправляться! Найдутся ли добры молодцы?

Ведущий 2: Каждая команда выбирает из своего состава Ивана-Царевича. Царевичи приглашаются на сцену!

Каждый называет фамилию имя и школу, которую представляет.

Ведущий 1: Видишь, бабушка, какие у нас Царевичи сильные и ловкие.

Баба-Яга: Силы да ловкости маловато будет. Были сильные и ловкие, да как есть, сгинули. В подмогу к Царевичам дружина нужна отважная, да мудрый Царь-батюшка.

Ведущий 2: Дружина есть, а вот Царя-батюшку каждая команда выбирает сейчас из своего состава.

Баба-Яга: Расскажу Вам, ребятушки, как Царевен ваших спасти. Сперва нужно пройти дружинничкам испытания тяжкие, да собрать по болотам стрелы волшебные.

Ведущий 1: Ну, это они быстро.

Баба-Яга: А вот быстро не надоть, потому как ежели кто ошибётся, в болото наступит, в ловушку попадёт, тот в раз окаменеет!..

Ведущий 2: Что, прямо весь окаменеет?

Баба-Яга: Нет, частично: у кого рука, у кого глаза, у кого язык. Но и тут я вам помогу. Ежели придёте ко мне, да выполните задания мои, поделюсь живой водой да расколдую вас. Пройти Вам надо 6 испытаний. 3 раза вы можете прийти ко мне за помощью.

Ведущий 1: А если не нужна будет помощь?

Баба-Яга: Ну, тогда просто приходите, награжу вас щедро.

Ведущий 2: А как спасут они Царевен? Что делать будем? Честным пирком, да за свадебку?

Баба-Яга: Нет, за свадебку рано. Надо сначала посмотреть, насколько Царевны рукодельницы, да дворец построить молодым. А кто лучше всех со всеми заданиями справится, тот грамотку получит заветную, а уж с грамоткой той все дороги открыты.

Ведущий 1: Добры молодцы, отправляйтесь добывать стрелы волшебные, да не обязательно всем сразу в одно болото лезть. Выбирайте то, где свободно, главное всё пройти, а в каком порядке – не важно.

Команды отправляются проходить испытания.

Главная игровая цель – спасти Царевну, победив Кощея Бессмертного.

Путь к его логову лежит через топь с болотами. «Болота» представляют собой тренинговые задания (см. Приложение1), за правильное выполнение которых команда получает стрелу, которая даёт право на 3 выстрела в Дартс-соревновании «Порази Кощея».



На каждом болоте участников игровой программы встречают сказочные персонажи (педагоги), которые следят за прохождением препятствия, выдают стрелы и выставляют баллы.

При нарушении правил прохождения испытания прямые штрафы (игровые баллы) не предусмотрены, но участник, нарушивший правила, «каменеет» (теряет возможность использования в последующем прохождении испытаний ладоней, рук, зрения или речи), что в дальнейшем усложняет прохождение командой последующих испытаний. Чтобы определить, какая часть «окаменела», участник тянет жребий (у каждого педагога заготовлены записки с обозначением «правая ладонь», «левая ладонь», «правая рука», «левая рука», «глаза», «речь»).

Лидер команды – Царь-батюшка, может не проходить испытания, оставляя за собой руководство командой или право заменить собой любого участника команды. Также он может снять с прохождения испытания до 3-х

человек, что влечет получение 1 штрафного балла (в общем зачете) за каждого снятого участника. Это может быть выгодно команде при наличии большого количества «окаменевших» участников, так как прохождение испытания в неполном составе всё равно намного выгоднее, чем непрохождение его совсем.

При прохождении заданий командой без штрафов и ошибок команда получает 5 дополнительных баллов для общего зачета.

На прохождение каждого болота команде отводится 5 минут. Время чистого прохождения тренинга – около 2 минут. Остальное время отводится для определения тактики прохождения испытания.



В любой момент прохождения болот команда может обратиться за помощью к Бабе-Яге (С Бабой-Ягой может быть помощник в случае участия большого количества команд). Выполнив задание Бабы-Яги (см. Приложение 2), команда получает возможность оживить всех «окаменевших» участников либо

получить дополнительные 5 баллов в общий зачет (если «окаменевших» в команде нет).

Команды стартуют согласно игровой карте (см. Приложение 3). Контрольное время нахождения на каждой станции – 5 мин.

Царевны в это время отправляются на мастер-классы, где выполняют задания: «пекут караваи» - лепят караваи из пластилина, «ткуют ковры» - создают панно в технике пэчворк.

