

Квест

Индивидуальный подход к детям (учет знаний, интересов, способностей, игровых навыков и умений каждого ребенка). Целенаправленное воздействие воспитателя на поведение ребенка является важным условием для достижения всеми детьми определенного уровня овладения знаниями. С этой целью воспитателю необходимо:

— подбирать задания, соответствующие возможностям ребенка, его игровым интересам и навыкам;

— создавать игровые проблемные ситуации, последовательно усложняющиеся и вызывающие у детей радость поиска;

— удивляться догадкам детей, их сообразительности, поддерживая атмосферу доброжелательности творчества, создавая специальные ситуации для застенчивых и неуверенных в себе детей.

Система игр берет на себя всю обучающую нагрузку. Именно в совместной деятельности должна быть сформирована система знаний и умений детей по разным разделам программы. Игра, увлекающая детей, их не перегружает ни умственно ни физически. Очевидно, что интерес детей к игре постепенно переходит не только в интерес к знаниям, но и к тому, что изучается. Обучающие игры специально разрабатываются таким образом, чтобы они формировали не только представления детей по основным разделам программы, но и определенные структуры мышления, и умственные действия, необходимые для усвоения в дальнейшем знаний и их применения к решению разного рода задач.

Дошкольники играют в самостоятельные игры тогда, когда они предварительно получили знания, необходимые для выполнения игровых заданий, а также усвоили основные правила игры.

Умение ориентироваться на местности является необходимым условием для проведения игры. С этого этапа следует начинать нашу работу по внедрению Квеста.

При обучении ориентированию детей необходимо придерживаться общепринятых принципов: сознательности и активности, наглядности, доступности, индивидуализации и систематичности. Обучение носит ступенчатый характер. Очень важно не перескакивать ступени и не переходить к следующей, не овладев предыдущей. Наиболее распространённая ошибка - делать слишком много шагов одновременно. При работе с детьми следует помнить о том, что ребята обучаются с очень разной скоростью. Перейдя к освоению нового умения, необходимо продолжать тренировать уже освоенное. Следует помнить, что обучение каждому элементу должно строиться по схеме от умения к навыку.

Этапы развития и закрепления ориентации в пространстве:

1. Задания на закрепление понятий: - направо,- налево,- справа,- слева,- за, - между,- над,- под и т.д.
2. Сооружение комнат из подручных материалов.
3. Переносим изображение комнаты на лист – план (окна, двери, мебель)
 - *усложнение: расставить мебель в комнате, как изображено на плане.
4. Прячем сюрприз в комнате, проговаривая вместе с детьми (за столом, под кроватью и т.д.), отмечая все места «Х» на плане.
 - *усложнение: ориентирование в заданном направлении (поворачивание карты).
5. Наносим на карту план группы.
 - *усложнение: примерно 1дет.шаг = 1клеточки в тетради.(соблюдение пропорций)
6. прячем сюрприз, отмечая его местонахождение «Х» на плане.
7. составление плана своей комнаты (дома).
8. составление планы участка на прогулки.
9. задание на закрепление понятий: -север, - юг, - запад, - восток (по компасу).

Первый уровень сложности

№	Игры:	Развивается:	Примечание:
1	выложить к месту тайника указатели (вырезанные из цветного дермантина следы отпечатков ручек и/или ножек).	моторика рук, общая моторика, координация движений, ориентация в пространстве, умение решать поставленные задачи	Ребёнок может следовать по этим следам поставив руку на отпечаток ладошки, а ногу на отпечаток ступни не перепутав правые и левые отпечатки.
2	курочка Ряба снесла нам яичко, да не простое, а шоколадное.	фантазия и воображение, моторика рук, умение решать	аккуратно развернуть шоколадное яйцо, горячим ножом разнять половинки, вытащить

