МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

### ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ЦЕНТ ТУРИЗМА И ЭКСКУРСИЙ»

#### МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

квеста «Приключение туриста»

Автор - составитель:

Гордиенко Е.В. педагог-организатор

г. Новочеркасск

2016

Данная методическая разработка мероприятия адресована педагогам-организаторам, педагогам-дополнительного образования учреждений дополнительного образования и общеобразовательных школ.

Тема: квест «Приключения туриста»

Место проведения Центр туризма и экскурсий

Время проведения: 31 октября 2016 г. в 12 часов

Целевая аудитория: воспитанники осеннего/весеннего оздоровительного лагеря, учащиеся Центра туризма и экскурсий 1-4 года обучения

Возраст детей: от 9 до 14 лет

Форма проведения: групповое досуговое мероприятие

Виды деятельности: игра, самостоятельная практическая работа

Продолжительность мероприятия:1,5 -2 часа

Цель: Развитие новых форм интеллектуального содержательного досуга детей.

Задачи:

* создать психологически непринужденную атмосферу. Чувство принадлежности к группе, имеющее общие задачи и цели, благоприятный климат, положительные эмоциональный настрой, способствующий развитию чувства внутренней устойчивости и доверительности друг к другу;
* формировать в детском коллективе умение действовать согласованно, развивать чувство уверенности в каждом ребенке;
* развивать коммуникативные навыки у детей, умение адекватно выражать свое эмоциональное состояние;
* воспитывать командное единство и сплоченность.

Планируемые результаты:

Личностные: воспитание чувства само- и взаимоуважения; развитие сотрудничества при работе в парах и группах; воспитание интереса к общеобразовательным наукам, современной культуре, туризму.

Метапредметные: развитие речи, формирование умений сравнивать, обрабатывать информацию, логическое и ассоциативное мышления.

Предметные: развитие умений работать с текстом

Предварительная работа:

* написание конспекта квеста
* подготовка материалов к мероприятию (мотивация для активного включения в игру детей: сюжет, интрига).

Подготовительная работа по подготовке игры:

* Подготовить правила игры, её задачи, задания на этапах и критерии оценок (поощрения)
* Оформить Зашифрованный текст -конечный результат.

Материально-техническое оснащение:

Музыкальный центр, фонограмма песни В.Цоя «Кукушка»

Оборудование и материалы:

1. Стулья- 6 штук
2. Веревка -2 шт
3. Замок навесной с ключом
4. Контейнер для подсказки (или небольшой сундук)
5. Мел
6. Платок
7. Название станций
8. Бутылки пластиковые – 7 штук
9. Сухой спирт, спички, таблетки глюконата кальция, крахмал, ампулы натрия тиосульфата, йод, лабораторный пинцет
10. Книги
11. Доска для записи ключей, маркер
12. Фонарик
13. Теннисный мяч

Дидактическое обеспечение:

1. Маршрутный лист с указанием очередности станций
2. Зашифрованный текст (рис.3)
3. Описание заданий
4. Книга для использования ключей и расшифровки текста
5. Схема для записи букв на станции «Клетки» (рис.1)
6. Схема для станции «Память» (рис.2)
7. Задание для станции «Стрельба» (слово «карта»)

Межпредметные связи: физкультура, химия, музыка, ОБЖ.

Этапы и ход игры

Игра проводится в помещении центра туризма и экскурсий и состоит из 10 станций. На выполнение заданий этапа отводится 10 минут, по сигналу команда переходит к следующему этапу.

Порядок проведения игры:

Старт. Место – спортивный зал ЦТиЭ. Время – 5 минут.

Объявление правил и сути игры, представление участников. Выдается маршрутная карта, по которой ребята должны пройти.

На этапах участники выполняют задания за определенное время и за это получают «ключи» - номер страницы, номер строки и номер слова в книге.

.

Список литературы

* Книга мини-энциклопедия «Руководство по выживанию  
   Издательство Москва АСТ-Астель» 2002
* Школа выживания (обеспечение безопасности жизнедеятельности»   
  «Феникс» Ростов-на-Дону, 1996

###### **Станции квеста «Приключения туриста»**

**Лабиринт** (1 -я коридор лабиринта- подсказка «дрова», 2-«тепло», 3-«спички», 4-«еда»). Отгадка- «костер»   
*код1 -329/24/4*

*Рисуем на полу мелом лабиринт, одному участнику завязывают глаза, остальные его подсказками проводят через лабиринт, за каждый правильно (без заступа) пройденный коридор лабиринта дается подсказка)*

**Паутина** (ключ, замок)-связанными руками надо довести ключ к замку, открыть замок на сундучке, прочитать слово «карабин»*код2-87/15/2*

*Через стоящие в ряд стулья протягиваем веревку, с одного конца веревки висит замок, на другом ключ, двум участникам связываем руки (у одного правая, у другого левая рука)*

**Клетки** (передать человека не касаясь веревок, в нижние пролазят самые сильные, какие ячейки использовать выбирают сами. Одна ячейка –одна буква загаданного слова) «участник»*код3- 3/8/1*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *у* | *ч* | *а* | *с* |
| *т* | *н* | *и* | *к* |

*рис.1*

Между двух столбов или на других креплениях привязываем веревки 3 горизонтальные, 4 вертикальные, чтобы получились ячейки).

