

Квест-игра

Квест – интерактивная игра, в которой команда проходит по заранее спланированному маршруту, каждая точка которого задана в виде головоломки. Игра проводится на время
Основные понятия, используемые в Квесте:

- игра – это последовательность этапов, состоящих из заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участник игры в результате его решения получил «ключ» к следующему заданию.
- команда – объединение нескольких участников;
- капитан команды – участник, создавший команду и представляющий интересы участников команды;
- задание – один уровень этапа игры, состоящий из головоломки и действия, необходимо выполнить, чтобы получить «ключ»;
- конечный результат игры – последовательность из правильных ответов с соответствующими «ключами»;
- принцип равных условий означает, что все участники на протяжении всего Квеста обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении заданий Квеста. Данный принцип является неотъемлемым при подготовке и проведении Квеста Организаторами.

«Загадки Адмиралтейства»

Квест-игра

для детей старшего дошкольного/младшего школьного возраста.

Цель и задачи Квеста:

- Воспитание исторически-культурного подрастающего поколения, овладение осознанной информацией о городе, подача информации в новой форме об исторических местах, фактах города Санкт-Петербурга.
- Расширение и закрепление знаний детей о своем городе и мотивация к постижению его истории; воспитание уважительного отношения к своему городу.
- Развитие познавательного интереса, воображения, смекалки;

Материалы для проведения квест-игры (см. в приложении)

- Карточки-сопровождения игровых заданий;
- Тематические картинки по Санкт-Петербургу: портрет Андреяна Захарова (2шт), зонт, Ангел Исаакиевского собора, храм Спас на Крови, Аничков мост, Ростральные колонны, Стрелка Васильевского острова, набережная Невы (вода), иллюстрация здания Адмиралтейства форматом не менее А3;
- 9 непрозрачных емкостей, восемь из которых заполнены сыпучими продуктами + одна с миниатюрой свитка;
- Подготовленная вошенная бумага с предварительно нанесенным словом - отгадкой, восковые мелки;
- Флаг РФ, карточка с заданием-паутинкой (см. приложение);

- Сувенирный корабль, заранее подготовленный кубик льда с замороженным в нем ключом и брелоком-символом, большая емкость для игр с водой, кувшин с теплой водой;
- Емкость для игр с песком + игрушки-фигурки: каменный лев, змея, собака, дракон, фигурка солдата, детские совочки (необязательно);
- Коктейльные трубочки в достаточном количестве, манная крупа или любая другая легко раздуваемая крупа;
- Капсула, в которой находится клад (желательно в форме яблока);
- Схема строительства здания Адмиралтейства (пооперационная карта);
- Набор тематических кубиков «Город»;
- Призы на каждого участника квест-игры;

Педагог привлекает внимание детей, и предлагает игру. Озвучивает «легенду» квеста.

«Наш город полон тайн и легенд. Одну из них нам предстоит сегодня разгадать. В одном из мест Санкт-Петербурга хранится клад. Многие пытались его отыскать, но тщетно.... Может быть, это удастся нам...».

(Приложение 1)

Детям предлагается «свиток», на котором написана легенда и первое задание.

На всех этапах прохождения квеста, перед выполнением каждого задания дети находят текстовую картинку-подсказку, прочитав которую получают возможность понять, что нужно сделать для выполнения задания.

(Приложение 2)

Перед прохождением квеста можно предложить выбрать капитана команды, который будет зачитывать предлагаемые задания.

Задание 1 (Приложение 3). «Прочитай по первым буквам»

Оборудование: На фланелеграфе: таблица с пустыми клетками для последовательной записи букв, портрет архитектора А.Захарова, 8 карточек-картинок зонт, ангел, ростральные колонны и т.д.

Ход игры: вписать в таблицу в определенной последовательности первую букву каждого слова, изображенного на картинке. Узнать фамилию человека, оставившего для нашего города клад: ЗАХАРОВ. Лишняя картинка – подсказка к следующему заданию: ЗОНТ.

Задание 2 (Приложение 4). «Найди лишний» («Шумовые баночки»)

Оборудование: непрозрачные одинаковые коробочки, наполненные различными сыпучими материалами (крупы, сахарный песок, макароны,

шарики...), одна коробочка – пустая, в ней находится следующая подсказка – *МИНИАТЮРА СВИТКА*.

Ход игры. Карточка с заданием (см. приложение № 2). Задание: послушать звучание каждой коробочки. После прослушивания обобщить услышанное: "Коробочки гремят". Одна емкость, не издающая никаких звуков.

Задание 3 (Приложение 5). «Тайнопись»

Оборудование - свиток, набор восковых мелков. Свиток готовится заранее: поверхность листа бумаги натирается тонким слоем воска. Деревянной палочкой, нажимая на бумагу, наносится текст послания на стороне без воска. Подготовленный лист должен выглядеть так же, как и раньше (белый), но на нем уже есть секретное послание, написанное «невидимым» воском.

Ход игры: натереть найденный свиток восковыми мелками так, чтобы проявилось зашифрованное слово *ФЛАГ*.

Задание 4 (Приложение 6). «Паутинка»

Оборудование – разрезания картинка (2 части), на которой изображена «паутинка» с зашифрованным словом *КОРАБЛЬ*.

Ход игры: собрать картинку, прочитать «паутинку».

Задание 5 (Приложение 7; 7.1). «Свойства воды

Оборудование - корабль, к которому на якорной цепи прикреплен кубик льда, внутри которого заморожен *КЛЮЧ* и *СИМВОЛ*.

Ход игры: разморозить лед и определить помещение, которое откроется добытым ключом. Игрушка - символизирует хорошо знакомое детям место, которое открывает ключ. Для размораживания ключа, детям необходимо растопить кубик льда при помощи теплой воды.

Задание 6 «Тайна ключика». Детям предстоит найти дверь, которая откроется полученным ключом.

Задание 7 «Хранитель ключа».

Оборудование – емкость с песком. Внутри емкости находятся символы - игрушки: каменный лев, змея, собака, дракон, фигурка солдата. Рядом с емкостью- детские совочки, которые позволяют детям раскопать находки (возможно действовать руками).

Ход игры: найти все спрятанные фигурки и определить, какая из них служит следующей подсказкой (*КАМЕННЫЙ ЛЕВ* - один из символов Санкт-Петербурга. В лапах льва – *КОКТЕЙЛЬНАЯ ТРУБОЧКА*).

Задание 8 Игра «Песня ветра».

Оборудование – трубочки, большой поднос с манной крупой, под крупой иллюстрация здание Адмиралтейства и *ПОРТРЕТ АРХИТЕКТОРА*

АДРЕЯНА ЗАХАРОВА. Важно(!) - портрет должен быть идентичен портрету в первом задании.

Ход игры: найти стаканчик с заранее подготовленными трубочками, чтобы раздуть крупу на подносе.

Таким образом, дети возвращаются в начальную точку прохождения квестовых заданий, где они смогут найти емкость - капсулу (желательно в форме яблока - клад в шаре на шпиле Адмиралтейства). Кладом могут служить медали, сувениры, магниты, открытки и т.д.

Также вариантом продолжения может стать схема внутри капсулы, по которой детям предлагается построить из мелкого строителя непосредственно само здание.

