Квест-игра "По следам опытных туристов"

Пояснительная записка.

«Все начинается с детства…» - это не просто крылатая фраза, а формулировка одного из основных законов общественной жизни.

Туристическая деятельность обучающихся является одним из эффективных средств комплексного воздействия на формирование их личности. В ней интегрируются все основные стороны воспитания: идейное, нравственное, трудовое, эстетическое, физическое, значительно расширяется кругозор школьников. С помощью туристско-краеведческой деятельности происходит более эффективное воздействие природной и социальной среды на развитие личности. Специфичность туризма и краеведения как раз и заключается в непосредственном погружении учащегося в окружающую его жизнь.

Квест-игра «По следам опытных туристов» проводилась во Дворце детского творчества среди обучающихся среднего школьного возраста, занимающихся в творческих объединениях туристско-краеведческой направленности. Участникам предлагалось выполнить теоретические и практические творческие задания по туризму, топографии, ориентированию, экологии и краеведению.

Квест (от англ. quest – поиск) - командная игра, в которой задействованы не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка в заданиях! Они подбираются таким образом, что бы быть максимально оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков.

Цель: пропаганда здорового образа жизни, привлечение детей к занятиям в творческих объединениях спортивно-туристической направленности.

Задачи:

• Развитие туристических навыков юных туристов;

• Развивать творческие способности обучающихся, расширять их кругозор;

• Формирование эмоционально-положительного отношения друг к другу, чувства коллективизма.

Участники: квест-игра «По следам опытных туристов» рекомендована для обучающихся среднего школьного возраста.

Форма проведения: игровая программа состоит из следующих конкурсов:

• «Мы готовимся в поход»;

• «Экологи»;

• «Техника безОпасности»;

• «Полоса препятствий»;

• «Меткий стрелок»;

• «Поляна спецзаданий №1»;

• «Топознаки»;

• «Узлы»;

• «Поляна спецзаданий №2».

Условия проведения: игра командная. Состав команды 7-10 человек. Каждая команда должна преодолеть 9 этапов.

Реквизит: раздаточный материал для каждой команды: конкурс «Поляна спецзаданий №1,2» - птицы, животные, растения, грибы; «Мы собираемся в поход» - таблички с предметами, необходимыми для похода; «Топография» - топографический кроссворд; «Узлы» - картинки узлов; для конкурса «Полоса препятствий» - обручи, «кочки»; для конкурса «Техника безОпасности» - повязки на глаза, кегли; для конкурса «Экологи» - «листочки» деревьев с буквами.

Подготовительная работа.

На подготовительном этапе были разработаны все задания, продуманы, в каких кабинетах они будут проходить. Подготовлен весь необходимый реквизит для каждого конкурса.

Для того, чтобы участники игры могли лучше ориентироваться в заданиях, для них были спрятаны записки-подсказки, в которых прописано, на каком этапе какое задание нужно выполнить, чтобы продолжить свой путь дальше и найти «клад». Для проведения квест-игры необходима команда помощников (туристов-проводников), которые следят за правильностью выполнения заданий.

Для заданий «Поляна спецзаданий №1», «Поляна спецзаданий №2» найдены и отобраны картинки в интернете.

Для задания «Мы готовимся в поход» подобраны необходимые вещи, которые турист обязательно берет с собой в поход.

РЕКЛАМА

Для задания «Экологи» напечатаны и вырезаны из цветной бумаги листочки деревьев, на которых в дальнейшем написаны буквы, из которых необходимо собрать слова.

На некоторых этапах, например «Поляна спецзаданий №2» можно поставить помощника, наряженного в костюм животного. На этапе «Полоса препятствий» - помощника, наряженного в костюм судьи.

Ожидаемые результаты:

• Появление у детей интереса к занятиям в творческих объединениях туристско-краеведческой направленности;

• Повышение туристического мастерства юных туристов;

• Развитие навыков и умений работать в команде.

Данная методическая разработка будет интересна педагогам и организаторам массовых мероприятий для начинающих туристов. Занятия можно проводить как с отдельно взятым классом, так и с группой детей разного возраста.

Квест-игра «По следам опытных туристов»

Ход игры.

I. Организационная часть.

Вступительное слово.

Ведущий: Добрый день, дорогие друзья! Мы рады приветствовать всех во Дворце детского творчества.

Ведущий: Все мы знаем, что с давних пор, в течение многих столетий, человека манит дорога. Что же заставляет тысячи мореплавателей и путешественников, рискуя жизнью, открывать и исследовать новые земли? (ответы детей)

Ведущий: Я, наверное, не ошибусь, если скажу, что многие из вас мечтают сами пройти маршрут «По следам опытных туристов» и сделать для себя не только какие-то открытия, но и найти «клад». А что это за клад, об этом мы узнаем в конце нашей интересной игры.

Ведущий: Но на нашем пути могут встретиться внезапные ситуации, которые потребуют от вас решительных и умелых действий в первые минуты, или даже секунды.

Ведущий: Сегодня у вас у всех есть возможность продемонстрировать свои знания, умения и навыки.

