 **Управление общего и дошкольного образования**

**Администрации города Норильска**

**МБУ «Методический центр»**

**Творческая социализация дошкольников старшего возраста, посредствам внедрения в образовательный процесс современной интерактивной технологии**

**«Образовательный квест»**

**/из опыта работы**

**старшего воспитателя Ахмадеевой Евгении Евгеньевны и заместителя заведующего по УВ и МР Малышевой Валентины Васильевны МАДОУ «ДС № 1 «Северок»/**

**Норильск, 2025**

**Аннотация**

В данной работе представлен материал из опыта работы учреждения по внедрению инновационной технологии «Образовательный квест», а также сценарий образовательного квеста «Таинственный ключ», направленный на привитие воспитанникам умений и навыков в области социально – коммуникативного развития, способствующий формированию представлений о дружеских взаимоотношениях, как деятельности, требующей активного использования умений коммуникативно, регулятивно и эмоционально взаимодействовать в группе сверстников.

Методист МБУ «Методический центр» С.В. Литвяк

© Муниципальное бюджетное учреждение «Методический центр» г. Норильск, ул. Кирова д. 20 –а, т. 8 (3919) 23-88-49

**Ахмадеева Евгения Евгеньевна**

Образование:

среднее профессиональное, 1999 г., КГАО СПО Канский педагогический колледж, квалификация «учитель технологии»

высшее, 2022 г., Автономная некоммерческая организация высшего образования "Национальный открытый институт г. Санкт-Петербург" г Санкт-Петербург по специальности «Государственное и муниципальное управление»

**Стаж педагогической работы 26 лет.**

**Профессиональные достижения:**

2019 – 2020 уч. год городской мастер – класса по теме «Творческая социализация дошкольников старшего возраста, посредствам внедрения в образовательный процесс современной интерактивной технологии «Образовательный квест»;

2020 г. научно – методическая статья «Внедрение интерактивной технологии «Образовательный квест» опубликованная в практическом журнале с библиотекой «Воспитатель дошкольного образовательного учреждения» № 5/2020 г.

2023 г. муниципальный конкурс методических кабинетов открытое методическое мероприятие «Мозговой штурм с элементами квест игры «Командообразование – как эффективный инструмент формирования педагогического коллектива с использованием цифрового оборудования».

**Награды:**

2019 г. - Благодарственное письмо Главы города,

2020 г. - Благодарственное письмо заведующего учреждением,

2022 г. – Почётная грамота Главы города.

**Малышева Валентина Васильевна**

****Образование:

образование: среднее профессиональное, 2008 г. КГОУ СПО «Норильский педагогический колледж», квалификация учитель начальных классов;

высшее, 2012 г. АОУ ВПО «ЛГУ им. А. С. Пушкина», квалификация менеджер по специальности «Государственное и муниципальное управление».

**Стаж педагогической работы 17 лет.**

**Профессиональные достижения:**

2019 – 2020 уч. год городской мастер – класса по теме «Творческая социализация дошкольников старшего возраста, посредствам внедрения в образовательный процесс современной интерактивной технологии «Образовательный квест»;

2020 г. научно – методическая статья «Внедрение интерактивной технологии «Образовательный квест» опубликованная в практическом журнале с библиотекой «Воспитатель дошкольного образовательного учреждения» № 5/2020 г.

2023 г. муниципальный конкурс методических кабинетов открытое методическое мероприятие «Мозговой штурм с элементами квест игры «Командообразование – как эффективный инструмент формирования педагогического коллектива с использованием цифрового оборудования».

**Награды:**

2017 г. Благодарственное письмо Главы города Норильска;

2018 г. Благодарственное письмо Министерства образования Красноярского края;

2022 г. Почетная грамота Главы города Норильска;

2024 г. Благодарственное письмо Губернатора Красноярского края.

Оглавление

[ВВЕДЕНИЕ 5](#_Toc199406274)

[ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ 6](#_Toc199406275)

[ТЕХНОЛОГИЯ «ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ» 6](#_Toc199406276)

[УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА 7](#_Toc199406277)

[ВИДЫ «ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ» 8](#_Toc199406278)

[АЛГОРИТМ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ 9](#_Toc199406279)

[«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ» 9](#_Toc199406280)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 10](#_Toc199406281)

[СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ 11](#_Toc199406282)

ПРИЛОЖЕНИЯ ………………………………………………………………………………………12

# ПРИМЕРНЫЕ ВАРИАНТЫ ДЛЯ ЗАДАНИЙ КВЕСТА………………………………………… 15

# ВВЕДЕНИЕ

С внедрением ФГОС в систему образования, в деятельность дошкольных учреждений плотной группой вошли инновационные технологии, помогающие развивать детскую инициативу, творчество, любознательность, самостоятельность.