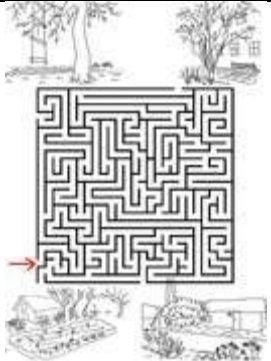
		поставленные задачи, зрительная память.	сюрприз, вложить в него картинку. Всё собрать..
3	Закопать подсказку в миске с крупой	аналитическое мышление, моторика рук, фантазия и воображение.	можно рукой искать, палочкой, раздувать через коктейльной трубочкой).
4	Снежная королева уронила замороженную в кубике льда подсказку.	понимание причинно следственных связей, аналитическое мышление, сенсорное восприятие.	актуально в зимнее время
5	положить тайник в контейнер, привязать к нему верёвку и спрятать под кровать/за окно.	фантазия и воображение, моторика рук, умение решать поставленные задачи.	Наматывать верёвку на карандаш, пока не покажется контейнер.
6	Картинки нескольких предметов.(стол, стул, кастрюля, тарелка, чашка)	умение решать поставленные задачи, зрительная память, аналитическое мышление	где-то из них лишь есть подсказка и/или кусочки от пазла.
7	предмет спрятан в множество коробочек и /или завёрнут во множество бумаг разной фактуры	сенсорное восприятие, фантазия и воображение, моторика рук, умение решать поставленные задачи, социальные навыки, умение выражать эмоции	что позволяет делать по очереди каждому
8	загадывание загадок	память, образное мышление, фантазия и	в отгадке и спрятан тайник

		воображение, словарный запас.	
9	контейнер и /или несколько (ложные) пустить плавать в воду достать сачком и/или удочкой на магните	общая моторика, умение решать поставленные задачи, социальные навыки, умение выражать эмоции.	Не касаться воды
10	подсказка находится у взрослого человека, за выполнения какого-либо задания он её отдаёт	навыки решения проблем, уверенность в себе, общая моторика.	задание могут быть связаны с физической культурой, изобразительной, викториной и т.д.
11	подсказку запечь в печенье	понимание причинно следственных связей, фантазия и воображение, моторика рук, умение решать поставленные задачи, мелкая моторика.	В каждом печенье один из элементов и/или в одной из многих
12	тайник спрятан в чемоданчике, подбери ключик	фантазия и воображение, моторика рук, умение решать поставленные задачи.	А ключик тоже можно поискать.
13	сбей подсказку бумажным комком т.к он находится достаточно высоко	Понимание причинно следственных связей, фантазия и воображение, моторика рук, умение решать	Или дети предлагают свои версии

		поставленные задачи.	
14	искать контейнер на ощупь с разнообразными пустышками	сенсорное восприятие, фантазия и воображение, моторика рук, умение решать поставленные задачи, социальные навыки, умение выражать эмоции.	глубокая банка с широким горлышком и/или несколько банок с разным наполнением (вода, пудинг, варенье)
15	Намотай на клубок нитки		Нитки натянуты между предметами. Хвостик приведёт к тайнику. * усложнение: пройти или проползти не касаясь нитей.

Второй уровень сложности

№	Игры:	Развивается:	Примечание:
1	множество подсказок и пустышек	фантазия и воображение, моторика рук, умение решать поставленные задачи, социальные навыки, образное мышление.	Завёрнутые в бумажки пустые +подсказка /кубики пустые+ картинки = собери картинку.
2	дать подсказку белым восковым мелком	аналитическое мышление, моторика рук, фантазия и воображение, умение выражать свои эмоции, понимание причинно следственных связей.	Задача: закрасить красками, чтобы изображение было хорошо видно.
3	сачок тремя	навыки работы в паре,	Только согласованные

