

Спортивная квест–игра «Доброволец звучит гордо!»

Цель - популяризация добровольческого движения в детской среде посредством тематической квест – игры.

Задачи:

- развивать навыки эффективного взаимодействия с коллективом;
- продолжать формировать положительное отношение к добровольческому движению;
- развивать физические качества детей ловкость, меткость, скорость, точность выполнения движений;
- способствовать развитию личностных качеств детей, ответственности, коммуникабельности.

Количество участников от 12 до 60 человек. Число команд варьируется в зависимости от количества игроков.

Предварительная работа: команды заранее придумывают название и девиз (по желанию) и элементы отличия в одежде. Требуется подготовка актеров для сценки.

После вступительной части игры дети получают карту, карандаш.

Продолжительность игры: 45-60 мин.

Вступление:

Ведущий:

Всем участникам физкульт-привет! Ребята, мы собрались с вами здесь для того чтобы немного посоревноваться, но случилось неожиданное событие, которое поменяло наши планы.

Посмотрите сюда, я покажу вам, что произошло.

Ведущий взмахивает руками, как будто совершает волшебное действие, в этот момент к игрокам выходят актеры.

Сценка:

Девочки, переодетые в фей, выбегают из здания стадиона и несут сундучок, ставят ее у ног и начинают играть в ладошки. Из-за здания стадиона выбегает человек в черном плаще, крадет сундук, скрывается. Девочки заканчивают игру, обнаруживают пропажу, начинают плакать и убегают в здание стадиона.

Ведущий:

- Все вы видели, что случилось: злой человек, украл у фей сокровища, а знаете те ли вы что это за сокровища?

Дети отвечают: Нет.

Ведущий:

-Это были бесценные человеческие качества (доброта, великодушие, смелость, ответственность) и теперь мы – люди, совсем скоро станем очень плохими. Чтобы спастись самим и спасти других у нас осталось очень мало времени и боюсь, что мы можем не успеть. Есть желающие спасти мир?

Дети отвечают: Да.

Ведущий:

Ну, тогда слушайте, я даю вам волшебные кубики, они покажут в каком направлении куда идти. Но прежде назовите свои имена, отважные искатели.

Представление команд.

Ведущий:

Капитаны прошу подойти ко мне. (Капитаны получают кубики – карты) Итак, смельчаки, в путь. Удачи вам!!!

Команды расходятся по этапам.

Ход игры: команды детей выходят на поиски, следуя указаниям карты (кубик), преодолевают препятствия. На этапах получают записки, которые подскажут им, как найти ключ от места, где спрятаны украденные качества. После того как все ключи собраны игроки поймут что победить они смогут только вместе. Объединив усилия, ребята откроют все замки, найдут украденное и получат награду.

ТАБЛИЦА СЛЕДОВАНИЯ КОМАНД ПО ЭТАПАМ

I команда	II команда	III команда	IV команда
Волшебная вода	Магический портал	Колодец знаний	Метатели
Река дружбы	Река дружбы	Волшебная вода	Магический портал
Колодец знаний	Метатели	Магический портал	Волшебная вода
Метатели	Колодец знаний	Цепочка	Цепочка
Магический портал	Волшебная вода	Метатели	Колодец знаний
Цепочка	Цепочка	Топотушки	Топотушки
Перекати поле	Перекати поле	Перекати поле	Перекати поле
Веревочная тропа	Веревочная тропа	Веревочная тропа	Веревочная тропа
Финиш	Финиш	Финиш	Финиш

Обозначения:

 - парные этапы

№ 1 – Волшебная вода

Условия игры: Играет одна команда.

Организация этапа: на поле разложить сразу четыре дорожки из водяных бомбочек (по 10-15 шариков с водой), для четырех команд. Сделать (по возможности) разные цвета дорожек.

Описание: игроки выстраиваются в колонну, по сигналу ведущего этапа первый игрок бежит, берет бомбочку и несет в таз, следующие игроки действуют аналогично. После того как задание выполнено, ведущий объявляет о том что за десять секунд необходимо разорвать бомбочки и найти внутри подсказки.

Если команда не успела и ей требуется дополнительное время, которое необходимо заработать, выполнив задание: нужно отжаться всей командой 15 раз, при этом неважно выполнит задание один игрок или каждый игрок по 1-2 раза.

