**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования**

**«Центр внешкольной работы Советского района» г. Брянска**

**Муниципальный этап областного конкурса программно-методических материалов для педагогических работников дополнительного образования детей образовательных организаций г.Брянска**

**Сценарий квест-игры**

**«Путешествие в Новый год»**

для детей младшего школьного возраста

***Номинация:***

***Лучшая практика воспитательного мероприятия в сфере дополнительного образования детей г. Брянска***

Разработала:

педагог дополнительного образования

Кузьмина Елена Васильевна

Брянск -2023

**Аннотация**

Мероприятие проводится для детей 7-10 лет в преддверии празднования Нового года. Это мероприятие носит не только развлекательный, но и познавательный характер. Форма проведения – квест-игра. В данной игре содержаться интересные разнообразные вопросы, занимательные задачи на логику, внимание, память, сообразительность.

Представленный материал может использоваться в любом общеобразовательном учреждении.

**Содержание**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Введение | 4 |
|  | Основная часть | 7 |
|  | Заключение | 12 |
|  | Список используемой литературы | 13 |
|  | Приложения |  |

**Введение**

В последние годы всё большую известность приобретает такой игровой жанр, как квест. Происхождение слова – от английского quest, что переводится как «поиск» или «искать». Игры в квест появились сравнительно недавно, в 90-е годы XX века вышла первая компьютерная игра-квест. Со временем квесты стали воссоздавать в реальности, и с начала 2000-х годов эти увлекательные игры стали популярным развлечением во многих странах.

Если вдуматься, окажется, что квестами человечество занимается практически с древности: поиски путешественниками новых земель и сокровищ, а алхимиками – философского камня. Вспомните сказки: найти и обезвредить дракона, освободить прекрасную принцессу – чем не самый настоящий квест?

Квест – это не просто поиск. Процесс состоит из получения задания и последовательного прохождения этапов поиска, позволяющих собрать необходимые данные для выполнения первоначально поставленной задачи. Таким образом, квест можно использовать и в качестве образовательной технологии.

Игровая форма квеста – отличный вариант проведения детского праздника. Для детей задача прохождения квеста – это возможность проявить смекалку и свои таланты в командном взаимодействии, а также подвигаться и получить заряд положительных эмоций.

Квесты могут проводиться как на улице, так и в помещении – в обычной домашней обстановке либо в специально оборудованных местах с красочными декорациями. Обычно задания в квесте объединены интересным сюжетом, а участники становятся персонажами, которым предстоит выполнить определённую миссию. Чтобы пройти квест, детям предлагается найти контрольные ориентиры или пункты, в которых будут находиться задания, загадки или головоломки, позволяющие найти следующий пункт или собрать ключи к решению исходной задачи.

Однако не стоит рассматривать квест только как весёлую игру. По содержанию каждый квест направлен на поиск и достижение как можно большего количества целей. Кроме того, в квесте обычно задействовано от четырёх человек и более. Набор заданий, предлагаемых в квесте, формируется в соответствии с возрастом участников.

Для того чтобы успешно пройти квест, детям предстоит внимательно воспринимать поступающую от ведущего или содержащуюся в заданиях информацию, анализировать её. Применять свои навыки детям приходится не один на один с ведущим, а в коллективе игроков-сверстников, в результате чего происходит обучение очень полезному навыку командного взаимодействия.

В игре ребёнок оказывается в роли персонажа, который попадает в определённую ситуацию. Выход из неё известен заранее, но необходимо преодолеть препятствия, чтобы его найти. В результате дети учится не теряться в нестандартной ситуации, думать и искать выход из создавшегося положения. Пройдя квест, ребёнок в ненавязчивой форме поймёт: его знания и навыки очень важны и помогут ему в сложных ситуациях. Формируется и необходимая психологическая установка, что находить выход всегда можно и нужно.

Итак, квесты развивают: внимание, навык получать задание для выполнения, умение анализировать информацию; стремление к достижению цели; ловкость и смекалку; взаимодействие в команде.

Кроме того, квесты дарят яркие эмоции.

**Цель*:*** создание эмоционально благоприятной атмосферы празднования Нового года.

**Задачи*:***

* Развивать познавательный интерес.
* Развивать чувство воображение, смекалку.
* Способствовать развитию внимания, памяти.
* Способствовать сплочению детей в коллективе.
* Воспитывать уважение друг к другу, чувство ответственности.