	нитками прикреплён к трём палкам. Достань с поверхности воды контейнер.	общая моторика, социальные навыки.	действия всех рыбаков позволит выловить подсказку из воды.
4	изображение лабиринта (куда он выведет).	умение решать поставленные задачи, ориентация в пространстве	
5	зашифрованное слово	навыки чтения, память, внимание	вместо букв цифры и другие условные обозначения
6	название места разрезано на отдельные буквы и наклеены на дно прозрачных стаканов.	навыки чтения, умение решать поставленные задачи, социальные навыки, умение выражать эмоции	Выпей непрозрачную жидкость и составь слово.
7	Задание в виде ребуса	сообразительность, находчивость, умение логично рассуждать	Ответ и есть место где подсказка.
8	в тексте пропущены буквы вставляя их узнаешь ключевое слово	навыки чтения, умение решать поставленные задачи.	Можно выбрать мелкий шрифт, только при помощи лупы можно прочитать.
9	название места написано в зеркальном отображении.	память, навыки чтения.	Приложить зеркало.
10	дать определение тайника (самое тёмное место)	умение решать поставленные задачи, ориентация в пространстве.	приложить фонарик а место отметить светоотражающим значком
11	указания написаны на обратной стороне пазла	память, наблюдательность, внимательность	количество пазлов зависит от уровня сложности

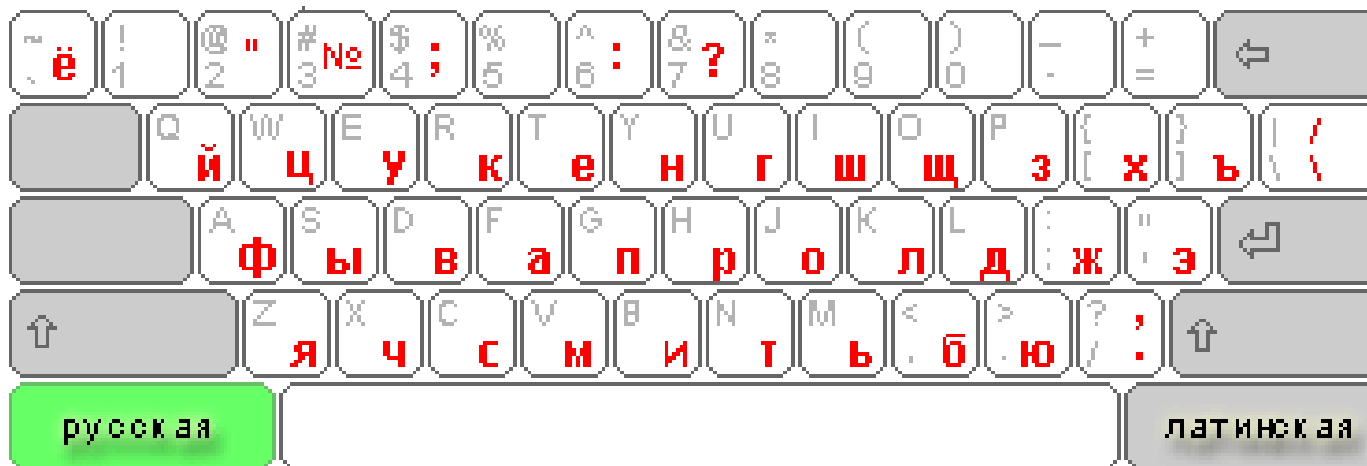
12	написать молоком и/или лимонным соком	понимание причинно следственных связей, фантазия и воображение, моторика рук, умение решать поставленные задачи	Приложить светильник с лампой накала
13	нарисовать карту/план на листе в клетку. Крестом указать их место нахождения.	математические способности, ориентация в пространстве	Место тайника дать задание графическим диктантом. (2 клетки вверх, 6 вправо и т.д.)
14	разгадать кроссворд и из нужных букв получится подсказка следующего места.	навыки чтения, словарный запас, память	Кроссворд зависит от уровня сложности.