По итогам игровой программы с помощью заработанных стрел Иван-Царевич от каждой команды стреляет по мишеням с изображениями сундука, утки, зайца, яйца и иглы. Иван-Царевич сам может выбирать, в какую мишень целиться.

Попадание в сундук приносит команде 2 балла в общий зачет, в утку – 4 балла, в зайца – 8 баллов, в яйцо – 16 баллов, в иглу – 24 балла.



В ходе дартс-соревнования Цари-Батюшки отправляются оценивать поделки, выполненные Царевнами. Все «караваи» и «ковры» пронумерованы (по количеству команд).

Например, если в квесте участвуют 4 команды: 1 место – 4 балла, 2 – 3 балла, 3 – 2 балла, 4 – 1 балл. Если Цари-Батюшки дали одной Царевне 3 место за «каравай» и 1 место за «ковёр», она зарабатывает $2 + 4 = 6$ баллов в общий зачет команды.

По итогам всех испытаний подсчитывается количество баллов, заработанных каждой командой. Командам, не занявшим призовые места, вручаются грамоты за участие (от меньшего количества баллов к наибольшему). Затем вручаются дипломы командам, занявшим III, II и I места.



Используемые источники:

1. Вачков И.В. Групповые методы в работе школьного психолога: научное издание / И.В. Вачков. – М.: Ось-89, 2002. – 223 с.

2. Верёвочный курс, [Электронный ресурс] // МетодВики для вожатых ЛЕТНИЙ ЛАГЕРЬ. URL:

http://summercamp.ru/index.php?title=%D0%92%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D1%87%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BA%D1%83%D1%80%D1%81 (дата обращения: 14.11.2015).

3. Макарычев Г.И., Тренинг для подростков: профилактика асоциального поведения / Г.И. Макарычев, – СПб.: Речь, 2007. – 192 с.

4. Фопель К. Создание команды. Психологические игры и упражнения / Пер. с нем. – М.: Генезис, 2003. – 400 с.

№	Игровые задания	Инструкция по прохождению задания
1.	«Кочки»	<p>Пройти командой, держась за руки по разложенным на полу дощечкам, не наступая на пол и не расцепляя рук. На прохождение болота команде отводится 5 минут. Время чистого прохождения тренинга – около 2 минут.</p> <p>НЕ ТОРОПИТЕСЬ!</p> <p>Определите, сколько участников и в каком составе будут проходить испытания. Определите, кто за кем будет стоять в цепочке. Это может быть важно. Капитан команды Царь-батюшка может не проходить испытания или занять место того участника команды, кто по его мнению, может не справиться с заданием. А также дополнительно снять с прохождения испытания до 3-х человек с получением штрафных баллов. 1 балл за каждого участника, не проходящего испытание.</p>
2.	«Мокроступы»	<p>Один участник команды владеет «мокроступами», его задача - с завязанными глазами перенести по обозначенной извилистой тропинке всех остальных участников команды по очереди. Задача – перенести всех, не сойдя с тропы. Остальные подсказывают ему, куда идти. На прохождение болота команде отводится 5 минут. Время чистого прохождения тренинга – около 2 минут.</p> <p>НЕ ТОРОПИТЕСЬ!</p> <p>Определите участника, у которого будут «мокроступы». Определитесь, как вы будете подсказывать ему, куда наступать. ПОМНИТЕ, СЛОВА «ТАМ», «ТУДА», «НЕ ТУДА», «ВОТ ЗДЕСЬ» И ПОКАЗЫВАНИЕ РУКАМИ ПРАВИЛЬНОГО НАПРАВЛЕНИЯ ДЛЯ ЧЕЛОВЕКА С ЗАВЯЗАННЫМИ ГЛАЗАМИ СОДЕРЖИТ КРАЙНЕ МАЛО ИНФОРМАЦИИ.</p> <p>«Каменеет» при ошибке на этом этапе не тот, кто несёт, а тот участник, кого несут.</p> <p>Возвращаться за следующим участником несущий может, не соблюдая тропы.</p>
3.	«Переправа»	<p>4 участника команды располагаются на платформе, стоящей на «роликах», и тянут за верёвку, подтягивая платформу вперёд. Один участник команды, стоящий вне платформы, собирает освободившиеся ролики, передаёт их участникам на платформе. 6-й участник команды, стоит впереди платформы, собирает ролики и подкладывает их под платформу. Царь-батюшка осуществляет руководство.</p> <p>Задача команды – проехать на платформе 5 метров, не дав ей скатиться с «роликов» на пол.</p> <p>НЕ ТОРОПИТЕСЬ!</p> <p>Определите, кто будет ехать на платформе, кто будет тянуть верёвку, передавать ролики, собирать и подставлять ролики. Царь-батюшка может не проходить испытание или занять место того участника, который, по его мнению, может не справиться с заданием.</p>
4.	«Топкое болото»	<p>6 участников команды стоят на кочках, расположенных по кругу. Их задача – совершая одновременные прыжки по кочкам, пройти полный круг, вернуться на свои места.</p> <p>НЕ ТОРОПИТЕСЬ!</p> <p>Определите, каким образом и кем будет даваться команда к прыжку. Царь-батюшка может не проходить испытание или занять место того участника, который, по его мнению, может не справиться с заданием.</p>
5.	«Паутина»	<p>Задача команды – держась за руки пройти через горизонтально натянутое на уровне колена переплетение верёвок (паутина), не задев при этом ни одной нити.</p> <p>НЕ ТОРОПИТЕСЬ!</p> <p>Определите, кто за кем будет стоять при прохождении испытания. Для</p>