**Реквизит**:

* копилки зайки (2 штуки),
* 30 монет,
* шайбы и клюшки (2 комплекта),
* кегли,
* куклы марионетки,
* перчаточные куклы,
* набор для конкурса «Наряди ёлочку» (2 штуки),
* 1 шляпа,
* 1 лента с бумажными сосульками.

**Материалы и инструменты**:

* 2 маршрутные карты,
* 20 конвертов с заданиями,
* скотч,
* изолента,
* 2 клея карандаша,
* нарезные листки бумаги,
* карточки «да» и «нет»,
* карточки с вопросами к заданию№6,
* карточки с морковками.

**Музыкальное сопровождение**: фанфары на начало и конец квеста, фонограмма «В лесу родилась ёлочка», музыка для сопровождения игр, фоновая музыка новогодней тематики.

**2. Основная часть**

**Ход квест игры:**

**Ведущий**: Здравствуйте, ребята! Сегодня мы собрались здесь, чтобы встретить приближающийся праздник - Новый год! Он отличается от других шумным весельем, яркими красками, сверканием огней и фейерверков, большим количеством подарков и исполнением желаний. А ещё у каждого года есть свой символ – священное животное. 2022 был годом тигра, а кто знает, кто его сменит в 2023?

**Дети**: Зайка.

**Ведущий:** А точнее кролик! Довольно часто мы слышим, что вместе с кроликом «покровителем» года становится кот. Существует несколько легенд, объясняющих это. Согласно одной из них, когда Будда решил собрать вокруг себя 12 животных Восточного гороскопа, он поручил первому из них, Крысе, передать приглашение остальным. Однако, завидев блаженно отдыхающего Кота, Крыса не удержалась и решила «усатого-полосатого» не оповещать и на собрание к Будде он опоздал. В результате Кота решено было заменить на схожего по внешности и характеру животного. Однако мурчащий зверёк, конечно, никуда не делся, и также посчитал себя «покровителем».А ещё это животное у многих ассоциируется с теплом и уютом, с достатком, поэтому вы часто можете встретить копилку в виде кролика.

**Ведущий:** И сегодня вы получите такую копилку, в которую соберёте всё самое лучшее и возьмете её с собой в новый 2023 год. А что собирают в копилку?

**Дети:** Деньги.

**Ведущий:** Правильно, вы тоже будете собирать монетки. Эти монетки необычные, они приносят счастье, удачу, радость. Но чтоб получить их вам придётся немного потрудиться – проявить смекалку, ловкость, умение работать в команде. Если у вас всё получится вы не только сможете взять с собой положительные эмоции, но и прочтёте специальное поздравление для вас от символа Нового года. Вы готовы, ребята? Для начала мы разделимся на две команды. (*С помощью ведущего* *дети делятся на две команды, в каждой команде выбирается капитан, который будет держать копилку*).

**Ведущий:** Для выполнения заданий вам предстоит передвигаться по меткам, найти вы их сможете с помощью карты *(выдается капитанам)*. Вы будете передвигаться от метки к метке, находя конверты с заданием. На карте вы увидите первую метку – морковку, а под ней запись, где расположено задание. Вы готовы? Мы начинаем! (*звучит музыка фанфары*) *(На каждой точке команды встречает ведущий)* *Примечание: для помощи детям к каждой команде можно приставить наставника взрослого (родителя).*

**ЗАДАНИЯ КВЕСТА**

**Задание 1**.

**Ведущий:** Посмотрите, на полу цветным скотчем (изолентой) проложена дорога, неровная она, по ней нужно провести куклу марионетку, да так, чтобы она не вышла за пределы дороги. Но не всё так просто. Куклой руководит капитан, но с завязанными глазами, а направляет его словами команда. *Примечание: за выполнения заданий команда получает монетку с надписью - счастье, удача, веселье, дружба и т. д.*

**Ведущий**: Перед тем как забросить монетку в копилку– каждый член команды должен подержать её в руках, чтобы данное пожелание обязательно сбылось в новом году! (*дети передают из рук в руки монетку, а капитан громко произносит, что это монетка им принесёт в новом году*)

С первым заданием справились, в копилке 1 монетка. Следуйте по карте к метке №2.