Сегодня мы расскажем вам о применении, в нашей работе, инновационные технологии творческой социализации дошкольников «Образовательный квест».

Новизна квест- игр заключается в том, что это одно из интересных средств, направленных на самовоспитание, саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией

Квест-технология в воспитательном и общеобразовательном процессе как понятие появилась относительно недавно. Надо сказать, что большую роль в этом сыграли не только детские психологи, но и появившиеся пару десятилетий назад компьютерные игры жанра quest.

[**Квест (поиски)**](https://en.wikipedia.org/wiki/Quest)**(англ.)**[**русск.**](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82_(%D0%BF%D0%BE%D0%B8%D1%81%D0%BA%D0%B8)&action=edit&redlink=1) (англ. quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета») — один из способов построения сюжета в фольклорных произведениях, путешествие персонажей к определённой цели через преодоление трудностей (например, миф о [Персее](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%B5%D0%B9) или даже 12 подвигах [Геракла](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D1%80%D0%B0%D0%BA%D0%BB)).

Обычно во время этого путешествия героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают либо мешают им. Герои могут выполнять квест как из личной выгоды, так и из других мотивов.

Выполнение некоторых квестов связано с решением нравственно-этических задач.

В целом квесты представляют собой один из основных жанров компьютерных игр, при котором интерактивный главный герой, управляемый игроком, выполняет ряд последовательных действий, решая при этом различные головоломки и получая по итогам выполнения заданий определенные бонусы.

* Квест (приключенческая игра) — компьютерная игра-повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач.
* Квест (поиск выхода из комнаты) — интеллектуальная игра, в которой игроков запирают в помещении, из которого они должны выбраться за время, ища предметы и решая головоломки. Некоторые представители жанра также включают в себя детективный или иной сюжет, чтобы погрузить игроков в уникальную атмосферу. В России жанр получил название «квесты в реальности» и пользуется растущей популярностью.
* Квест (городское ориентирование) — интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами.
* Квест — вид салонных детективных игр, предназначенных для широкой аудитории и проходящих в городских кафе.

Сами же квест-технологии в образовании и воспитании детей широко начали применяться с 1995 года, когда профессор университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень. В принципе, изначально тогдашняя веб-квест-технология сводилась даже не к поиску логического решения, а была призвана, скорее, заинтересовать ребенка, создав некий процесс, подобный игре. Именно игры (в любом их проявлении) и стали той отправной точкой, которая послужила развитию такого направления в педагогике. Ребенок дошкольник, человек играющий, поэтому и обучение в его жизнь входит через «Ворота детской игры» Поэтому в нашем ДОУ квест – игра прочно заняла своё место среди других технологий. Данная форма работы кладезь для образовательного процесса. Легкий по форме организации, не требующий больших материальных затрат, и обладающий огромным образовательным потенциалом.

# ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

# ТЕХНОЛОГИЯ «ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ»

Рассматривая «Образовательный КВЕСТ» и его возможности для достижения целевых ориентиров программы дошкольного образования, мы отметили что данная технология отвечает современным требованиям, предъявляемым к педагогическому процессу, позволяет интегрировать все образовательные области, использовать в одном занятии широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираться на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров.

***«Образовательный квест» - технология, позволяющая создать условия, в которых возможна не только систематизация приобретённых воспитанниками знаний, а также их практическое применение и возможность реализации способностей воспитанников.***

«Образовательный КВЕСТ» - педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий, с элементами ролевой игры, направленными на реализацию образовательной задачи (нескольких задач), но в тоже время обеспечивающей творческую социализацию детей дошкольного возраста.

В целом, если посмотреть, то можно отметить, что квест-технологии в дошкольном учреждении имеют ряд сходств с компьютерными играми, на основе которых они, собственно, и построены.

