**Спортивная квест - игра «Весёлое путешествие»**

***Цель:*** популяризация физической культуры, массового спорта и активного отдыха детей в шестой школьный день, **поддержание командного духа, эмоциональная разрядка, создание позитивного настроения в ходе совместного активного отдыха**

***Задачи:***

* формировать стремление к победе, навыки быстрой реакции при действии в нестандартных ситуациях;
* развивать и пропагандировать среди детей здоровый образ жизни;
* развивать и укреплять физическую подготовку учащихся;
* воспитывать уважение друг к другу, чувство ответственности, внимательное отношение к окружающим;
* формировать чувства взаимовыручки и товарищеской поддержки, умения работать в команде.

**Оборудование:**

* 2 пакета с заданием
* маршрутные листы
* схема маршрута для игры «Перейди болото»
* метёлки, савок, кубики

**Место проведения:** школьная территория (стадион, детская площадка, спортивная площадка, дендрарий).

**Педагог:** Будницкая Елена Антоновна

**Учреждение образования:** государственное учреждение образования «Макаровский учебно-педагогический комплекс ясли-сад –средняя школа»

**Форма проведения:** квест-игра

**Участники:** учащиеся 9 - 11 классов,

**Время проведения и продолжительность мероприятия:** шестой школьный день, 1 час 30 минут

**Описание игры:**

Для того, чтобы отправиться выполнять задание, нужно разделиться на 2 команды, придумать название и выбрать капитана. Перед началом игры командам выдается маршрутный лист, первая подсказка с указанием места первой станции. Путешествие будет состоять из 5 станций. Необходимо будет выполнить задания, предлагаемые на каждом из них и получить подсказку. На последней станции, после выполненного задания, получают шифровку, расшифровав которую, найдёшь место, где спрятан секретный пакет.

В игре существует система наказаний. За любое, даже незначительное нарушение в маршрутный лист в графу «штраф» ставятся “+”, это значит к общему времени добавляется столько минут, сколько + в маршрутном листе и “1” за грубое нарушение – 3 мин

**Ход мероприятия**

**Ведущий 1:** Добрый день, дорогие друзья! Рады приветствовать всех участников квест-игры «Весёлое путешествие». И здесь собрались дружные команды, а также их многочисленные болельщики. Мы будем соревноваться в силе и ловкости, скорости и выносливости. Но не это главное в нашей сегодняшней встрече. Конечно же, мы не будем сегодня ставить рекорды, определять чемпиона и выбирать самых сильных и самых ловких. Наша цель другая. Мы собрались для того, чтобы поближе познакомиться и крепче подружиться друг с другом, показать, что каждый из вас умеет. И неважно, кто станет победителем в этом скорее шуточном соревновании, а главное – чтобы все мы почувствовали атмосферу сердечности и доброжелательности, взаимного уважения и понимания. Пусть дружба объединит с этого дня разные команды в один дружный и сплоченный коллектив. Давайте помнить о том, что преодолевать жизненные трудности нам с вами будет легче, если мы будем вместе.

**Ведущий 2:** Этой встрече все мы рады,

Собрались не для награды,

Нам встречаться чаще нужно,

Чтобы все мы жили дружно!

Все хотят соревноваться,

Пошутить и посмеяться,

Силу, ловкость показать

И сноровку доказать.

**Ведущий 1:** Прежде, чем начать игру, я хочу, чтобы наши участники произнесли за мной клятву: «Мы, участники игры, обещаем: (дети хором)

* играть честно по правилам;
* поддерживать свою команду;
* не обижать соперников;
* выиграл – не зазнавайся;
* проиграл – не плачь.

«Клянёмся! Клянёмся! Клянёмся!»

**Ведущий 2:** Капитаны команд получите маршрутные листы и подсказку, на какую станцию вы отправляетесь. Желаем удачи!

*Капитаны получают маршрутные листы и подсказки, засекается время, и команды отправляются по станциям выполнять задания.*

Для того, чтобы найти секретный пакет, вы должны пройти все станции, выполнить задание, получить конверт с указанием места, где спрятан пакет. Кто первый его найдёт, тот и выиграет. Вперёд! Удачи!

*Чтобы получить подсказку №1, отгадайте загадку:*

**Подсказка №1.**

Неразлучный

Круг

Подруг

Тянет к солнцу

Сотни рук.

А в руках - душистый груз

Разных бус на разный вкус. *(Сад).*

*Дети ищут станцию*

**Станция 1. «Паутинка»**

Между деревьями сделан коридор затянутый нитью, так, что получилась своеобразная «паутинка», через которую и надо пройти участникам не коснувшись ее. Этап проходится по одному участнику, при касании нити – возвращение в начало этапа.