Инвентарь: водяные бомбочки 50-60 шт., записка с указанием ключа- 4 шт., таз, мешок для мусора, указатель этапа.

Для ведущих на этапе: не принимать игроков пришедших на этап не по маршруту

Дополнительно: этап можно сделать парным.

№ 2 – Магический портал

Условия игры: Играет одна команда.

Организация этапа: на поле разложить тоннель (лучше длинный – двойной), на расстоянии 1 метра от конца тоннеля рассыпать бумажные комки, выдать коробку для сбора комков 1 игроку, стоящему в начале тоннеля, в стороне от команды.

Описание: игроки выстраиваются в колонну по сигналу ведущего этапа первый игрок бежит, «ныряет» в тоннель, проползает и на выходе берет 1 комок, бежит к команде кладет комок в коробку, и так все остальные игроки, когда все комки собраны по команде ведущего команда за 15 сек. должна найти записку, находит и двигается к следующему этапу.

Если команда не успела и ей требуется дополнительное время, его необходимо заработать, выполнив задание: нужно присесть всей командой 5-10 раз одновременно, задание повторяется до тех пор, пока команда не выполнит задачу дружно.

Инвентарь: Тоннель (длинный – соединить два вместе), бумажные комки 60 шт. для разных команд, записка - в комок 4шт, приготовить сразу четыре отдельных мешка для разных команд, коробки для сбора комков, мешок для мусора.

Для ведущих на этапе: не принимать игроков пришедших на этап не по маршруту

№ 3 – Колодец знаний

Условия игры: Играет одна команда.

Организация этапа: на поле поставить таз с травой и водой. В тазах утоплены пластиковые яйца с камнями и запиской.

Описание: игроки по сигналу ведущего этапа подбегают к тазу, опускают руки в воду и достают по 1 яйцу, складывают открытые в коробку, ищут до тех пор, пока записка не найдена. После этого следуют дальше.

Инвентарь: 1 большой таз, вода, трава, пластиковые яйца (KINDER), записка -4 шт., бутылка с водой для обмывания рук, полотенца, мешок для мусора

Для ведущих на этапе: не принимать игроков пришедших на этап не по маршруту. После того как команда выполнила задание, опустить пластиковые яйца обратно в таз + положить заготовленное яйцо с запиской для следующей команды.

Дополнительно: этап рассчитан для проведения на открытой территории в теплую солнечную погоду, в случае пасмурной и прохладной погоды можно вместо воды использовать бумажные комки, среди которых будут спрятаны обманки без записок и с записками.

№ 4– Метатели

Условия игры: Играет одна команда.

Организация этапа: на вертикальной опоре закрепить пластиковый обруч, второй обруч положить дальше на небольшом расстоянии от висящего. Таз наполнить водой, рядом поставить пустую пластиковую бутылку.

Описание: задача игроков разделиться на две рабочие группы, 1 группа будет наполнять воздушный шарик водой, вторая метать. Игроки (группа 1) по сигналу ведущего этапа подбегают к тазу, с помощью бутылки набирают воду и наполняют шар, передают его второй группе. Группа метателей принимает шар и с помощью отреза ткани бросает мяч в кольцо, так чтобы шар пролетел сквозь кольцо и попал в лежащий на земле обруч. Игрокам дается 3 попытки. Если задание выполнено, то игроки получают записку. Если нет – выполняют штрафное задание: присесть на корточки и «гуськом» дойти до ориентира обозначенного ведущим, задачу необходимо выполнить дружно, не допуская разрывов в цепочке.

Инвентарь: 1 большой таз, вода, обруч -2шт., записка -4 шт., ткань, воздушный шар -12шт.

Для ведущих на этапе: не принимать игроков пришедших на этап не по маршруту.

№ 5 – Река дружбы

Условия игры: Играют две команды.

Организация этапа: на поле поставить ведра с водой с одной стороны и пустые банки с другой, приготовить пластиковые стаканы по количеству игроков. В банках утоплены пластиковые яйца с запиской.

Описание: игроки выстраиваются в колонну по сигналу ведущего берут стаканы, игрок стоящий последним в колонне берет воду из ведра и переливает в стакан соседу, тот следующему и так до конца цепочки. Таким образом, игроки должны набрать целую банку воды, чтобы записка всплыла. Команда победитель первой получает записку, проигравшие получают подсказку после выполнения штрафного задания: команда должна встать плечом к плечу, взяться за руки и прыгнуть три раза так чтобы у всей команды это получилось одновременно. После этого ведущий этапа отдает им записку.