* Во-первых, это достижение конечной цели через поиск промежуточных решений.
* Во-вторых, это система подсказок (правда, они встречаются не всегда, что усложняет поиск правильного решения). Кстати, нужно отметить, что отсутствие некоего путеводителя по квесту зачастую служит стимулом для творческого мышления и поиска нестандартных решений. Даже при использовании маршрутного листа в квесте, мы усложняем задачу и не прикладываем карту, либо в маршрутном листе делается специальное упущение какой – либо конкретной информации. Очень важно, чтобы сопровождающий педагог не владел информацией о заданиях на локациях квеста чтобы минимизировать возможность подсказки и вывести детей на принципиально новый уровень взаимодействия с педагогом по принципу «равный – равному». Очень часто дети могут предложить более креативные и нестандартные пути решения задачи.

Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных **условий и принципов.**

# УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА

* Все игры и задания должны быть безопасными.
* Задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям.
* В содержании сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети согласно психолого-возрастным особенностям, не могут.
* Задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными; т.е. не так что тут мы отгадаем загадку, а тут вспомним поговорку. Все задачи должны соответствовать сюжету. Например, для того, чтобы знать куда идти дальше нужно собрать пазл, который покажет героя, к которому можно обратиться за помощью или, разгадав ребус определить дальнейшее направление движения.

Игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря; будет замечательно если в квесте будут присутствовать костюмированные герои.

Но если вдруг ситуация не предполагает возможность выхода педагога и воспитанников для проведения квеста из групповой ячейки в функциональные помещения детского сада вы можете организовать один из вариантов моно квеста:

* использование настольной игры бродилки, пластилина, шпажек и карточек с заданиями;
* создание фото и видео квестов;
* создание квест бука по теме недели

**ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ КВЕСТОВ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

**Принцип навигации.**Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации. Педагог- коучер (специалист, который помогает добиться самого главного в жизни – счастья).

**Принцип доступности заданий.**Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.

**Принцип системности.**Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.

**Принцип эмоциональной окрашенности заданий.**Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.

**Принцип интеграции.**Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.

**Принцип «Шахерезады».**Непрерывность проведения квеста по времени. Отсутствие необходимости в завершении квеста. Квест-игра медленно переходит в сюжетно-ролевую игру. Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели, как сказка Шахерезады. Тогда чувство ожидания продолжения будет держать ребёнка в эмоциональном позитиве в течение определённого времени, а желание узнать ответы на интересующие вопросы приведёт к самостоятельному поиску информации.

# ВИДЫ «ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ»

Давайте рассмотрим какими могут быть образовательные квесты для детей дошкольного возраста.

**По форме проведения квесты бывают:**

* классический квест «бродилка»
* квесты на природе (улицах, парках и т.д.);
* медиа-квесты – направлены на поиск и анализ медиаресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото и видео квесты;
* QR-квесты – направлены на использование QR-кодов;
* комбинированные.

**По сроку реализации квесты различают:**

* краткосрочные – цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно занятия;
* долгосрочные – цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок.

**По форме работы:**

* групповые,
* индивидуальные.

**По предметному содержанию:**

* моно квест,
* интеграционный квест.

**По доминирующей деятельности воспитанников:**

* Исследовательский квест,
* информационный квест,
* творческий квест,
* поисковый квест,
* игровой квест,
* ролевой квест.

**По структуре сюжетов различают:**

* линейные,
* штурмовые,
* кольцевые.

В общей классификации выделяют следующие:

* линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);
* штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);
* кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

**Формы организации квест-игры:**

1. Путешествие.
2. Детектив.
3. Журналистское расследование.
4. Научное исследование.

**Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными:**

* загадки;
* ребусы;
* интеллектуальные задания, игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;
* пазлы;
* творческие задания;
* игры с песком;
* лабиринты

**В ходе КВЕСТА у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности:**

* Игровая
* Коммуникативная
* Познавательно-исследовательская
* Двигательная
* Изобразительная
* Музыкальная
* Восприятие художественной литературы и фольклора.