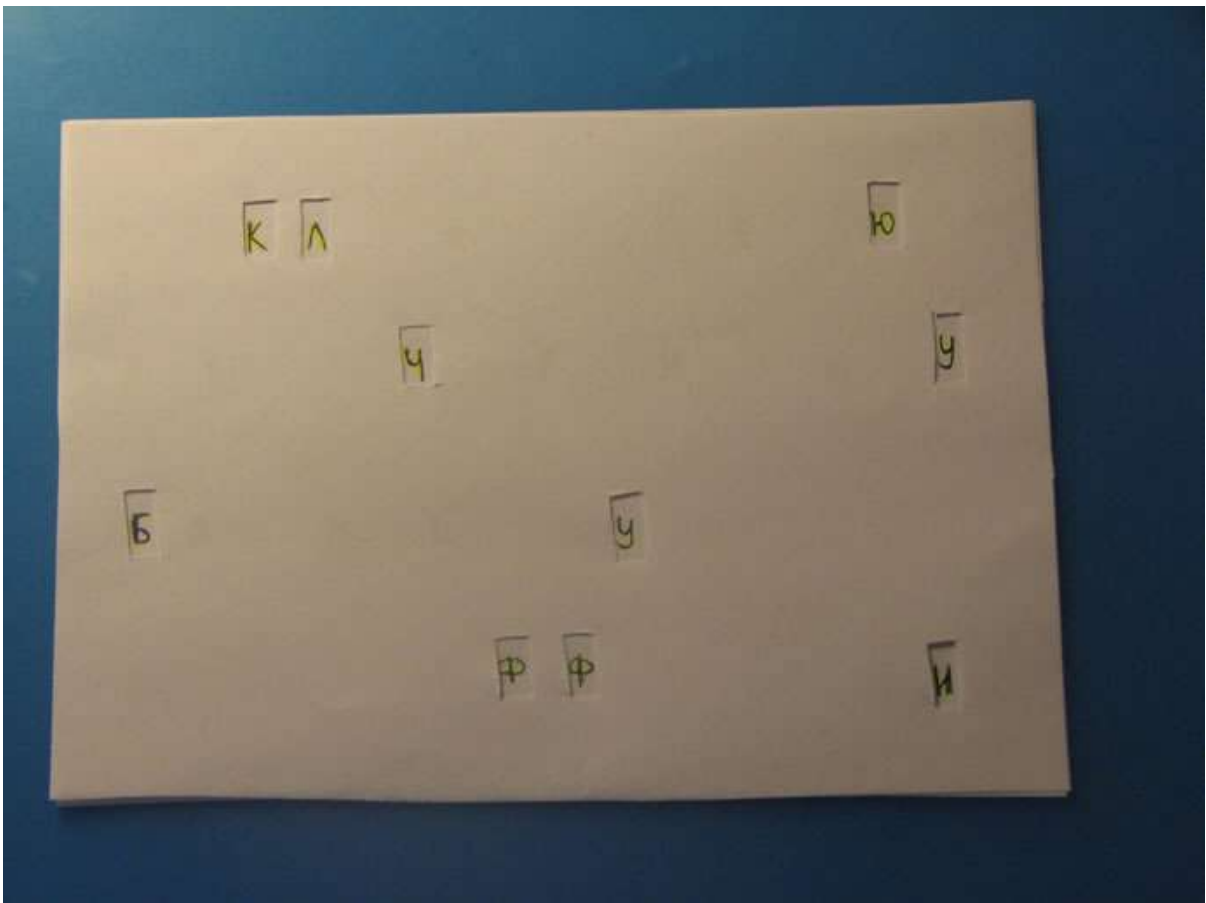
Алфавит русский. Прямая нумерация	
Номер по порядку	Буква
1	А а
2	Б б
3	В в
4	Г г
5	Д д
6	Е е
7	Ё ё
8	Ж ж
9	З з
10	И и
11	Й й
12	К к
13	Л л
14	М м
15	Н н
16	О о
17	П п

