

## **Квест «Промінці дружби»**

**Вікова категорія:** учні 3-4 класів.

**Тривалість гри:** 50-60 хвилин.

### **Виховні цілі**

- формувати національну свідомість дітей;
- закріпити їх знання з краєзнавства;
- розвивати фантазію, творче, образне та логічне мислення;
- стимулювати рухову активність;
- сприяти згуртуванню дитячого колективу;
- організувати змістовне дозвілля дітей.

### **Опис квесту**

Універсальність гри полягає в тому, що її можна використовувати як у роботі зі шкільним активом, так і у організації життєдіяльності дитячого колективу окремого класу.

Організатором квесту може бути:

- керівник органу учнівського співурядування, якщо гра проводиться для шкільного активу;
- класний керівник або вихователь ГПД, якщо гра проводиться з дитячим колективом окремого класу.

Організатор додатково залучає до проведення квесту членів педагогічного колективу (батьків або старшокласників), кожен з яких є координатором певної команди.

Механізм квесту досить простий для пояснення і розуміння учасниками.

*Ігрова мета* кожної команди – знайти заховані паперові картки з літерами, скласти з них слово.

### **Примітка**

*Можна ховати паперові картки зі словами, з яких складається фраза або окремі речення, з яких утворюється певний текст.*

## **Правила квесту**

Щоб дізнатися, де захована картка з літерою, команді потрібно виконати завдання, після виконання якого координатор коротко пояснює, де шукати «букву». Для цього вказуються примітні орієнтири або надається стислий письмовий опис місцезнаходження пошукового об'єкту.

Координатори не пересуваються разом з командами, а знаходяться в означених місцях й чекають повернення своїх команд. Якщо команда не змогла знайти «букву», координатор більш докладно пояснює учасникам її місцезнаходження.

Знайдена «буква» залишається у координатора, команда отримує та виконує наступне завдання, після чого відправляється на пошуки наступної картки з літерою.

## **Принципи квесту**

- рівноправності;
- командності (спільно виконувати завдання, пересуватися всією командою).
- пішої ходи (при пересуванні забороняється бігти).

## **Попередня підготовка**

Для зручності організації ігрового процесу можна кожній команді призначити певну «кольорову лінію». Координатори команд прикріплюють на одяг елементи визначеного кольору (смайл, стрічка, квітка, прапорець тощо).

Оптимальна кількість – 3 команди, які повинні бути сформовані заздалегідь, мати ігрову назву, ігрові емблеми чи певні елементи відмінності, які за кольором відповідають визначеній «кольоровій лінії».

Координатори команд (ведучі) засвоюють правила гри, узгоджують завдання, час проведення, домовляються щодо меж ігрової території. Організатор пояснює правила квесту учасникам та забезпечує наявність наочності.

Заздалегідь, але не пізніше, як за годину-півтори до зазначеного часу проведення квесту, ведучі ховають у різних місцях обумовленої ігрової території картки з літерами, що складають певне слово. Кожний ховає картки з буквами тієї команди, яку він буде координувати, робить для себе нотатки про їх місцезнаходження.

Кількість літер у всіх команд повинна бути однаковою, хоча самі слова – різні. Кількість завдань, які потрібно виконати команді, відповідає кількості літер.

### **Наочність**

Для кожної команди наочність створюється (роздруковується) відповідно до призначеної «кольорової лінії».

1. Комплекти з шести паперових карток для кожної команди з літерами, що утворюють слова «ц-і-к-а-в-о», «в-е-с-е-л-о», «с-п-і-ль-н-о».
2. Картки із завданнями для кожної команди, що потребують письмового виконання.
3. Роздруковані тексти для виконання певних завдань.
4. Фломастери та стільці за кількістю команд.

### **Хід квесту**

Організатор, координатори та ігрові команди зустрічаються на майданчику перед центральним входом до школи. Гравцям повідомляється назва, нагадуються правила та принципи квесту, ігрова мета, межі ігрової території, підкреслюється, що квест *не є змаганням*.

Відбувається переклик команд, які по черзі хором промовляють свої назви. Організатор представляє командам координаторів й повідомляє їх ігрові кольори.