Инвентарь: 2 ведра, вода, 2 банки (пластиковые бутылки, ведра и тп), пластиковые яйца – 2 шт., записка -2 шт.

Для ведущих на этапе: не принимать игроков пришедших на этап не по маршруту. Играть будут всего 2 команды

№ 6 – Топотушки

Условия игры: Играют две команды.

Организация этапа: на поле поставить конусы обозначающие начало и конец забега, на старте положить две пары деревянных «лыж» для двоих. Поставить конусы-ориентиры.

Описание: игроки выстраиваются в колонну парами по сигналу ведущего 2 человека от каждой команды встают на лыжи и, двигаясь вместе, доходят до конуса, обходят его и так же на лыжах идут обратно к команде. Задача не на скорость, а на слаженность действий. Команда победитель первой получает записку, проигравшие чтобы получить записку выполняют штрафное задание: команда должна встать плечом к плечу, взяться за руки и прыгнуть три раза так чтобы у всей команды это получилось одновременно. После этого ведущий этапа отдает им записку.

Инвентарь: 2 пары лыж, 2 конуса, 2 конверта с записками.

Для ведущих на этапе: не принимать игроков пришедших на этап не по маршруту. Играть будут всего 2 команды.

!!!!Сразу объяснить игрокам, что торопиться нельзя, нужно действовать слаженно, те игроки, которые будут торопиться, ругаться и допускать падения, получают штраф в виде повторного выполнения задания.

№ 7 – Цепочка

Условия игры: Играют две команды.

Организация этапа: на поле положить 2 обруча.

Описание: игроки выстраиваются в цепочку плечом к плечу, первый игрок в цепочке одевает на себя обруч и без помощи рук (движениями тела) передвигает обруч следующему игроку и так далее. Команда победитель первой получает записку, проигравшие чтобы получить записку выполняют штрафное задание: команда должна встать плечом к плечу, взяться за руки и прыгнуть три раза так чтобы у всей команды это получилось одновременно. После этого ведущий этапа отдает им записку.

Инвентарь: 2 обруча, 2 конверта с запиской

Для ведущих на этапе: не принимать игроков пришедших на этап не по маршруту. Играть будут две команды.

№ 8 – Перекати поле

Условия игры: Играют все команды.

Организация этапа: на поле (у ног игрока стоящего в команде первым) положить 4 мяча, 4 флага (на расстоянии 1 м. от мячей), на расстоянии 20-30м. от флагов установить конусы с крестами, возле конусов должны находиться веревки и конверты этапа «Верёвочная тропа».

Описание: игроки выстраиваются в колонну на расстоянии вытянутых рук, ложатся на спину, поднимают ноги, по сигналу ведущего первый игрок берет ногами мяч и ногами передает, таким образом, следующему игроку и т.д..

Команда выполнившая задание первой встает и получает флаг, вторая – второй и т.д. Т.е. выполнили – встали-взяли флаг- побежали к месту обозначенному крестом.

Инвентарь: 4 мяча, 4 конуса с крестами, 4 флага

Для ведущих на этапе: не принимать игроков пришедших на этап не по маршруту. Играть будут все команды.

№ 9– Веревочная тропа

Условия игры: Играют все команды.

Организация этапа: разложить на поле веревки, привязанные к шинам, в шины положить конверты с последними подсказками. Установить конусы с крестами, рядом положить конверты с заданиями.

Описание: игроки подбегают к конусу с крестом, разрывают конверт с заданием, в котором написано «Ищите веревку, она вас выведет к подсказке».

Игроки находят веревку и, сматывая ее в клубок, доходят до шины, в шине находят последнюю подсказку, из записок складывают фразу полностью, читают, выполняют.

Инвентарь: 4 шины, 4 веревки по 10-15 м, 4 подсказки, 4 конверта с заданиями

Для ведущих на этапе: не принимать игроков пришедших на этап не по маршруту. Играть будут все команды.

№ 10– **Финиш**

Условия игры: Играют все команды.