Алфавит русский. Обратная нумерация.	
В обратном порядке	Буква
1	Я я
2	Ю ю
3	Э э
4	Ь ь
5	Ы ы
6	Ъ ъ
7	Щ щ
8	Ш ш
9	Ч ч
10	Ц ц
11	Х х
12	Ф ф
13	У у
14	Т т
15	С с
16	Р р
17	П п
18	О о

18	Р р
19	С с
20	Т т
21	У у
22	Ф ф
23	Х х
24	Ц ц
25	Ч ч
26	Ш ш
27	Щ щ
28	Ъ ъ
29	Ы ы
30	Ь ь
31	Э э
32	Ю ю
33	Я я

19	Н н
20	М м
21	Л л
22	К к
23	Й й
24	И и
25	З з
26	Ж ж
27	Ё ё
28	Е е
29	Д д
30	Г г
31	В в
32	Б б
33	А а





Текст шифровки: (страница – строка – буква) Книга.

С7-С6-Б2;

С15-С12-Б6;

С27-С11-Б10;

С77-С17-Б29;

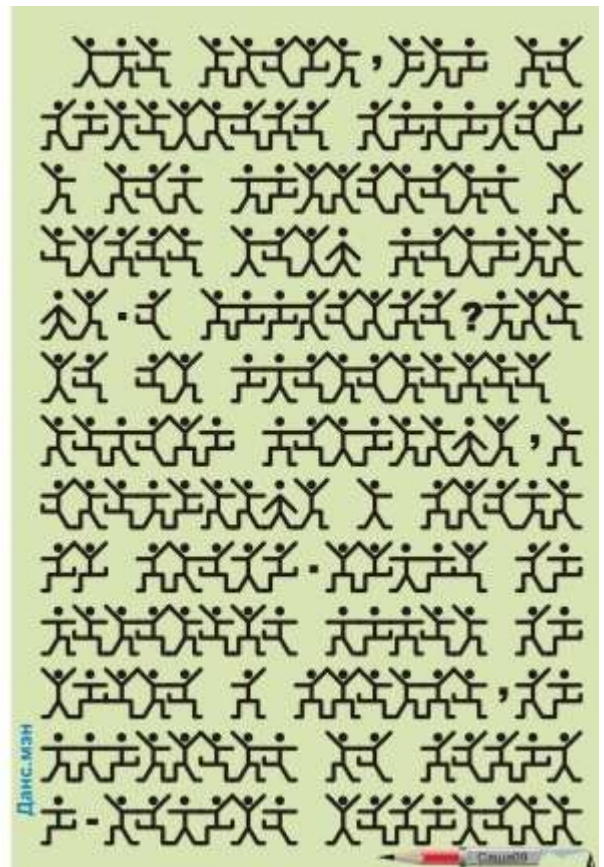
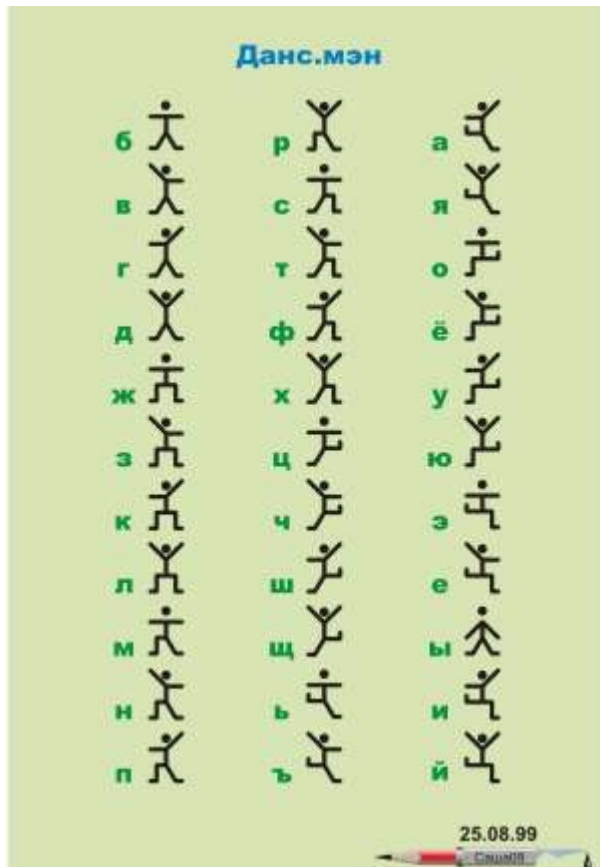
С63-С3-Б10;