**Задание 2.**

**Ведущий:** А теперь вам предстоит объединить усилия. Дедушка Мороз оставил вам подсказку, с помощью которой вы сможете найти следующую метку. Да только заколдовала его Тётушка Стужа. Раздули ветра подсказку Деда Мороза. Соберите пазл и тогда найдёте метку – ответ. *Дети собирают пазл на котором написана фраза. Пока выполняется задание, тихо звучит фоновая музыка.*

**Ведущий:** Отлично! Вы справились с заданием, теперь направляйтесь к месту, которое отмечено меткой-подсказкой. А чтобы не растерять командный дух – идите вместе, держа друг друга за руки.

**Задание 3.**

**Ведущий:** Скажите, а какой главный символ Нового Года?

**Дети:** Ёлка!

**Ведущий:** Конечно же, ёлка! Не возможна сказка новогодняя без зеленой красавицы. Ёлочкой может стать один из вас, а вот чтоб нарядить её вам нужно подключить смекалку. (*1 человек из команды – ёлка, остальные его наряжают*) Для вас подготовлены подручные материалы, используйте их. Да поторопитесь, на выполнение задания 3 минуты – время пошло (*идёт конкурс – дети наряжают «ёлочку» подручными предметами*).

**Ведущий:** Отличные у вас получились ёлочки! Придумайте название своей новогодней красавице (*дети совещаются*). Теперь есть ёлка, но не хватает волшебного обряда. Как вы думаете какого?

**Дети**: Хоровод вокруг ёлки.

**Ведущий:** Хоровод! Становитесь в круг и скорее заводите хоровод, дружно исполняя песню «В лесу родилась ёлочка». *Дети водят хоровод вокруг ребенка-ёлочки под песню «В лесу родилась ёлочка»*

Как вы понимаете следующая метка – ёлка. Вперед к приключениям!

**Задание 4.**

**Ведущий:** Ребята, за окном настоящая зима. Замела наш путь метель, все дорожки спрятались под снег, не проехать не пройти. Предстоит вам проложить себе путь дорогу заново. Да смотрите, чтобы прочная она была. В конверте листочки и клей, склейте дорожку в направлении к следующей метке (*дети выполняют задание склеивая в длинную линию листы А4).*

**Задание 5.**

**Ведущий:** Зима – прекрасное время года! Много зимних игр и забав вы знаете? (*ответы детей*) Назовите зимние виды спорта? (*ответы детей*).

Верно – фигурное катание, хоккей. Представьте, что вы хоккейная команда, у вас идет тренировка. Капитан, бери клюшку и шайбу. Попробуй пройти по этой тропинке, а потом и перевести на другую сторону всю команду. (*Капитану необходимо обвести шайбу вокруг кегель, затем вернуться за одним из членов команды, вместе с ним проделать все задание, снова назад уже вдвоем за третьим участником. Таким образом, необходимо в цепочке перевести всю команду*) *Звучит фоновая музыка*

**Ведущий:**Прекрасная зарядка, разогрелись? А теперь проведем разминку для ума. Следующее задание продиктую вам я.

**Задание 6.**

**Ведущий:** От каждой команды мне нужен 1 участник. Оденьте перчаточные куклы на руки. А теперь, пусть куклы возьмут карточки (*на палочках*) «Да» и «Нет». В моей шляпе вопросы. Участники команд по очереди достают вопрос, зачитывают его, а ребята с куклами, с помощью табличек, отвечают. Кто ответит на большее количество вопросов – первым получает следующий конверт (*дети выполняют задание, приложение №2).*

**Ведущий:** Вы дали ответы на все вопросы, получайте конверты. И скорее к следующей метке.

**Задание 7.**

**Ведущий:** Чтобы справится со следующим заданием, бегите к метке с символом года. Нашли? Отлично! Видите, рядом листы? На них изображены фрукты, овощи, орехи, ягоды. Найдите вкусности для символа года – кролика. Вы же знаете, что он любит? (*ответы детей*) Уж очень любят зайки лакомиться морковкой, найдите их, да побольше! (*на картинках спрятаны изображения морковки, нужно найти их как можно больше*)

**Ведущий:** Вижу справились с заданием, кролик будет очень рад, что вы ему столько вкусностей нашли. А чтобы получить следующий конверт, ещё раз назовите правильный ответ – сколько морковок спрятано на картине? (*дети отвечают отвечают*). Это правильный ответ.