II. Основная часть.

1 задание «Мы готовимся в поход»

Ведущий: Собираясь в поход, настоящий турист комплектует свой рюкзак. Сейчас я предлагаю вам стать туристами, которые собираются в поход. Ваша задача, из предложенных вам предметов выбрать 15 самых необходимых туристу в походе.

Ведущий: Готовы? Тогда начинаем!

Каждой команде выдается 30 предметов, которые частично дублируют друг друга. За 3 минуты вам предлагается набрать 15 предметов, необходимых для похода.

Предлагаемы предметы: палатка, брезентовый тент, спальный мешок, одеяло, кружка, стакан, алюминиевая тарелка, нож, вилка, ножницы, шило, зубная щетка, канистра, топор, лопата, компас, фонарь, свеча, лодка, аптечка, неприкосновенный аварийный запас, ракетница, дымовая шашка, ремонтный набор, бинокль, фотоаппарат, щетка для одежды, нарядный костюм, запасной свитер, резиновые сапоги.

2 задание «Экологи»

Ведущий: Турист, я считаю, должен знать все! И как болото обойти, и как деревья вылечить. Сейчас я предлагаю вам необычное задание. Посмотрите, перед вами висят листья с различных деревьев и на них написаны буквы. Но буквы это не простые. Вам нужно определить, какие слова зашифрованы среди разбросанных листьев.

В коробочке лежат листья с разных деревьев. На каждом листочке написана буква. Участникам команды предлагается собрать слова из листьев.

Слова: дерево, болото, турист, компас.

3 задание «Техника безОпасности»

Ведущий: Вот на вашем пути встретилось еще одно задание, которое называется «Техника безОпасности». Рулевым здесь будет капитан команды, а ваша главная задача, его внимательно слушать, иначе беды не миновать. Слушайте внимательно задание.

Участники команды выстраиваются в одну шеренгу друг за другом. Капитан команды встает в конец колонны. Всем участникам завязываются глаза, смотреть и управлять всей командой может только капитан.

Детям необходимо пройти маршрут, не сбив ни одной кегли.

На финальном столбе будет записка с подсказкой, где находится следующий этап.

4 задание «Полоса препятствий»

Ведущий: Каждому туристу приходится преодолевать различные препятствия: проходить болото, пробираться через заросли кустарников, спускаться по крутым оврагам. Сейчас вам придется выполнить туристическую полосу препятствий: пройти болото и не сорваться в воду (пройти по кочкам), пробраться сквозь заросли кустарника (пролезть в обручи).

На этапе должно быть по 1 человеку.

5 задание «Меткий стрелок»

Ведущий: Ловко вы справляетесь со всеми заданиями. Молодцы! Можно про вас сказать, что вы настоящие туристы. Но на этом наши задания не заканчиваются. Сейчас вы должны работать одной единой, сплоченной командой и слушать друг друга.

Командная игра на сплочение коллектива. Участникам необходимо внимательно слушать друг друга. Для игры понадобится банка с привязанными к ней веревками по всему кругу и банка диаметром больше (на 2-4 см). Каждый участник берет за конец веревку, поднимая при этом банку, идут к намеченной цели (банке, диаметром больше). Веревка у каждого участника должна быть натянутой и не провисать. Задача участников как можно быстрее подойти к цели и попасть банкой в банку.

6 задание «Поляна спецзаданий 1»

Ведущий: Пришло время показать, какие вы лесники. Сможете ли вы отличить грибы и ягоды съедобные от несъедобных.

Вам необходимо определить 6 растений, 6 грибов.

7 задание «Топознаки»

Ведущий: В кроссворде среди буквенного хаоса нужно отыскать название топографических знаков. Слова могу изменять свое направление в любом направлении.

8 задание «Узлы»

Ведущий: Каждый турист должен уметь вязать узлы. Да не только «простые» и «встречные», и «заячьи уши».

Участникам команды предлагается отгадать по картинке какие представлены туристические узлы: «прямой», «заячьи уши», «булинь», «восьмерка», «встречный».

9 задание «Поляна спецзаданий 2»

Ведущий: На этой «Поляне спецзаданий» я предлагаю стать вам орнитологами и зоологами.

Ведущий: А вы знаете, кто такие орнитологи и зоологи? Подумайте и скажите, какое задание вам нужно будет выполнить.

Необходимо определить 6 животных, 6 птиц.

III. Заключительная часть.

Подведение итогов.

Ведущий: Теперь я могу сказать про вас, что вы настоящие туристы. Болото прошли, заросли кустарника пролезли, деревья спасли. Вам смело можно отправляться в путешествие. Главное, не забыть с собой карту и компас, ведь топографические знаки вы уже знаете, и воробья от соловья отличить сможете!

Ведущий: А самое главное, вы показали все свои знания, умения и навыки, которые вам обязательно пригодятся в походе, ведь это и есть наш «клад». Я уверена, что каждый из вас «богат» не только своими знаниями, умениями и навыками, но и отличным настроением и положительными эмоциями!

Ведущий: Вам понравилось у нас в гостях? Придете к нам еще?

Ведущий: Спасибо, что пришли на игру. До новых встреч!