Государственное учреждение образования

«Житковичский районный центр творчества детей и молодежи»

 **Сценарий квест-игры**

**«В поисках волшебного ключа»**

 **(для детей среднего школьного возраста)**

 Составитель:

 Пешевич Ольга Олеговна,

 педагог – организатор

2020

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

 **Задачи:**

- учить бережному и доброму отношению друг к другу;
- доставить детям радость от участия в игре;
- способствовать развитию творческих способностей, сплочению коллектива;
 **Оборудование:**  мел, газеты, маленький сундучок, мячи, кегли, обручи, пазлы с картинкой ключа.
 **План проведения:** Организовываются команды, каждая команда придумывает название, выбирает капитанов, получает маршрутный лист, в котором указан план путешествия. Прибыв на станцию командам необходимо выполнить задания, соревнуются 2 команды вместе. За выполненное задание команда - победитель получает половинку пазла ключа. Победителем становится команда, которая первой соберет картинку.

 **Станции:**

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

6. Станция «Сказочная»

7. Станция «Музыкальная»

**Ход игры:**

Получив задания, команды разбегаются по станциям

1. **Станция «Кайманы»**

Название - синоним слову «крокодил». Ведущий, объясняя правила, загадывает первое слово «крокодил», затем дети должны показать крокодила при помощи поз, жестов, мимики.

 Задача участников - вытянуть карточку с заданием, которое они при помощи жестов, мимики, поз 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)*

Команды получают часть пазлов.

1. **Станция «Составители»**

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

Команды получают часть пазлов.

**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.)*

Команды получают часть пазлов.

**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)*  Команды получают часть пазлов. **5. Станция «Костюмерная»**

Командам раздается равное количество газет, без вспомогательных средств

(ножницы ,нитки) из газет нужно сделать костюм и презентовать его дав ему название.

**6. Станция «Сказочная»**

Сказочная героиня, владелица первого в мире летального аппарата *(Баба- Яга)*

Жилище Бабы- Яги? *(Избушка)*

Имя мальчика, которого унесли Гуси-лебеди? *(Иванушка)*

Второе название скатерти *(Самобранка)*

Кто из обитателей болот стал женой царевича? *(Лягушка)*

Аппарат, в котором Баба- Яга совершает свои полеты? *(Ступа)*

Что потеряла Золушка? *(Хрустальную туфельку)*

Кого старик неводом вытянул из моря? *(Золотую рыбку)*

Имя главного героя сказки «По щучьему веленью» *(Емеля)*

Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде? *(Оленя)*

Сколько голов у Горыныча? *(Три)*

Какие цветы собирала падчерица в сказке «Двенадцать месяцев» *(Подснежники)*

Имя сестры Бабы - Яги, хозяйки болот *(Кикимора).*

Где находится смерть Кощея? *(Дерево, сундук, заяц, утка, игла).*

Сколько раз старик бросал в море невод? *(Три)*

**7. Станция «Музыкальная»**

Командам раздаются свистки, ведущий включает музыку, участники слушают мелодию, тот, кто издает сигнал свистком, имеет право угадать мелодию первым. Команды получают часть пазлов.

 Команды складывают пазлы в форме ключа. Команда, которая первой сложила ключ, получает приз.