Организация этапа: спрятать, согласно указанным в записках местах, конверт с ключами с указанием действия, задуманное место (гараж, сундук ..) запереть на четыре замка, предварительно спрятав там таблички со словами означающими украденные качества, рядом с ними положить записку (Идите к флажкам – место старта).

Описание: игроки сложили подсказки и выполняют задание, одни находят ключ под лавкой, другие на заборе, следующие на турниках, последние на футбольных воротах (для облегчения задачи - можно обозначить места, где находятся ключи яркой стрелкой).

Вместе с ключами находят указание: открыть замок.... (гаража, сундука, комнаты) и найти украденное.

Дети идут к назначенному месту по очереди и обнаруживают, что только вместе команды смогут преодолеть препятствие, открывают 4 замка, заходят вовнутрь и выносят золотые таблички (слова). Все спасены.

Инвентарь: 4 ключа, 4 замка, 4 конверта с заданиями, 4 красочно оформленные таблички со словами, веревочные ушки в замок, дополнительная записка к табличкам (Идите к флажкам). Следуя указанию команды, вернутся к месту старта.

Для ведущих на этапе: Играть будут все команды. Если дети испытывают затруднение в поисках, необходимо помочь сориентироваться.

ФИНАЛ

После того как нашли украденное все собираются на месте старта.

Ведущий:

Ребята вы очень смелые, добрые, ответственные и великодушные, и поэтому вы смогли сегодня спасти бесценные человеческие качества. Вы выступили добровольцами и не жалея сил спасали мир, каждый из вас внес достойный вклад в общее дело, и за это от лица всего человечества я благодарю вас и хочу вручить памятные подарки.

Звучит музыка для награждения. Вручение подарков.

Ведущий:

- Будьте же и дальше такими же замечательными, удачи вам, до новых встреч!

Перечень материально – технического и информационно – методического обеспечения:

общее оборудование:

- красочный плакат с названием мероприятия;
 - указатели этапов;
 - костюмы актеров;
 - скотч;
 - ножницы;
 - аптечка;
 - призы;
 - сценарий;
 - маршрутные карты – кубики;
 - карандаши для игроков – 4шт.;
 - музыкальное оборудование;
- оборудование для этапов:

Название этапа	Оборудование
Волшебная вода	Водяные бомбочки 50 - 60 шт., записка с указанием ключа- 4 шт., таз, мешок для мусора, указатель этапа.
Магический портал	Тоннель (длинный – соединить два вместе), бумажные комки 60 шт. для разных команд, записка - в комок 4 шт., приготовить сразу четыре отдельных мешка для разных команд, коробки для сбора комков, мешок для мусора.
Колодец знаний	1 большой таз, вода, трава, пластиковые яйца(KINDER), записка -4 шт., бутылка с водой для обмывания рук, полотенца, мешок для мусора
Метатели	1 большой таз, вода, обруч -2шт., записка -4 шт., ткань, воздушный шар -12шт.
Река дружбы	2 ведра, вода, 2 банки, пластиковые яйца – 2 шт., записка -2 шт.
Топотушки	2 пары лыж, 2 конуса, 2 конверта с записками.
Перекати поле	4 мяча (лучше использовать мягкие, тканевые), 4 конуса с крестами, 4 флага
Цепочка	2 обруча, 2 конверта с запиской
Веревочная тропа	4 шины, 4 веревки по 10-15 м, 4 подсказки, 4 конверта с заданиями

Финиш	4 ключа, 4 замка, 4 конверта с заданиями, 4 таблички с золотом, веревочные ушки в замок, на табличках записки (Идите к флажкам) Футбольные флажки
-------	---

Вариант текста в записках: - То, что ищите, найдете под лавкой. Текст разделить на составные части (записки – подсказки) которые игроки будут получать на игровом этапе после выполнения задания.

Обязательно! При написании записок (подсказок) для разных команд должны быть разные окончания записок, означающие разные места поиска ключа.

Приложение 1

Варианты оформления реквизита для игры и этапов

Варианты оформления реквизита для игры и этапов

- 1) Карта игры
- 2) Этап «Верёвочная тропа»
- 3) Команды открывают замки



- 4) Слова
- 5) Этап «Магический портал»



- 6) Этап «Цепочка»
- 7) Этап «Топотушки»
- 8) Этап «Река дружбы»
- 9) Этап «Волшебная вода»