Но самое главное, для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех субъектов и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

# 

# АЛГОРИТМ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ

# «ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ»

**1 этап «Вводный этап»**

1.1. Мониторинг потребностей воспитанников (актуальность);

1.2. Целевая аудитория (субъект педпроцесса или возрастная группа детей);

1.3. Тематика (в соответствии с тематическим планированием, событийной информацией, рядовой ситуацией между субъектами пед.процесса);

1.4. Постановка цели и задач квест-игры (определение ради чего проводится игра, какого результата мы хотим достичь, какие нужно сделать шаги, чтобы достичь цель);

1.5. Определение сроков реализации квест-игры (краткосрочная или долгосрочная)

1.6. Привлечение специалистов, родительской общественности (полезные компетенции, обладание необходимыми ресурсами);

**2 этап «Креативно - деятельностный»**

2.1. определение структуры сюжета квест-игры (линейный, штурмовой, круговой);

2.2. локации (определение необходимых пространств: групповые ячейки, коридоры, рекреации, функциональные помещения, участок детского сада, лестничные марши и др.);

2.3. составление последовательного маршрута или цепочки заданий, при выполнении которой дети самостоятельно смогут определять свой маршрут;

2.4. разработка правил игры и системы бонусов и штрафов;

2.5. разработка сценарного - плана квест-игры с опорой на легенду. (включение героев по необходимости);

2.6. составление заданий квеста (ребусы, лабиринты, головоломки, раскопки, паззлы, шарады, кроссворды, QR-коды и др.) а также разработка и подготовка раздаточного материала;

2.1. Запуск приквела в детское сообщество (создание интриги до начала игры, разогрев аудитории, поддержание интереса к игре, создание соответствующего сюжетного настроя);

3. **«Квест игра»**

3.1. сюрпризный момент - введение в игровую ситуацию (голосовое сообщение, письмо, посылка, оповещение пожарной сигнализации, сбор на родительское собрание или планерку, видеописьмо, аудиозапись, подкладывание предметов и др.);

3.2. ознакомление детей с правилами ДАННОГО квеста;

3.3. выполнение цепочки заданий, связанных между собой тематикой или прохождение игры согласно маршрутному листу;

3.3. Яркий финал квест-игры (голосовое сообщение Д.М., детская дискотека, встреча с героем, открытие тайной комнаты и др.)

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключении хочется отметить, что квесты как социально – педагогическую технологию в ДОУ можно использовать в различных аспектах:

* как форма проведения занятий, позволяет воспитанникам быть активными участниками процесса, творчески взаимодействовать друг с другом, развивать общекультурные компетенции, а также важные качества личности, необходимые в будущем любому человеку: способность быстро принимать решения, действовать в условиях неопределенности, навыки командной работы, креативность мышления и т.д.
* элемент инструментария оценочных средств, который позволяет проверить уровень сформированности компетенций

**для педагогов детского сада**

* форма методической разработки, квесты требуют навыков конструирования социальной реальности, создания сюжетов, проектирование заданий и условий их выполнения, включать в проектную деятельность по созданию квест игры.

# СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Авдеева, Ю. В. Коммуникативное развитие детей 5-7 лет: пособие для воспитателей, педагогов-психологов ДОУ, родителей / Ю. В. Авдеева, - М.: Сфера, 2012. -63 с.

Касаткина, Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ: //Управление ДОУ. - 2012. - №5.

Карпюк, Г. А. Реализация права ребенка на игру: //Старший воспитатель. - 2007 - №6.

Колесникова, И. В. Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ»: справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015, стр. 48-59.

Комарова, Т. С., Зацепина, М. Б. Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада: пособие для педагогов, методистов // Т. С. Комарова, М. Б. Зацепина. - Мозаика-Синтез Москва, 2010, стр.

Короткова, Н. А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста: пособие для воспитателей // Н. А. Короткова - Линка-Пресс Москва, 2015, стр. 208

Осяк, С. А. Образовательный квест - современная интерактивная технология: / С.А. Осяк // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1-2.

Ошкина, А. А Квест-игра - культурная практика детей дошкольного возраста: педагогам дошкольных образовательных организаций // А. А. Ошкина. – 2018г, 279-282с.

Полат, Е. С., Бухаркина, М. Ю., Моисеева, М. В., Петров, А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.

Сокол, И. Н. Классификация квестов: педагогам дошкольных образовательных организаций // И. Н. Сокол. - Молодийвчений. - 2014. - Вып. №6 (09). – с.138-140

Шеина, Л. И. Квесты – как новая форма взаимодействия взрослых и детей// Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 46. – с. 439–441.

# ПРИЛОЖЕНИЕ

**Сценарий**

**интерактивной квест – игры «Таинственный ключ»**

**для детей старшего дошкольного возраста**

**Целевая аудитория:** группа детей 7-го года жизни (25 человек), воспитатель группы.

**Форма проведения мероприятия:** квест - игра

**Цель (организационная):** создание условий для проявления детьми 7-го года жизни умений и навыков в области социально – коммуникативного развития, представления о дружеских взаимоотношениях, как деятельности, требующей активного использования умений коммуникативно, регулятивно, эмоционально взаимодействовать в группе сверстников.