Розминка проводиться з метою налаштування учасників на гру, зосередження їх уваги на виконанні завдань і відбувається в спільному колі за принципом «бліц»-відповідей. Учасникам пропонується відгадати загадки.

## Загадки

1. З'явився хтось, погнув, поламав щось.  
Бігти за ним – не видно за ким.  
І завіявся він туди – невідомо куди. (Вітер)
2. Куди ступиш – всюди маєш,  
хоч не бачиш, а вживаєш. (Повітря)
3. Іде слідом за тобою:  
утікай – не утечеш,  
доганяй – не доженеш. (Тінь)
4. Доки батько народився,  
син по світу находився. (Вогонь, дим)
5. Двічі родиться, а раз вмирає. (Птахи, риби, земноводні)
6. Іззаду – вильця, спереду – шильце,  
зверху чорне суконце,  
під сподом біле полотенце. (Ластівка)
7. Ми носимо його з народження,  
а кількості не знаємо. (Волосся)
8. Воно належить тобі з народження,  
але інші вживають його частіше за тебе. (Власне ім'я)

Після завершення розминки квест відбувається в командному режимі.

## Завдання

**Завдання 1.** Розповісти хором девіз дитячого об'єднання.

*Надається картка з текстом девізу.*

В дитячому об'єднанні ми живемо разом,

Вчимося бути дружними та діяти гуртом.

Щоби жилося всім у нас змістовно і цікаво,

Завзято, радо зробимо корисні спільні справи.

Нам дружба допоможе в досягненні мети,

Упевено ми будемо разом до неї йти!

**Завдання 2.** Завершіть прислів'я або приказку про дружбу.

*Координатор команди промовляє початок вислову, а члени команди повинні його правильно завершити. Завдання може бути оформлене й у вигляді картки.*

- |   |                        |
|---|------------------------|
| Вода у друга смачніша, ніж...                   | (у ворога мед)         |
| Дерево тримається корінням, а людина...         | (друзями)              |
| Хто шукає друга без недоліків, той...           | (залишиться без друга) |
| Неме друга – шукай, а знайшов...                | (бережи)               |
| Не той друг, що медом слова маже, а той, хто... | (правду в очі скаже)   |
| Як гукнеться, так і ...                         | (відгукнеться)         |
| Що посієш, те й...                              | (пожнеш)               |

**Завдання 3.** Складіть словесний портрет команди. Які ви?

*Команда отримує картку, на якій «у стовбчик» надруковані букви, що утворюють слово «команда». Учасникам потрібно придумати й написати слова, що починаються з позначених літер і характеризують позитивні командні якості, а потім хором їх промовити.*

**Завдання 4.** Заспівайте разом один куплет відомої вам пісні про Україну.

**Завдання 5.** Прочитайте та хором розкажіть закони дитячого об'єднання. Закони дитячого об'єднання надаються у картці.

Закони дитячого об'єднання:

- дружби;
- творчості;
- взаємодопомоги;
- взаємоповаги;
- рівних прав і можливостей.

**Завдання 6.** Дайте відповіді на запитання.

*Координатор команди озвучує запитання усно, або завдання може бути оформлене у вигляді картки..*

- На берегах якої річки розташоване наше місто?
- Які притоки в неї впадають?

- Скільки років нашому місту?

- Назвіть прізвище полковника, що з 1658 року очолював Сумський козацький полк і зробив багато корисного для становлення Суминого містечка. *(Герасим Кондратьєв)*

- Назвіть прізвище батька та сина цукрозаводчиків, завдяки яким у 19 столітті наше місто почало стрімко розбудовуватися і перетворилося на промисловий та культурний центр.

*(Батько - П.Г. Харитоненко, син – І.П. Харитоненко)*

### **Примітка**

Питання, на які пропонується дати відповідь команді, можуть бути пов'язані з краєзнавством певного міста або селища та обираються з урахуванням рівня обізнаності дітей у цьому напрямку.

Коли всі завдання виконані й зібрано комплект букв, команда біля свого координатора на стільці складає слово.

Кожна команда по черзі хором промовляє утворене слово.

Учасники квесту стають у спільне коло. Організатор пропонує з використанням складених слів хором промовити головну мету діяльності дитячого об'єднання: «Спільно, цікаво, весело робити корисні справи».