С49-С22-Б20;

С91-С26-Б21;

С81-С17-Б17;

С3-С15-Б14;



А → Е	И → Н	Р → Х	Ш → Э
Б → Ж	И → О	С → Ц	Щ → Ю
В → З	К → П	Т → Ч	Ъ → Я
Г → И	Л → Р	У → Ш	Ы → А
Д → И	М → С	Ф → Щ	Ь → Б
Е → К	Н → Т	Х → Ъ	Э → В
Ж → Л	О → У	Ц → Ы	Ю → Г
З → М	П → Ф	Ч → Ъ	Я → Д

Коды-«полуфабрикаты»

Буква алфавита	«Перего-родчатый»	Буква алфавита	«Перего-родчатый»
А	└	Н	◻•
Б	└	О	◻•
В	└	П	◻•
Г	└	Р	◻•
Д	└	С	◻•
Е	└	Т	∨
Ж	└	У	∨
З	└	Ч	∨
И	└	Ш	∧
Й	└•	Щ	∨•
К	└•	Ы	∨•
Л	└•	Ь	∨•
М	└•	Я	∧•

Пермская азбука - шифр

а	л	б	ф	п	з	й	ы
я	в	в	т	ф	ф	ь	а
о	к	г	т	к	д	ъ	б
ö	ω	д	λ	т	у	.	о
у	н	ж	ш	ц	у	,	/
ю	z	з	п	с	с	л	і
э	ε	л	у	м	а		
е	к	н	у	р	в		
ы	ь	х	з	ч	з		
и	п	ш	з	щ	з		



Шифр:

⊗ а	⊖ б	⊙ в	⊗ г	☺ д
⊙ е	⊙ ж	● з	☹ и	⊙ к
○ л	⊗ м	⊙ н	☺ о	○ п
◐ р	◑ с	◑ т	☺ у	⊗ ф
◑ х	◑ ц	◑ ч	⊙ ш	◑ щ
◑ э	◑ ю	○ я		

Квест для детей своими руками

Мальчишки и девчонки, а также их родители! Про квесты интересные послушать не хотите ли?

Сейчас стало популярно организовывать детям на День рождения какое-нибудь интересное приключение. Когда у нас заказывают детский квест, мы разрываемся на части. С одной стороны это работа, а с другой понимаем, что на детях зарабатывать нельзя. И мы нашли выход. Предлагаем родителям самостоятельно организовать квесты для детей. Мы подскажем как это сделать просто, быстро и бюджетно.



Квест может быть сюжетным, когда все игровые задания и костюмы сделаны по мотивам художественного фильма, книжки или компьютерной игры. А может быть просто набором миссий, которые детям необходимо выполнить как можно быстрее. Обычно дети не сильно оценивают антуражность, а с головой погружаются в решение самих задачек.

Поэтому мы предлагаем вам просто набор заданий, из которых можно собрать добротный квест. А как их интегрировать в общую концепцию вашего квеста, придумайте сами. Детей на квесте можно делить по командам в 4-5 человек, а можно запускать одной общей группой.

Задание №1 "Лабиринт"

Это старый тимбилдинговый приёмчик, но всегда интересный и эмоциональный. Одному человеку завязывают глаза и запускают в лабиринт, который выложен на земле верёвками или нарисован мелом на асфальте. Вся остальная команда должна провести слепого бедолагу по всему лабиринту так, чтобы он не вышел за пределы. Любой заступ за линию и проходить лабиринт придётся с самого начала.