*После прохождения этапа судья заполняет маршрутный лист команды и даёт подсказку, куда двигаться дальше.*

**Подсказка №2.** Вычеркните из выражения через две буквы по две и получите ответ, куда двигаться дальше.

***ШКУЕОЛУЕЬНУЕЫЙУЕСТУЕАДУЕИОУЕНФУЕУТУЕБОУЕЛЬУЕНЫУЦЕВОЦОРУЕОТУЕА***

**Станция 2. Школьный стадион, футбольные ворота**.

Игра «Убери территорию»

На поляне лежат веники и разбросаны по полю мячи. Задача команды собрать мячи в ведро.

*После прохождения этапа судья заполняет маршрутный лист команды и даёт подсказку, куда двигаться дальше.*

**Подсказка №3.** Расшифровать слово, бежать на то место, которое находится в подсказке

***Карточка для команды***

***3, 18, 19, 17, 6, 26, 9, 20, 11, 15, 18, 19, 17, 1***

***Карточка с ключом шифра***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| А | Б | В | Г | Д | Е | З | И | Й | К | Л | М | Н | О | П | Р | С | Т | У | Х | Ш | Ч | Э | Ю | Я |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 22 | 25 | 26 | 27 | 30 | 31 |

**Встречи у костра**

*Дети бегут на то место, где проходят костры, выполняют задание «Сороконожка»*

**Станция 3. «Сороконожка»**

Команда выстраивается в одну шеренгу, близстоящие ноги у всей команды связываются. Задача: перейти всей командой через «мышеловку» - 3 планки. Если участник сбивает планку – вся «сороконожка» начинает свой путь сначала…

*После прохождения этапа судья заполняет маршрутный лист команды и даёт подсказку, куда двигаться дальше.*

**Подсказка № 4.** Сложить из пазлов картинку, по картинке узнать место, выполнить задание (детская площадка)

**Станция 4. «Знатоки спорта»**

На станции каждая команда должна ответить на вопросы на тему «О, спорт – ты мир!»

1. Мяч вне игры. *(Аут)*
2. Передача мяча в игре. *(Пас)*
3. Игра с мячом-дыней *(Регби)*
4. Танцор на льду. *(Фигурист)*
5. Спортсмен, который ходит сидя. *(Шахматист)*
6. Начало пути к финишу. *(Старт)*
7. Чего не надо, если есть сила? *(Ума)*
8. Инструмент спортивного судьи. *(Свисток)*
9. В каком спортивном командном соревновании, чтобы победить, надо пятиться назад? *(Перетягивание каната)*
10. Как называется шест с лопастью для гребли? *(Весло)*
11. Какое современное государство считается родиной Олимпийских игр? *(Греция.)*
12. Где именно проводились Игры в Древней Греции? *(На Пелопоннесском полуострове, в городе Олимпии, у подножия горы Олимп.)*
13. Когда состоялись первые Олимпийские игры? *(В 776 г. до н. э.)*
14. В чью честь проводились Игры? *(В честь Зевса, верховного бога в греческой мифологии.)*
15. Что такое **скейтбординг?** *(Катание на роликовой доске.)*
16. Какая олимпийская эмблема и что она означает? *(5 переплетенных колец разного цвета: 5 континентов - Европа – голубое, Азия – желтое, Африка - черное, Австралия - зеленое, Америка – красное)*
17. На открытии Олимпийских игр команды идут в порядке алфавита страны-организатора. Но впереди всегда шествует команда одной и той же страны. Какой? *(Греция)*
18. Чем награждали победителей Игр в Древней Греции? *(Венком из листьев лавра.)*

*После прохождения этапа судья заполняет маршрутный лист команды и даёт подсказку, куда двигаться дальше.*

**Подсказка №5. Что это?**

Участок ландшафта, характеризующийся избыточным увлажнением, повышенной [кислотностью](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%BE%D1%82%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C) и низкой плодородностью [почвы](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BE%D1%87%D0%B2%D0%B0), выходом на поверхность стоячих или проточных [грунтовых вод](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BE%D0%B4%D0%B7%D0%B5%D0%BC%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D1%8B), но без постоянного слоя воды на поверхности. Для него характерно отложение на поверхности почвы неполно разложившегося органического вещества, превращающегося в дальнейшем в [торф](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%BE%D1%80%D1%84). Слой торфа в нём не менее 30 см. Они являются составной частью [гидросферы](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B8%D0%B4%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%84%D0%B5%D1%80%D0%B0). Если узнали, найдите связь между этим словом и лагерем.

