Государственное учреждение образования

«Житковичский районный центр творчества детей и молодежи»

 **Квест-игра**

**«Путешествие в страну детства»**

**(для проведения в летнем оздоровительном лагере, для детей среднего школьного возраста)**

Составитель:

 Пешевич Ольга Олеговна,

 педагог – организатор

2019

**Цель:**  развивать у детей коммуникативные навыки, умение работать в команде, создать благоприятные условия и позитивный настрой.

**Задачи:**

-учить бережному и доброму отношению друг к другу;
- доставить детям радость от участия в игре;
- способствовать развитию творческих способностей, сплочению коллектива;
**Оборудование:**  Музыкальное сопровождение, бумага, ручки, карандаши, маленький сундучок, мячи, кегли, обручи, пазлы с картинкой ключа.
**План проведения:** Каждый отряд (10 человек), придумывает название, выбирает капитана, получает маршрутный лист, в котором указан план путешествия. Прибыв на станцию отрядам необходимо выполнить задания, соревнуются 2 отряда вместе. За выполненное задание победивший отряд получает пазл. В конце игры 2 отряда сравнивают количество пазлов, складывают их, у кого больше, тот является победителем, ему вручается ключ от страны детства, дающий право лидера на весь день.

**Станции:**

1.Станция «Кайманы»
2. Станция «Составители»
3. Станция «Загадочная»
4. Станция «Эрудиты»
5. Станция «Костюмерная»

6.Станция «Дорожная»

7. Станция «Музыкальная»
8. Станция «Спортивная»

**Ход игры:**

**1.Станция «Кайманы»**

Название синоним слову «крокодил», ведущий, объясняя правила, загадывает первое слово «крокодил», затем дети должны показать крокодила при помощи жестов, мимики. Задача игроков - вытянуть карточку с заданием, которое они при помощи жестов, мимики должны показать другой команде. Говорить нельзя. Команда должна угадать, задавая вопросы. Показывающий, кивком отвечает «да» или «нет».
*(Крокодил, лошадь, курица, верблюд, собака, птица, кенгуру, обезьяна, заяц, кот, мышь, медведь, корова, свинья, лиса, волк, олень, рыба, бабочка, слон, змея)*

 **2. Станция «Составители»**

Командам дается слово, состоящее не менее чем из 7-8 букв *(калейдоскоп).* Их задача, пользуясь этими буквами, составить новые слова.

**3. Станция «Загадочная»**

Конкурс угадывания предметов. Ведущий кладет в коробку - сундук какой-нибудь предмет так, чтобы никто не видел. Каждая команда задает по вопросу, на которые можно ответить «да» или «нет». Побеждает та команда, которая после 10 вопросов назовет предмет.

*(Пример предмета, который можно положить в коробку: телефон, зеркало, ручка, наушники, кукла и т.д.)*

**4. Станция «Эрудиты»**

На асфальте начерчены круги с надписями: озеро, болото, лес, луг. Ведущий называет животных и растения. Дети должны встать в тот круг, который является домом названного обитателя.
*(Животные и растения: медведь, утка, ромашка, цапля, карась, бабочка, береза, хомяк, щука, дятел, кувшинка, мухомор, мох, ель, камыш, лилия, клюква)*  **5. Станция «Костюмерная»**

Из туалетной бумаги нужно придумать и сделать костюм, переодеть одного человека из команды и прорекламировать его.

**6. «Дорожная»**

Задаются вопросы:

Как на проезжей части улиц и дорог обозначен пешеходный переход?

Где и как должны ходить пешеходы по улице?

В каких местах пешеходам разрешается переходить улицу?

Как нужно переходить улицу при выходе из трамвая, автобуса?

Как надо правильно переходить улицу, дорогу?

Сколько сигналов у пешеходного светофора, что они обозначают?

Что может случиться, если переходить улицу в неположенном месте?

Как называются пешеходные дорожки?

**7. Станция «Музыкальная»**

Отрядам раздаются свистки, ведущий включает музыку, отряды слушают мелодию, тот, кто издает сигнал свистком, имеет право угадать мелодию первым.

 **8."Спортивная"**

1.На траве лежат обручи, надо попасть в них мячиком *(сколько попаданий из команды ,столько баллов)*

2.Кочки (каждая команда должна перебраться на вторую сторону и вернуться назад)

3.Боулинг (кегли сбиваются мячом, сколько сбито кеглей,столько баллов)

пролезая через обруч и проталкивая его на следующего участника.)

(*Отряды складывают пазлы в форме ключа, подсчитывая свои баллы.*

*После проведения квест - игры предполагается оформление отрядной газеты)*