Проводя человека по лабиринту, каждый участник команды может произносить только одно слово и только в свою очередь. Если проводники сбиваются, говоря два слова или не в свою очередь - слепой начинает проход лабиринта сначала. Таким образом, дети вскоре начинают говорить примерно так: "Иди", "Стой", "Крутись", "Стой", "Иди"... и т.д.



Задание №2 "Паутинка"

Для этого задания нам необходима длинная верёвка, навесной замок и ключ. Верёвку, как паутину, хаотично обматываем вокруг какой-либо конструкции или нескольких деревьев. На одном конце верёвки крепим замок, а на другом ключ. Ключ и замок крепим на большом кольце, чтобы их можно было спокойно перемещать по верёвке. Задача детей - открыть замок. Одна группа начинает тянуть к центру замок, а вторая ключ. Где-то на середине пути группы встречаются и открывают замок.



Если под рукой нет замка, то можно на всём протяжении паутинки развесить буквы. Так следуя по маршруту верёвки дети будут собирать слово.



Задание №3 "Канатоходец"

Тут думать не надо, просто балансируй и проходи по тросам туда и обратно. Нам необходимы обычные автомобильные стяжные ремни для крепления груза, которые можно найти в любом хозяйственном магазине или на автозаправке. Если натяните их очень сильно, то они выдержат и нескольких упитанных взрослых.



Задание №4 "Коктейль"

Для этого задания нам понадобится несколько бутылок и 3 вида сиропа различного вкуса. Заливаем в каждую бутылку по столовой ложке сиропа и добавляем воды. Всё тщательно перемешиваем и просим детей угадать все три ингредиента. За каждый угаданный вкус можно выдавать по 1 баллу. Лучше не смешивать похожие вкусы, а взять, например -

шоколад, клубнику и лимон. Если тема квеста пиратская - то такой коктейль можно обозвать "Рыжая борода".



Задание №5 "Футбогольф"

Пора нашим деткам немного размяться. Для этого отправим их играть в игру, которая представляет собой смесь гольфа и футбола. В любом доступном месте выкапываем в земле лунку размером с футбольный мяч. Для антуража можно поместить в эту лунку ведро и поставить флажок. Отводим игроков метров за 150-200, чертим линию и предлагаем за 5 ударов мяча закатить его в лунку. Каждый удар по мячу дети наносят по очереди. Очень весело играть в футбогольф в лесу, когда мяч постоянно отскакивает от деревьев. А ещё веселее на автомобильной парковке))





Задание №6 "Сокровища из сундука"

Все дети любят искать клады и сокровища, и мы их не разочаруем. Конечно мы могли бы закопать небольшие сундучки с драгоценными монетами, и на одной из монет разместить кодовое слово. Но учитывая наши требования к бюджетности квеста - сундуки мы заменяем на пластиковые контейнеры, а монеты спиралевидными макаронами. В одной из таких макаронин можно спрятать бумажку с посланием. Дети будут с азартом раскусывать макаронины в поисках кода.



Задание №7 "Клетки"

Ещё одно тимбилдинговое задание. Между двумя деревьями мы наматываем верёвку так, чтобы получались клетки в два этажа. В эти клетки нужно передать человека чтобы он не коснулся земли. Каждую клетку можно использовать только один раз.



Задание №8 "Стрельба"

Мальчишек хлебом не корми - дай пострелять. Задание со стрельбой всегда вызывает повышенный интерес и без него редко обходится детский квест. Если вы не хотите излишне милитаризовать игру, то можете ограничиться простым швырянием теннисных мячей в банки. Особенно интересно бросать мячи в цель через высокий забор с корректировщиком огня. Если ваши дети чуть взрослее, то можете научить их делать рогатки и пробои, либо взять пару пневматических ружей. Но не в коем случае не давайте детям повод стрелять в животных.