		прохождения задания достаточно 2 минуты чистого времени. Не пытайтесь пройти испытание быстро, это может привести к большому количеству штрафов и затруднить прохождение дальнейших заданий. Попробуйте заранее определить маршрут прохождения. Царь-батюшка может не проходить испытание или занять место того участника, который, по его мнению, может не справиться с заданием.
6.	«Болотные гадюки»	<p>Задача команды – по команде «Болотные гадюки!» уместиться на ограниченном пространстве уменьшающихся болотных «кочек».</p> <p>НЕ ТОРОПИТЕСЬ!</p> <p>Помните! Это групповое испытание. Если не упадёте Вы, а упадёт любой другой участник команды, ваша команда проигрывает.</p> <p>Царь-батюшка может снять с прохождения испытания до 3-х человек, что влечет получение 1 штрафного балла (в общем зачете) за каждого снятого участника.</p>

Приложение 2

Задания Бабы-Яги

1. Пословицы. Баба-Яга рассказывает участникам, что в прежние времена многие пословицы были длиннее, но утратили свой первоначальный вид. Участникам необходимо собрать начало и конец пословиц в единое целое:

- голод не тётка, пирожка не поднесёт;
- гол как сокол, а остёр как топор;
- бабушка гадала, надвое сказала: то ли дождик, то ли снег, то ли будет, то ли нет;
- новая метла по-новому метёт, а как сломается - под лавкой валяется;
- рыбак рыбака видит издалека, потому стороной и обходит;
- язык мой - враг мой, прежде ума рыщет, беды ищет;
- старый конь борозды не испортит, да и глубоко не вспашет;
- ума палата, да ключ потерял;
- на чужой каравай рот не разевай, пораньше вставай да свой затевай;
- от работы кони дохнут, а люди – крепнут.

2. Живая вода. Участникам необходимо пронести на растянутом одеяле стакан с водой на дистанцию 5 м. и обратно.

3. Конь златогривый. Баба-Яга просит привести ей в подарок «коня златогривого». Конь представляет собой конструкцию из деревянных брусков: туловище, голова, 4 ноги. К брускам прикреплены верёвки: 2 к туловищу (спереди и сзади), по 2 к каждой ноге (вверху и внизу).

Участникам необходимо растянуть эти верёвки и «провести» коня на дистанцию 5 м. и обратно. Если конь упал, участники начинают заново со стартовой линии.

ИГРОВАЯ КАРТА

Команда			МАОУ СОШ №	
№	Игровые задания	Расположение	Отметка о наличии «окаменевших» членов команды	Призовые баллы
1.	«Кочки»	«Радиотехника», 5 этаж		
2.	«Переправа»	Коридор 5 этажа, левое крыло		
3.	«Топкое болото»	Фойе актового зала, 5 этаж		
4.	«Болотные гадюки»	«Театр моды», 5 этаж		
5.	«Мокроступы»	Коридор 4 этажа, правое крыло		
6.	«Паутина»	«Театральные игры», 4 этаж		
7.	«Пословицы»	Актовый зал		
8.	«Живая вода»	Актовый зал		
9.	«Конь златогривый»	Актовый зал		
10.	«Порази Кощея»	Актовый зал		
11.	«Царевна- рукодельница»	«Бисер», 1 этаж		
ИТОГО				