**Задачи:**

*- создать условия для проявления инициативы и самостоятельности детей в различных видах деятельности; умения работать совместно друг с другом; способности договариваться, принимать решения, выражать свои мысли, адекватно проявлять свои чувства, в том числе чувство веры в себя,*

- *выявить наличие регулятивных и коммуникативных навыков детей 7-го года жизни на предшкольном этапе;*

*- использовать возможности организации недирективной помощи детям в процессе поддержки детской инициативы и самостоятельности; установления правил взаимодействия в различных ситуациях.*

**Предполагаемый развивающий результат:**

**для детей –** эмоциональное удовлетворение от процесса успешного целенаправленного взаимодействия в группе сверстников;

**для педагога – участника игры –** информативное насыщение педагогического наблюдения за ходом игры для анализа результативности педагогической деятельности с точки зрения целевых ориентиров в образовательной области «Социально-коммуникативное развитие» на этапе завершения дошкольного образования (ФГОС ДО);

**Общее время игры:** 1 час

**Участники:**

* Лето
* Сопровождающий воспитатель
* Руководитель игры

Ход игры

* 1. **Локация – групповая ячейка.**

В группе Воспитатель включает голосовое сообщение: «Дорогие ребята, летние праздники продолжаются, мы приготовили для вас в театральном зале сюрприз, но ключ от него потерялся, остальное вы сможете посмотреть и послушать по телевизору» (*дети пробуют включить телевизор, но не получается, так как пульт не подходит*)

**Задача:** найти нужный телевизор в ДОУ.

**Ответ:** найти на пульте подсказку с цифрой 1, определить, что она подсказывает нам локацию с телевизором на первом этаже.

* 1. **Локация – телевизор на 1 этаже. Видеообращение**

(Дети включают телевизор, с помощью пульта и прослушивают видеообращение от героев) в видео имеется подсказка, стрелка, указывающая вниз.

**Задача:** понять, что стрелка указывает направление.

**Ответ:** дети, двигаясь по направлению стрелки находят сундук с футболками и на дне обнаруживают подсказку, которая указывает, где находится следующая локация и куда двигаться дальше, а также знакомятся с правилами квест-игры

Воспитанники переодеваются, у одного игрока отличительная эмблема лидера команды.

Исследовав подсказку с цифрой, дети догадываются, что надо подняться на 3 этаж к «Годовому календарю»

* 1. **Локация – «Годовой календарь»**

**Задача**: найти путь к следующей локации

**Ответ:** на календаре найти тот месяц, в который проводится мероприятие, (июнь) и найти ту эмблему, которая отличается от остального размера и изображением. На одной из эм, под которой спрятан ключ, делают вывод что он открывает дверь в хореографическом зале.

* 1. **Спуск по-зимнему или летнему маршу**

Находят дверь в хореографический зал, открыв ее своим ключом и войдя внутрь сверху на них падает конверт.

**Задача:** разгадать задание – сложить паззл и принять решение что необходимо найти этот предмет, который спрятан в зале.

Ответ: дети складывают паззл с изображением флешносителя.

* 1. **Локация – Хореографический зал**

**Задача:** найти флешноситель в этой локации, получить следующее задание

**Ответ:** принять решение о том, что флешку надо подсоединить к музыкальному центру и прослушать запись.

**Музыкальная пауза-разминка**

Появляется из тайной комнаты ростовая кукла «Лето», услышав музыку, которая привлекла его внимание.

Лето: здравствуйте дети!!! А Вы знаете, что сегодня праздник и все сегодня веселятся, радуются, танцуют, у всех сегодня прекрасное настроение. А у вас оно тоже веселое? А давайте потанцуем…….

Пока дети танцуют с Лето, обнаруживают на его спине конверт со следующим заданием.

**Задание от Лето**

**Задание:** разгадать задание, которое написано зеркально т.е. «наоборот»

**Ответ:** нужно поднести листок с заданием к зеркалу, чтобы правильно прочитать написанное - «аклертс» и ромашка подсказка со звуком «з»

(Дети выходят их хореографического зала, находят стрелки и двигаются по ним до следующей локации)

* 1. **Локация коридор со стрелками**

**Задача:** найти ключ чтобы попасть на локацию

**Ответ:** обнаружить ключ, приклеенный под последней стрелкой около дверей Фотария.

* 1. **Локация – «Фотарий»**

Дети входят на локацию и видят на столах кисточки, краски и чистые белые листы размером А3 .

