

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ-КВЕСТА **«Воображариум»**

*ДОЛ «Арт-Смена»
ФГБОУ ВДЦ «Смена»*

Цель: сплотить отряд, способствовать разностороннему развитию творческих способностей, мышления и способности быстро принимать решение.

Задачи:

1. Повысить мотивацию обучающихся к познавательной деятельности.
2. Сформировать коммуникативную компетенцию, умение работать в коллективе, команде.
3. Развить интеллектуальные способности обучающихся и стимулировать их творческую инициативу.
4. Развить аналитические способности детей.

Форма: игра-квест.

Подготовительная работа: встреча с капитанами отрядов, подбор материалов и заданий по станциям.

1. Зеркальная.
2. Рукопожатие.
3. Колокол.
4. Трансформер.
5. Пантомима.
6. Рисунки.

Условия игры:

В игре участвуют 5-6 отрядов в возрасте 11-17 лет. В команде 16-18 человек.

Задача: пройти по станциям, выполнить задания, за определенное время, набрав максимальное количество «артиков». Максимальное количество баллов - 1000 «артиков».

При оценке работы команды на станциях учитываются организованность и сплоченность команд. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество артиков.

Материалы для станций:

1. Цветной картон.
2. Колокольчик.
3. Мантии (7 штук).
4. Кисть большая.
5. Краски (гуашь).
6. Мел цветной.
7. Нитки прочные.

Ход мероприятия:

Отряды получают заранее подготовленные конверты с письмом, на котором обозначено точное время отрывания конверта. Внутри лежит маршрутный лист и текст вступления в игру.

Текст свитка:

Приветствую участников квеста «Воображариум»!
Сегодня мы узнаем уровень сплоченности вашей команды!
Вы пройдете ряд испытаний, но для начала ознакомьтесь с правилами:

1. На станциях задание выполняет весь отряд (если этого требует куратор станций).
2. За использование гаджетов (телефон, часы и т.д.) будут сниматься баллы.
3. Когда звучит звуковой сигнал, нужно покинуть станцию (даже если вы ее не прошли).
4. Со станции на станцию можно переходить только держась за руки.
5. Нужно жестко следить за порядком станций и не менять их местами!

Во время квеста на площадке будут находиться 2 персонажа. Смотритель и Крикун.

Смотритель — одет в красную мантию, следит за выполнением всех правил, при нарушениях может забирать участников отряда в «Теневой бан».

Злодей – персонаж в черной мантии. Если увидите, что он включает музыку и бежит к вам навстречу, похлопайте, чтобы он вас не трогал и не забрал в «Теневой бан».

Что же такое «Теневой бан»? Это место, куда попадают все нарушители. Если вы пришли на станцию без одного представителя от отряда, то вы получаете на 1000 меньше артиков. Но вы также можете выкупить его у Смотрителя. На сумму выкупа влияет настроение Смотрителя.

Счастливых вам игр! Покажите на что способен ваш отряд!

На станцию мы заходим ровно в 20:00. (или другое удобное время). На прохождение станции дается 8 минут (включая время на выкуп участника команды).

Курируют станции командиры отрядов. Чтобы контролировать квест введены игровые персонажи: Смотритель – педагог-организатор и Злодей – вожатый.

Ведущий напоминает условия игры и объявляет старт. Команды группируются, знакомятся с маршрутными листами, находят то место, откуда нужно начать выполнение задания, начинают свой маршрут. Разрыв во времени между командами 5 минут.

На каждой станции команду встречает руководитель станции. Он же дает командам задание и следит за его выполнением. Если команда выполнила задание правильно, то Смотритель пишет в маршрутном листе заработанное количество артиков. Также руководитель станции отправляет номер команды и заработанные ими артики в чат организаторов. Ещё в чате фиксируется сколько людей находится в «Теновом бане».

Станция «Зеркальная»

Участники заходят на станцию, им дается время на выкуп, если у них есть кто-то в «Теновом бане». Далее выбирается человек, который должен повторять за куратором (лепить из пластилина). Участник, который повторяет, периодически меняется по требованию куратора. Станция пройдена если поделка команды устроила куратора станций.

Станция «Рукопожатие»

Участники заходят на станцию, их задача взяться за руки. Все закрывают глаза. Куратор берет за руку участника с одной стороны строя, с другой

стороны строя участник держит в одной руке колокольчик. Куратор запускает импульс (сжимает руку первого участника) и включает секундомер, когда импульс рукопожатий доходит до крайнего ребенка он звонит в колокольчик, задача команды максимально быстро передать импульс.

Станция «Колокол»

На станции стоит куратор с колокольчиком в руках. На колокольчик привязаны нитки, на земле заранее начерчены круги с цифрами от 0 до 10, команда берется за нитки, чтобы колокольчик был на весу. Куратор называет цифру, задача отряда поднести колокольчик к этой цифре и звонить в него, дергая за нитки (сам колокольчик трогать запрещено).

Станция «Трансформер»

Отряд приходит на площадку, куратор станции требует, чтобы участвовала вся (!) команда. Куратор называет предмет (например, «дом»). Задача команды – выстроиться в форме дома. При этом у каждого участника должна быть своя функция (кто-то «окно», кто-то «стена», и т. д.). Куратор может подходить к участникам и просить продемонстрировать звук двери или холодильника, станция пройдена, если у куратора не возникает вопросов.

Станция «Рисунки»

На станции заранее подготовлены краски, вода и кисточка, к которой привязаны много ниток. Участники команды все вместе берутся за нитки (кисть трогать запрещено) и, дергая нитки, пытаются нарисовать рисунок, который требует куратор, например, цветок или машинку.

Станция «Пантомима»

На станции дети выстраиваются в одну линию лицом к затылку. К первому участнику (замыкающему шеренгу) подходит куратор и показывает ему комплекс движений, которые тот должен запомнить и передать впереди стоящему, а тот – дальше. Станция пройдена, если последний участник (впереди шеренги) показал те же движения, что и куратор.

Подведение итогов. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество «артиков».