Задание №9 "Чёрная вода"

Интересных химических опытов для квестов великое множество. Один из самых доступных, это сделать чёрную воду прозрачной. Для создания чёрной воды нам потребуется бутылка обычной воды в которую необходимо добавить щепотку крахмала и пару капель йода. Через некоторое время неиспользования крахмал осядет и бутылку нужно будет просто встряхнуть. Обесцветить такую чёрную воду можно ампулой тиосульфата натрия, который продаётся в любой аптеке. Реакция по обесцвечиванию воды длится 1-2 минуты. Обыграть в квесте это можно по-разному. Можно купить разных ампул - с глюкозой или физ.раствором, все их покрасить в разные цвета или снабдить разными словами, но сыграет только та ампула, в которой будет тиосульфат натрия.



Задание №10 "Тест памяти"

Развивать зрительную память очень полезно для детей, поэтому такие задания обязательно включайте в квесты. Нам потребуется разношерстная доска и десяток самых разных предметов. Дети пару минут изучают расположение предметов на доске, а затем пытаются расставить предметы по своим местам. Просто и полезно.



Задание №11 "Подземное слово"

Если у вас есть возможность купить или взять в аренду детские металлоискатели, но с ними можно сделать много интересных загадок. Можно даже целые чемпионаты кладоискателей устраивать. Спрятать на поле монетки различного достоинства и отправить детей их собирать. А мы предлагаем аккуратно и незаметно втоптать в землю металлические цепи в виде больших букв. Дети должны использовать металлоискатель и определить какие буквы закопаны. В итоге назвать всё слово целиком.



Задание №12 "Клад со дна морского"

Для этого задания нам понадобятся мощные магниты, которые можно достать из старых динамиков или компьютерных жёстких дисков. А лучше купить уже готовые поисковые магниты со специальными проушинами для верёвок. Стоят самые простые от 20\$-30\$. Этими магнитами очень захватывающе извлекать монеты из воды. Просто разбрасываете монеты на берегу озера, или под мостом над неглубокой речкой. Только смотрите чтобы монеты были свежее 2011 года, старые не магнитятся. Вместо монет можно использовать большие гайки или болты. Даёте детям пару минут на орудование магнитами и считаете поднятые со дна сокровища.



Задание №13 "Поиск слов"

Это задание сделать проще всего. Просто спрячьте различные слова в определённой зоне поиска - на детской площадке, в комнате, на лестнице в подъезде, в машине и т.д. Искать скрытые тайнички интересно само по себе, но вы сделайте дополнительную загадку. Все найденные слова могут быть словами из одной популярной песни или картины, которую нужно угадать. В этом случае не обязательно искать все слова, и самые догадливые поймут о чём речь довольно быстро. А те, кто не любит думать - будут увеличивать шансы на победу активным поиском.



Задание №14 "ФотоОхота"

Попробуем немного развить у наших игроков творческие навыки. Сейчас у всех детей есть телефоны, на которые прямо во время квеста можно делать фотографии. Вот и предложим детям сделать весёлые постановочные снимки. На кадрах они могут подпрыгивать и зависать в воздухе, могут ловить в объектив животных или птиц, подбрасывать предметы, залазить на деревья или просто корчить забавные рожицы. Трёх различных снимков будет вполне достаточно для любого квеста.



Задание №15 "Финал"

Завершить наш квест можно ярким общим действием. Например, все участники игры пишут на большом воздушном шаре свои желания, и победитель отправляет этот шар в воздух.



Или все дети ищут в книжке нужные страницы, строки и слова из которых собирают фразу, которая станет девизом всего мероприятия. Например, "Давайте жить дружно и переходить дорогу только на зелёный свет", или "Поздравляем Катю с днём рождения".



Можно найти финальный клад, которым окажется торт со свечками. Или победить страшное чудовище, у которого из кармана выпадут билеты в детскую квест-комнату... но это будет уже совсем другая история..