**Станция 5. «Болото»**

Участники прибегают на этап, строятся, рассчитываются по порядку и отдают маршрутный лист судье. Если кого-то из команды нет на месте, то без него не начинают.

Болото в этой игре представляет собой большое поле размером 6 квадратов на 6 квадратов — по типу «классиков». Поле нарисовано на площадке. У ведущего тайная бумажка, на которой зафиксирован безопасный маршрут через болото, который состоит из 10 ходов. Он выглядит вот так:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | \* |  |  |  |  |
|  | \* | \* |  |  |  |
|  |  | \* | \* | \* |  |
|  |  |  |  | \* |  |
|  |  | \* | \* | \* |  |
|  |  | \* |  |  |  |

Группе предстоит перебраться через болото. Сделать это не просто. Прежде всего, выполнять это задание нужно молча. За каждое слово, произнесенное кем-либо из участников, будет наказана вся группа: штраф +1 мин. Болото нужно переходить по кочкам. Их не видно, но узнаете о них от ведущего. Если клетка, на которую стали, — это кочка, ведущий промолчит. Если — трясина, ведущий скажет: «Буль!» — участника засасывает болото, и он возвращается на берег. Следующий участник пойдет по тем клеткам, про которые уже точно известно, что они — «кочки» (в строго определенном порядке!), и попробует найти следующую, новую «кочку». Он будет продвигаться вперед, пока не услышит «Буль!». «Утонув», он вернется на берег и уступит место следующему участнику. На поле может находиться только один человек. Остальные — либо еще стоят на берегу, либо уже перебрались через болото. Помните: перебраться должна вся группа.

*Когда этап пройден, судья отдает команде маршрутный лист*

*и задание-шифровку.*

**Станция 6. «Шифровка».**

На последнем этапе команда получает пакет с зашифрованным словом (пароль). Шифр заключается в наборе цифр, (1 команда 5, 10, 18, 6, 12 20,16, 18 - директор, 2 команда- 19, 20, 16, 13, 16, 3, 1, 33 – слово столовая). Ключ к шифру — алфавит. Каждая цифра — это порядковое число букв в алфавите — А — 1,Б — 2 и т. д. В результате расшифровки получается слово, затем отгадывают загадки, находят взаимосвязь между ключевым словом и отгадками, находят это место, берут свёрток, несут судье, судья забирает свёрток и останавливает время.

***Загадки первой команде***

Этот зверь тебе знаком,

Вот он из себя какой:

У него спина большая,

И на ней он разрешает

И писать, и рисовать.

Обитает в кабинетах

Необычный этот зверь,

У него на теле дверь:

А за дверкою есть место

Для учебников, тетрадок,

Циркулей и шоколадок. *(Письменный стол)*

В ней ромашковый букет

Или килограмм конфет.

Догадаетесь вы сразу,

То что перед вами *(ваза).*

***Загадки второй команде***

На голове пуговка,

В носу решето,

Одна рука,

Да и та на спине. *(Чайник)*

Есть спина, а не лежит никогда.

Есть четыре ноги, а не ходит.

Сам всегда стоит, а другим сидеть велит. *(Стул).*

*После окончания игры все судьи собираются и подсчитывают штрафные баллы каждой команды.* *Звучит музыка.*

**Ведущий 1:** Слово предоставляется жюри.

**Ведущий 2:** Вот и закончился наш спортивный праздник. И пусть мир движений подарит вам бодрость, здоровье, счастье повседневного общения с физической культурой и спортом. До новых встреч, друзья!

**Литература**

1. Богданович, О. Н. Здоровый образ жизни: Внеклассные мероприятия: практическое пособие для педагогов, классных руководителей, заместителей директоров общеобразовательных учреждений / О. Н. Богданович. – Мозырь: ООО ИД “Белый Ветер”, 2008. – 109, [3] с. – (Серия “Из опыта работы”).
2. Баковец, А. Г. Игротека педагога / А. Г. Баковец. – Минск: Красико-Принт, 2007. – 128 с. – (Деятельность классного руководителя).
3. Бесова, М.А. Весёлые игры для дружного отряда. Праздники в загородном лагере / М.А.Бесова. – Ярославль: Академия развития, 2006. – 106 с.
4. Бесова, М.А. Каникулы в оздоровительном лагере: пособие для педагогических работников оздоровительных лагерей/ М.А.Бесова, Т.А. Старовойтова. – Минск: Зорны Верасок, 2011. – 172с.
5. Савченко, Е. В. Летний лагерь на базе школы / Е. В. Савченко, О. Е. Жиренко, С. И. Лобачёва, Е. И. Гончарова. – М.: ВАКО, 2007. – 336 с. - (Мозаика детского отдыха).