

Сценарий квест-игры «Карта островов»

Цель: организация культурного досуга детей школьного возраста.

Задачи:

- научить детей ориентироваться на местности;
- развивать творческую активность учащихся;
- воспитывать командный дух;

Категория участников: воспитанники летнего оздоровительного лагеря «Лидер».

Место проведения: КМЖ «Ровесник».

Материалы и оборудование: планшет, сценарий, шариковые ручки, столы, стулья, фломастеры, звуковоспроизводящая аппаратура, заготовки для конкурсов на каждой станции, фотоаппарат.

Особые условия: до начала мероприятия каждый отряд получает маршрутный лист.

Автор-составитель сценария: Кондеранда И.Н., культорганизатор отдела культурно-досуговой деятельности ЦДОДиМ «Маяк» г.Минска

Ход мероприятия

1. Приветственное слово ведущего мероприятия. Распределение детей по «станциям» мероприятия: Остров «Сундук мертвеца», Остров «Морских якорей», Остров «Большие Щупальцы», Остров «Железный крюк», Остров «Затерянных карт».

2. Раскопка клада.

3. Весёлая дискотека.

Ведущая: Здравствуйте, ребята! Я приветствую вас на квест-игре «Карта островов». Для начала вам необходимо разбиться на команды. Прежде, чем вы отправитесь в путь, помните: победит та команда, которая правильно пройдет все препятствия и задания на островах и соберёт все пять карт. Команда, прошедшая быстрее всех испытания, получает лопату и компас с координатами и, ориентируясь по компасу, ищет клад.

Остров «Сундук мертвеца»

Ведущая: Здравствуйте, ребята. Я приветствую вас на острове «Сундук мертвеца». Перед вами сундук, в котором хранятся металлические пазлы. Ваша задача – рассоединить их и показать мне конечный результат (*ребята должны соединить обратно пазлы для следующей команды*). Если вы не раскрыли один из пазлов, то получаете штрафное задание и ваше время пребывания на станции увеличивается.

ШТРАФНОЕ ЗАДАНИЕ

Расшифруйте слова при помощи цифр. Каждая из букв подчинена определённой цифре, вспомните алфавит русского языка и напишите слово на листке.

16, 19, 18, 16, 3 (*Остров*).
9, 15, 1, 15, 10, 33 (*Знания*).
1, 13, 22, 1, 3, 1, 19 (*Алфавит*).
14, 16, 9, 4 (*Мозг*).
21, 14 (*Ум*).

По окончанию прохождения станции команде выдаётся карта с изображением сундука.

Остров «Морских якорей»

Ведущая: Здравствуйте, ребята. Я приветствую вас на острове «Морских якорей». Ваш якорь был брошен далеко от берега и нужно добраться до него, а вот и ваше приспособление.

1. «Бревно». Вам понадобится бревно или скамейка. Вся группа встает на бревно в определенном порядке (по цвету глаз, по росту, чередуясь - мальчик, девочка). Членам группы необходимо поменяться местами: первый должен занять место последнего, второй - последнего и т. д. Во время выполнения задания нельзя становиться на землю. Если хотя бы один человек коснется земли, вся группа возвращается на исходную позицию и выполнение упражнения начинается заново.

2. «Цветные кочки». На этом этапе капитану необходимо переправить команду по одному участнику на безопасный берег. Ведущий крутит волчок, а капитан ориентирует (правой, левой, направо, налево). Условие: у участника завязаны глаза.

По окончанию прохождения станции команде выдаётся карта с изображением якоря.

Остров «Большие Щупальцы»

Ведущая: Здравствуйте, ребята. Я приветствую вас на станции «Большие Щупальцы». Ваша задача собрать из карточек со слогами пять имён существительных.

По окончанию прохождения станции команде выдаётся карта с изображением щупальцев.

Остров «Железный крюк»

Инвентарь: цветные маркеры, ватман, индивидуальные задания.

Ведущий: Здравствуйте, ребята. Я приветствую вас на острове «Железный крюк».

Семи участникам из команды даётся индивидуальное задание. Индивидуальные задания кратко прописаны на отдельных листах. Каждый лист является строго конфиденциальным для одного участника. Все индивидуальные задания должны быть выполнены. Участникам запрещено разговаривать и вообще использовать голос. Необходимо совместно нарисовать башню.

По окончании прохождения станции команде выдаётся карта с изображением крюка.

Задания в конверте:

- «Нарисуй башню»;
- «Башня должна иметь 10 этажей»;
- «Вся башня имеет коричневый контур»;
- «Над башней развивается синий флаг»;
- «В башне всего 6 окон».
- «Над башней летают птицы».
- «Возле башни течёт река».

Остров «Затерянных карт»

Инвентарь: цветные маркеры, ватман, индивидуальные задания.

Ведущий: Здравствуйте, ребята. Я приветствую вас на острове «Затерянных карт».

Вам известен молодец,
Без которого жилец,
Хоть и знает, где живёт,
А в свой дом не попадет? (*Ключ*)

Сечёт он вражескую рать,
С ним никому не совладать.
Из ножен вынут – злу беда.
Враг разбежится кто куда.
Что за оружие такое,
Врагу которое не даст покоя. (*Меч*)

На горе-горушке
Стоит одна старушка,
Если охнет,
Люди глохну. (*Пушка*)

Где есть реки, но нет воды,
Есть города, но нет зданий,
Есть лес, но нет деревьев... (*Карта*)

По окончании прохождения станции команде выдаётся карта с изображением карты.

Команда, собравшая все карточки, передаёт их ведущему квест игры и получают лопату, компас и карту. Команда ищет места клада. По окончании проводится весёлая дискотека с призами.