

## **КВЕСТ «В ПОИСКАХ ГЛАВНОГО КАЧЕСТВА»**

### ***Жанр игры:***

*Квест* — приключенческая игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету.

***Цель квеста:*** активизация познавательных и мыслительных процессов учеников.

### ***Задачи квеста:***

- формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора;
- воспитание личной ответственности за выполнение задания;
- создание весёлого настроения.

***Правила квеста:*** отряды получают маршрутные листы, по которым они должны будут передвигаться от станции к станции, чтобы собрать все буквы и получить слово, которое будет являться главным качеством любой команды. Местоположение станций неизвестно, однако их посещение должно строго соответствовать порядку, который представлен в маршрутном листе. Отряд, который соберет слово первым, получит награду.

***Слово, которые команды должны собрать:*** СПЛОЧЕННОСТЬ.

***Количество станций:*** 4

### ***Станции:***

#### **1. «Элиас».**

*Элиас* - игра в слова.

### ***Правила игры:***

Отряд выбирает одного человека, который должен достать слово из мешочка и объяснить его своим сокомандникам, используя только слова. *Запрещено:* использовать однокоренные слова для объяснения.

***Задача участников:*** объяснить команде, как минимум 8 слов за 8 минут. Только в этом случае, отряд получит буквы и может отправиться дальше.

#### **2. «Сказочный снежный ком».**

### *Правила игры:*

Игра строится по принципу составления истории с постоянным повторением всех предыдущих элементов предложения.

Первый игрок произносит свое слово, это же слово повторяет второй участник и добавляет к сказанному свое слово, третий игрок повторяет два первых слова и так же добавляет свое.

Особенность этой игры состоит в составлении связного рассказа, а не в обычном повторении набора случайных слов.

*Задача участников:* составить связный рассказ. Только в этом случае, отряд получит буквы и может отправиться дальше.

### **3. «Разнообразный алфавит».**

#### *Правила игры:*

Участники команды вытягивают карточку с буквой алфавита, они должны будут назвать на эту букву фрукт, животное или ягоду. Если команда долго не может придумать подходящее слово, они могут достать другую букву, главное достичь цели игры.

*Задача участников:* назвать слова, как минимум на 8, вытянутых ими, букв за 3 минуты. Только в этом случае, отряд получит буквы и может отправиться дальше.

### **4. «Пословицино».**

*Правила игры:* Участникам раздаются части пословиц, из которых им предстоит собрать несколько целых пословиц.

*Задача участников:* собрать, как минимум, 4 пословицы. Только в этом случае, отряд получит буквы и может отправиться дальше.

### **5. «Сказки».**

*Правила игры:* Участникам задаются вопросы о содержании сказок и их главных героях.

*Задача участников:* ответить, как минимум на 15 вопросов. Только в этом случае, отряд получит буквы и может отправиться дальше.

## ДИДАКТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ КВЕСТА

### МАРШРУТНЫЕ ЛИСТЫ

Маршрутный лист «В поисках главного качества»

Название отряда \_\_\_\_\_

| Название станции        | Статус выполнения |
|-------------------------|-------------------|
| «Сказочный снежный ком» |                   |
| «Разнообразный алфавит» |                   |
| «Сказки»                |                   |
| «Элиас»                 |                   |
| «Пословицино»           |                   |

Маршрутный лист «В поисках главного качества»

Название отряда \_\_\_\_\_

| Название станции        | Статус выполнения |
|-------------------------|-------------------|
| «Пословицино»           |                   |
| «Элиас»                 |                   |
| «Сказочный снежный ком» |                   |
| «Разнообразный алфавит» |                   |
| «Сказки»                |                   |

СЛОВО

*С*

*П*

*Л*

*О*

*Ч*

*Е*

*Н*

*Н*

*О*

*С*

*Т*

*Ь*

## *1. Игра «Элиас»*

*Слова, задействованные в игре:*

Шкаф

Самокат

Телефон

Майка

Легко

Пещера

Зебра

Пещера

Закат

Часы

Остановка

Кукла

Дневник

Радио

Суп

Шерсть

Фиалка

Зубы

Символ

Золото

Капля

Рыжеволосый

Природа

Спасибо

## 2. Игра “Вкусный алфавит”

*Буквы, задействованные в игре:*



### 3. «Пословицино»

*Пословицы, задействованные в игре:*

- В ГОСТЯХ ХОРОШО, А ДОМА ЛУЧШЕ.
- СЛЕЗАМИ, ГОРЮ НЕ ПОМОЖЕШЬ.
- СЛОВО — НЕ ВОРОБЕЙ, ВЫЛЕТИТ — НЕ ПОЙМАЕШЬ.
- С КЕМ ПОВЕДЕШЬСЯ, ОТ ТОГО И НАБЕРЕШЬСЯ.
- ВЕК ЖИВИ ВЕК УЧИСЬ.

## 4. «Сказки»

*Вопросы, задействованные в игре:*

1. Знаете ли вы, кто первым в русских народных сказках справился с управлением ступы не на дорогах, а в воздухе? (Баба-Яга)
2. Где живёт Баба-Яга? (Избушка на курьих ножках)
3. Как в сказках называют скатерть, которая сама накрывает на стол? (Самобранка)
4. Какое животное смогло стать невестой для Иван-царевича? (Лягушка)
5. Без осталась Золушка на балу? (Без туфельки)
6. Кто сделал Буратино? (Папа Карло)
7. Откуда получилось старику выловить золотую рыбку? (Из моря)
8. Сколько голов было у Змея-Горыныча? (три)
9. Кто является хозяйкой болот в сказках? (Кикимора)
10. Сколько раз старику надо было забросить невод в море? (3)
11. От кого первого ушёл колобок? (От бабушки)
12. Самая крохотная девочка в сказках? (Дюймовочка)
13. Какое яичко снесла курочка Ряба? (Золотое)
14. Кто сломал всю мебель трём медведям? (Девочка)
15. Кто съел Колобка? (Лиса)
16. Кого унесли Гуси-лебеди в сказке? (Мальчика)
17. Кого удалось спасти Дюймовочке? (Ласточку)
18. Где хранилась смерть Кощея Бессмертного? (В яйце)
19. Во что превратилась снегурочка в русской сказке? (В облачко)
20. Кто научил детей мыть за собой посуду? (Федора)
21. Кто рекомендует в сказке детям умываться и убираться? (Мойдодыр)
22. Назовите царя, имя которого одинаково с ингредиентом для супа? (Горох)
23. Из какой части женского наряда выливались озёра и высыпалась еда? (Из рукава)