**Задача:** раскрасить листы-заготовки, которые лежат на столах, чтобы прочитать невидимое письмо

**Ответ: дети з**аполняют краской всю поверхность листов, на которых проявляется парафин и получают изображение футбольного мяча – это подсказка куда надо двигаться дальше.

* 1. **Локация - холл перед спортивным залом**

На закрытой двери в спортзал дети находят следующий конверт с заданием. В нем зашифрованный текст с выделенными буквами и отдельно набор с карточками букв.

**Задача:** собрать фразу – словосочетание, которая поможет найти ключ от дверей в локацию

**Ответ:** фраза «Другая дверь»

Дети передвигаются к запасной двери спортивного зала и на ручке находят привязанный ключ, который им помогает войти в локацию.

* 1. **Локация «Спортивный зал»**

**Задача: пройти лабиринт дружно всей командой**

**Ответ:** Получают фишки двух цветов и подсказку идти туда, где находится большой стол (картинка с изображением стола и цифрой**)**

* 1. **Локация «Конференцзал»**

**Задача:** разделиться на команды, каждой необходимо найти ключи от своих локаций.

**Ответ: собрать разрезную картинку и** получить изображение предмета, под которым нужно отыскать ключ с подсказкой. (цветовая фишка дублируется на дверях локаций)

* 1. **Локация «Беби-студия»** дети открывают локацию найденным ключом

**Задача:** разгадать задание, лопнуть шарики, найти следующую подсказку – в которой надо объединиться чтобы двигаться дальше.

Задание: «Чего не хватает?» - картинка с изображением ослика Иа с бочонком. Что он туда опускал с фразой: «Входит. И выходит. Замечательно выходит»

**Ответ:** отгадка – лопнувший шарик. Делают вывод, что необходимо лопнуть шарики в этой локации. В одном из шариков подсказка «Только став снова одной командой вы можете двигаться дальше»

Двигаются к локации «Кабинет психолога» на которой уже приклеен ключ, которым надо открыть дверь, где находится вторая команда.

* 1. **Локация «Кабинет психолога»** дети открывают локацию найденным ключом

**Задача:** двигаясь по шарикам разложенным по кабинету дети попадают в комнату с сухим бассейном, полным таких же шариков, но ключа в нем нет.

**Ответ**: находят ключ в мешочке, где лежит ещё один шарик. Попытавшись дети не могут выйти из своей локации ,найденный ключ не подходит и в это время их открывает первая команда.

Которая сообщает им, что для прохождения в следующую локацию им необходимо объединиться. На найденном ключе прикреплён брелок с изображением театральной маски, дети понимают, что найденный ключ и требовалось отыскать.

* 1. **Финишная локация «Театральная студия»**

Дети открывают дверь найденным ключом, там их встречает Лето. Дискотека с воздушными шарами.