**Стрельба**- сбить мячом бутылки, в каждой сбитой бутылке по букве. После 5 попыток один участник идет, открывает бутылки, берет буквы и передает всей команде слово или буквы без слов - показывает жестами слово или с помощью бумаги, не показывая написанных букв (самолетик или скомкав бумагу), надо собрать слово «карта»*код4-297/5/3*

*На столе необходимо поставить пластиковые бутылки, внутри, которых буквы. Участники по очереди сбивают бутылки теннисным мячом. Один участник стоит возле стола, собирает буквы, затем передает информацию.*

**Химические опыты**- надо осветлить черную воду, после осветления будет видно слово «узел»*код5-3/2/1*

*На бутылках текстом внутрь наклеить слово «узел». В бутылки налить воду, насыпать немного крахмала, подкрасить воду йодом (вода почернеет), осветляется вода после того, как добавляют ампулу натрия тиосульфата. После того, как вода станет светлой (5-7 минут), появится возможность прочитать слово «узел».*

**Фараонова змея -** пока змея растет надо прочитать слово на бумаге, с помощью огня «палатка» *код6-52/16/10*

*На сухое топливо (1 таб - пожечь.) положить несколько таблеток глюконата кальция.*

*На листе бумаги написать молоком слово «палатка», от воздействия тепла, слово проявится.*

**Память** –надо по памяти составить предметы на свои места, каждый правильно поставленный предмет – буква, загаданного слова «спортсмен» *код 7-368/17/2*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| с (кот) | п  (кружка) | о  (лак) |
| р  (пирамида) | т  (маркер) | с  (скотч) |
| м  (крем) | е  (клубок ниток) | н  (зажим) |

*рис.2*

**Магнитная рыбалка- ловим деньги** – удочкой с магнитом собираем деньги с буквами (денег много, на некоторых написаны корректором буквы), собираем слово **«ориентирование»***код8-369/11/2*

**Поиск слов –** по заданию ищем слова в зале, кодовое слово **«рюкзак*»****. код9-363/2/7*

*Подсказки:*

- Слово найдете, где меткость проверить можно (за мишенью на стене слово - поход)

-Звук «ре» покажет, где найти (на клавиатуре пианино слово - спина)

-Помощник при пожаре подскажет (на огнетушителе слово -плечи)

- Устал, отдохни, заодно получишь, что искал (под стулом слово - вещи)

-Быстротечное время выручит вас (за часами слово - вес)

-Скрывает нужное от вас – живое существо: растет, но не уходит, прическа как у африканца (на горшке цветка «декабрист» слово - нести).

**«Таинственный мешок»** - один участник опускает руку в мешок с предметами (конфета, очки, мел, перчатка, апельсин, стакан), с закрытыми глазами должен определить, что за предмет, если не может определить вслух описывает предмет, команда помогает отгадать. Из первых букв названий предметов, собирают кодовое слово – «**компас**» *код10-300/4(снизу)/3*

**Поиск ключа к кодам** – «Плакса скажет, где искать расшифровку кодам»

В темной комнате развешаны смайлики светоотражающие. Под смайликом «плакса» висит информация, в какой книге зашифрованы коды.

Книга мини- энциклопедия «Руководство по выживанию

Издательство Москва АСТ-Астель» 2002 (в этой книге, используя коды, ищем слова и вставляем в зашифрованный текст, например, код1 -329/24/4, значит: 329 страница/24 строка сверху/ 4 слово с начала строки )

**Зашифрованный текст**

*1й код* моё, взгляни *код 2* меня

*код 3* *код 4* превратилась *код 5* кулак

и *код 6* *код 7* порох,

*дай код 8 код 9*

вот *код 10*

Расшифрованный текст:

*Солнце мое - взгляни на меня,*

*Моя ладонь превратилась в кулак,*

*И если есть порох - дай огня.*

*Вот так...*

*Во время расшифровки текста, включить песню В.Цоя «Кукушка»*

Ребята поют припев песни «Кукушка» - подведение итогов