**Задание 8.**

**Ведущий**: Мальчишки и девчонки, произошло чрезвычайное происшествие. Проход к следующей метке стал опасным. С каждым шагом он становится всё меньше и меньше. Да ещё и вторая напасть - нависли сосульки ледяные, да большие пребольшие! Аккуратней идите, друг за другом по туннелю, да сосульки не задевайте!*(Туннель с сосульками - это лента, на которую пришиты свисающие «сосульки», с каждым разом при прохождении под ней, она опускается всё ниже и ниже. Задача заключается в том, чтобы пройти под лентой и не задеть ни одну сосульку).*

**Ведущий:** Молодцы! С легкостью прошли столь опасный путь. Вижу вам все сложности по плечу. А вот, насколько вы творчески подкованы, проверим на следующем задании.

**Задание 9.**

**Ведущий:** Каждой команде я вручаю конверт. В нём написано слово. По очереди вам предстоит вспомнить песни, в которых присутствует это слово. И спеть строчки, из этой песни, чтобы слово прозвучало. Да только дружно, хором. (*Слово 1 команде: зима, 2 команде: ёлка.* *Дети выполняют задание).*

**Ведущий:** Итак, команда, которая больше спела песен, на заданную тему – первой получает монетку и направление. Следующая метка — это ваша тема песен. Вперед отважные путешественники!

**Задание 10.**

**Ведущий:** Осталось совсем немного и цель – достигнута! А выполнение этого задания непосредственнозависит от вашего капитана. Ему предстоит добежатьдо проводника и узнать у него слово-подсказку.

Думаете это всё? Так просто? Конечно нет! Сказать это слово ваш капитан может только с помощью жестов, не произнося ни единого слова. Если догадаетесь, то вместе прокричите слово 3 раза (*дети выполняют задание. Загаданными словами могут быть: фейерверк, мандарин, подарок и др.).*

**Ведущий:** Слышу, слышу, и с этим заданием справились. Молодцы! Остался последний этап. Выполните его и квест пройден!

Возьмите конверт, в нём слова. Из этих слов составьте правильно предложения, и откроется вам тайное послание от символа 2023 года – кролика! (*дети выполняют задание – выкладывают с помощью ведущего слова поздравления:*

*«Всюду радость, смех, салют,*

*Поздравления там и тут,*

*Пусть душа ваша поёт*

*В лучший праздник Новый год! Ваш Кролик»)*

*После прохождения всех этапов дети вновь собираются на месте старта.*

**Ведущий:** Сложная была дорога квеста?

**Дети**: Нет!

**Ведущий:** Что вам понравилось больше всего?

**Дети:** (*отвечают*).

**Ведущий:** А как вы думаете, почему у вас все так хорошо получилось?

**Дети:** (*ответы детей*).

**Ведущий:** Правильно, потому что вы дружные ребята и умеете слушать друг друга.

А теперь отвечайте дружно, вместе:

- Вы находчивые и умелые? Дети – да!

- Вы быстрые и смелые? Дети – да!

- Вы дружные ребята? Дети – да!

- Вы любите скучать? Дети – нет!

- А друг другу помогать? Дети – да!

- А в квесты играть? Дети – да!

**Ведущий**: Наше квест подошел к концу. Каждый из вас прикоснулся к монеткам, а значит, с собой заберет в новый, 2023 год.

– счастье, радость, веселье, хорошее настроение и положительные эмоции. С Новым годом, ребята! До свидания. До новых встреч!

(*звучит фоновая новогодняя музыка*).

**Заключение**

Квесты требуют большой подготовки, хорошо продуманной предметно-пространственной среды большое количество реквизитов, которые будут наталкивать детей на самостоятельный поиск и решение проблемных ситуаций. Первые наработки по данной теме показали, что в процессе внедрения в практику квест создаёт атмосферу эмоционального подъёма и раскрепощенности у всех участников образовательного процесса. В детях развивается уверенность в себе и своих товарищах, снимается чувство страха за ошибку, дети умеют слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходить к согласию, у детей развивается речевое взаимодействие, формируется позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам.

Таким образом, квест может стать отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать образовательный процесс. Квест, оказывает неоценимую помощь, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, делать его необычным, запоминающимся, увлекательным, весёлым, игровым.

**Список используемой литературы:**

1. Арапова Т.А. Литературное путешествие «По Лукоморью» Педсовет-2010 №2
2. Детская энциклопедия.-1999.-№6
3. Крюкова Н.C. «Пушкин и его творчество» Досуг в школе-2010-№8
4. Леленева О.В. Чудеса чудесные 2006-№8
5. Профессиональная библиотека. Приложение к журналу «Школьная библиотека».