# ПРИМЕРНЫЕ ВАРИАНТЫ ДЛЯ ЗАДАНИЙ КВЕСТА

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **п\п** | **Название заданий** | **Комментарий** | **Примечание** |
| **1** | Составление слова из отдельных букв | * буквы можно находить по одной, потом из них составить финальное слово и найти подарки; * напишите буквы на одноразовых стаканчиках, которые стоят на столе * слово можно составить из букв, написанных маркером на воздушных шариках * пластмассовые буквы закопайте в песок, дети любят раскопки (можно использовать магнитную азбуку) * заморозьте буквы в формочках для льда * напишите буквы на рыбках с магнитиками (готовая детская игра «Рыбалка»), пусть ловят и составляют слово |  |
| **2** | Пазлы | * составить карту поиска подарков из кусочков * составить портреты известных личностей из 4 фрагментов (лица разрезаем полосками, как для составления фоторобота) * на разрезанной картинке можно написать загадку (отгадка — очередное место с подсказкой: диван, ваза и т.д.) * на кусочках паззла может быть код замка или номер телефона, по которому ваши помощники дадут подсказку * обычные паззлы на 30-50 фрагментов можно складывать двум командам на скорость (борьба за дополнительный приз или подсказку) |  |
| **3** | Внимательный счет | * посчитать стопки монет, чтобы угадать номер телефона * считать можно одинаковые предметы на картине в вашей пространстве * ступени в доме * окна в здании напротив * книги на полке * разделить бедую и красную фасоль на кучки и посчитать, на сколько больше бобов одного цвета, чем другого («Квест для принцесс») * сколько мягких игрушек в корзине * сложить все цифры, которыми пишут дату рождения именинника (02.09.2009 = 22) * посчитать количество букв в имени и фамилии * все эти числа могут понадобиться для угадывания пароля к замку, например. Или угаданное число будет написано на видном месте на предмете мебели с очередной подсказкой. |  |
| **4** | QR-коды | Это, конечно, не задание для квеста, а один из способов добычи информации, но детям нравится. Через специальное приложение в смартфоне вы можете зашифровать любую картинку или записку с подсказками. Куда крепить распечатанный  QR-код? На внутреннюю поверхность дверцы шкафа, под тарелку, на сувенир или игрушку, вложить в книгу и т.д. | день рождения мальчика 10 лет квест |
| **5** | Головоломки, шарады, кроссворды | Вот простенький пример, в котором зашифровано слово **«картина»**. В качестве символов — грани «решетки» вокруг нужной буквы. | задания для квестов |
| **6** | Зеркальный текст | Составляем нужную фразу, которую сложно прочесть без зеркала. Поиску самого зеркала тоже можно уделить внимание, загадав его с помощью предыдущей головоломки.  Чтобы усложнить задание, напечатайте текст необычным витиеватым шрифтом, иначе игроки легко перевернут буквы без всякого зеркала. |  |
| **7** | Анаграммы | Это примеры для вдохновения. Просто только на первый взгляд, так как даже взрослые иногда долго составляют из букв одного слова другое слово. Если квест командный, засекайте время и поощряйте самых смекалистых дополнительными очками, призами или подсказками. Составленное слово может стать паролем к очередной головоломке. |  |
| **8** | Что спрятано на картинке | Таких загадок на внимательность разной сложности в интернете очень много. Слева пример головоломки для малышей, справа — для подростков: «Сколько тут животных?»  Есть еще интересные подборки с общим названием «Что скрыто на фото». |  |
| **9** | Обозначаем смайликами название сказки (фильма, песни) | Достаточно сложно, но весело. Смайликов не так много, поэтому нужно призвать на помощь всю фантазию. Все картинки можно не давать, дети устанут. Зашифруйте так ту книжку со сказкой, в которой лежит очередная подсказка. А на картинке примерно такое: «Сказка о рыбаке и рыбке», «Руслан и Людмила», «Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях», «Принцесса на горошине», «Царевна-лягушка», «Муму» (возможно), «Звездный дождь», «Снегурочка», «Заячья избушка», «Иван Царевич и змей», «Каша из топора», «Горшочек каши», «Мальчик-с-пальчик», «Волк и семеро козлят», «Рапунцель», «Петушок и бобовое зернышко». |  |
| **10** | Невидимые чернила | Сейчас в продаже есть ручки с невидимыми чернилами и специальным фонариком. Оставляем детям буквы и послания на зеркалах, мебели, в обычных письмах. Аналог – письмо молоком или лимонным соком. |  |
| **11** | Шифры | Куда без шифров. Вот самые популярные (картинки есть в интернете)   * пляшущие человечки (спасибо Шерлоку Холмсу) * азбука Морзе * числовой шифр (каждой букве присвоен номер) * семафорная и флажков азбука * символы * самодельные шифры (разные картинки усов, игрушек, еды, косметики — всем изображениям присваивается буква) |  |
| **12** | Семафорная азбука | Семафорную азбуку можно показывать (один член команды показывает всем остальным зашифрованное слово).  Длинные фразы детям расшифровывать сложно. Максимум 3 слова по 3-5 букв. Этого достаточно, чтобы сообщить место очередной подсказки. |  |
| **13** | Лабиринты | Лабиринт может быть нарисованным. Что-то запутанное надо распутать по линиям или пройти по «коридорам» без тупиков. Можно раздать распечатанный лабиринт каждому участнику квеста. Кто первый — тот и открывает кодовый замок и достает подарки, иначе будут горячие споры.  Веревочный лабиринт. Веревки разного цвета раскладываются на полу в квартире или натягиваются между предметами мебели. Каждый выбирает свой цвет и идет по линии. К концу одной из веревок привязана подсказка. Еще можно между веревками, натянутыми на разной высоте, добираться до цели (подарка, ключа, очередного свитка). |  |
| **14** | Раскопки | Интересный опыт [сценарий квеста «Робинзон»](https://snova-prazdnik.ru/robinzon-kvest/). Автор для раскопок месяц собирала куриные кости! Череп, правда, пластмассовый. Можно закопать в таз с песком много мелких игрушек от киндер-сюрпризов. Повторяющиеся фигурки нужно отложить, одна уникальная была подсказкой.  Вместо песка можно порыться в манке, рисе, соли и гречке. |  |
| **15** | Головоломки со спичками | Чаще для этой цели используют большие каминные спички или счетные палочки. Есть совсем простые задачки, есть такие, над которыми и взрослые ломают голову. Вот пример квеста «Бункер с Привидениями». Переложить одну спичку так, чтобы ответ все равно был правильным. | загадки со спичками |
| **16** | Головоломки с пуговицами | Тут вместо пуговиц могут быть любые фигурки, что уж там нужно по теме квеста. Жучки, мумии, злые собаки. Суть в том, что четырьмя линиями нужно разделить фигурки так, чтобы в каждой ячейке было по одной.  Задание на скорость, самый быстрый получает дополнительные очки, подсказки или привелегии. | задания для квестов |
| **17** | Классические ребусы | Правила всегда одинаковые, додуматься легко. Запятыми до картинки показано, сколько букв нужно убрать в начале слова, запятые после картинки — буквы на вылет в конце слова. Знак равно указывает, какую букву в слове нужно заменить на другую.  На шести картинках зашифрованы слова: лимон, столица, аист, ученик, подарок, королева. В интернете полно таких ребусов, встраивайте их в свой квест с учетом сюжета. | задания квест |
| **18** | Зашифрованное стихотворение | **Первая цифра** — это номер строки сверху.  **Вторая цифра** — порядковый номер слова на этой строке.  **Третья цифра** — буква в выбранном слове.  Вот кусочек книги повара. У детей должно получиться слово «холодильник». | задания квеста |
| **19** | Соединяем картинки, получаем цифры | Мысленно соединяйте в одну линию точки, глядя на цепочки слов. У вас получится цифра. Например: «пицца — яблоко — киви — помидор» — цифра 1. Для подсказки дайте детям образец цифр для записи индекса. Цифры запишите в квадратиках (это код от замка).  зашифрован код 250 |  |
| **20** | Акростих | Сразу на примере. Читаем стихотворение.  **Д**овольно именем известна я своим; **Р**авно клянётся плут и непорочный им, **У**техой в бедствиях всего бываю боле, **Ж**изнь сладостней при мне и в самой лучшей доле. **Б**лаженству чистых душ могу служить одна, **А** меж злодеями — не быть я создана.  Участникам квеста первые буквы каждой строки выделять жирным не нужно. Слово «Дружба» получается. В интернете можно поискать акростихи на мужские и женские имена, названия времен года и т.д. Слово может стать подсказкой, как обычно. |  |
| **21** | Найти лишний или отсутствующий предмет / число | В этом примере стерто одно число на готовой картинке из интернета, уже получилась головоломка. Надо угадать, какого числа здесь нет:  Ответ — 31. Все остальные числа от 1 до 33 тут есть! Трудно, кстати. |  |
| **22** | Перевертыши | Вот, например, такая загадка. Детям даем картинку с попугаем и спрашиваем: «Кто украл попугая?» Чтобы ответить, нужно просто перевернуть картинку и посмотреть на нее свежим взглядом. Индеец, конечно)). | задание квеста для детей |
| **23** | Активные испытания | Дети любят квесты, но 2 часа головоломок — это издевательство. Бегать не нужно, но подвигаться нужно обязательно.  Вот несколько идей:  • построить шалаш из стульев, подушек и пледов по схеме • сделать воздушный шар с корзиной (шарик с гелием, нитки, одноразовый стаканчик) • собрать канапе по рецепту из нарезанных продуктов • нащупать с завязанными глазами нужный предмет в корзине • посадить растение в отдельный горшочек • сделать большой командный рисунок (карту или флаг выдуманной страны) • определить с завязанными глазами разные фрукты • показать движениями предмет или явление природы (игра «Крокодил», короче) • станцевать танец папуасов и сделать бусы из макарон • провести эстафету (смотрите картинку, там «клювиками» таскали орехи и конфеты в другую комнату) |  |