Приложение 1

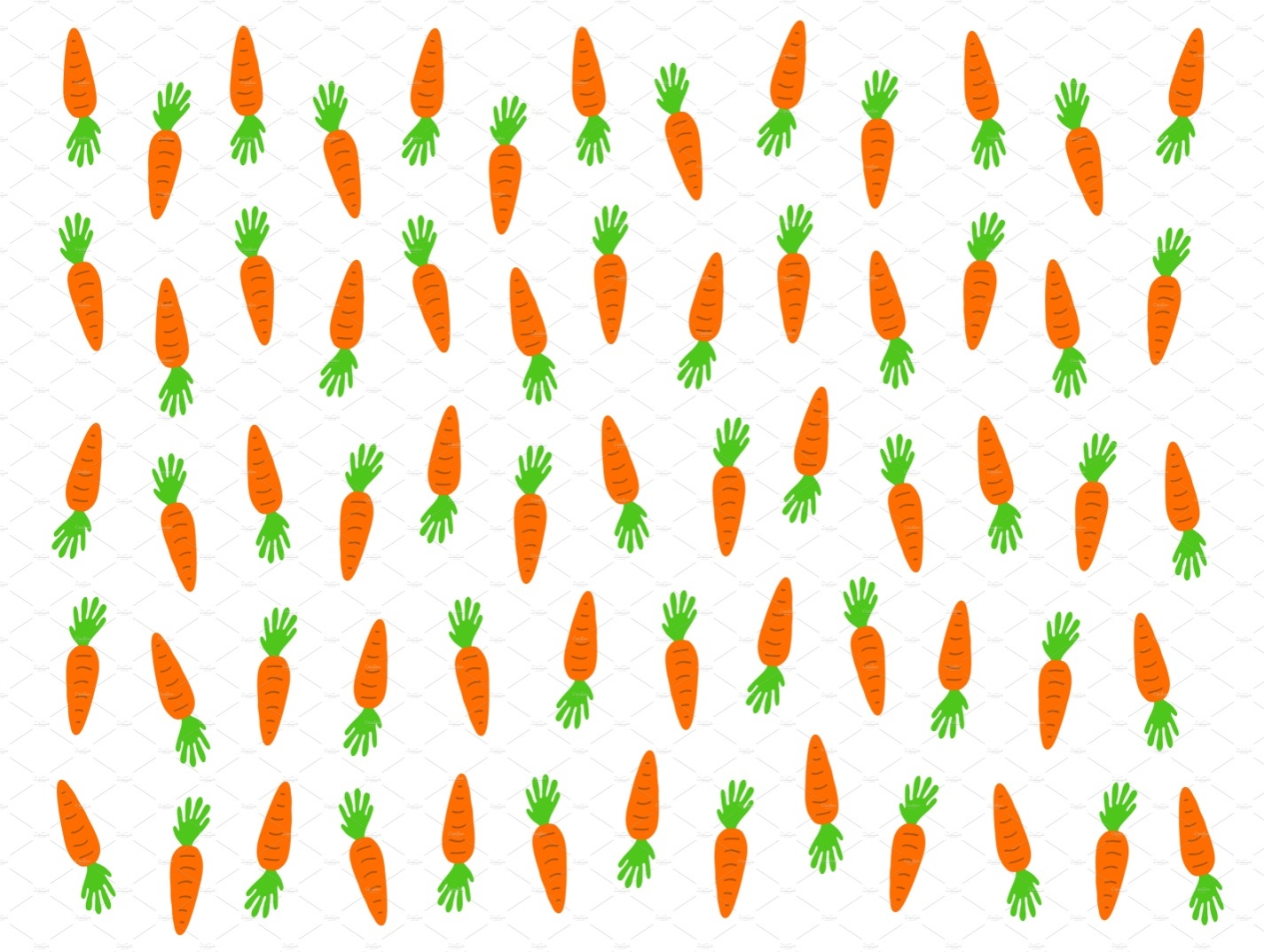
**Шаблон конвертов**

Приложение 2

**Пазл**

|  |
| --- |
| **C:\Users\User\Pictures\пазл.jpg** |

**Карточки для задания «Морковки»**

****