

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОГО ОКРУГА»**

Спортивно-технический отдел

**Сценарий квест-игры
«Штурманы»
(для детей 8-12 лет)**

Разработал
педагог дополнительного образования
Фурманова Юлия Игоревна

Курск - 2022

Сценарий квест-игры «Штурманы»

Мероприятие проводится в форме игры на закрепление тем по ориентированию на местности в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Спортивный туризм» для детей 1 года обучения.

Игра может быть проведена как в помещении, так и на прилегающем к нему участке.

Цель проведения: формирование умения работать в команде, действовать сообща.

Задачи:

- способствовать пополнению и обобщению знаний учащихся по ориентированию и начальной туристской подготовке;
- способствовать развитию смекалки;
- способствовать формированию чувства взаимовыручки и взаимопомощи.

Оформление и оборудование: Контрольные пункты (КП) с заданиями, карты-планы этажей, помещений, где проводится игра (можно использовать план эвакуации).

Ход мероприятия:

Подготовительная часть – 10 мин. (Составить 4 команды участников по 4-5 человек.)

Основная часть – 30-40 мин.

Каждая команда получает план-карту (Приложение №1) помещения с нарисованными контрольными пунктами. Задания команды начинают выполнять со своего КП (например, первая команда стартует с КП №1 и заканчивает на КП №8, вторая команда стартует с КП №2 и заканчивает на КП №1 и т.д.).

Если команда выполнила задание на КП правильно – она получает жетон (изображение топографического знака. Если есть ошибки в выполнении задания, то дается штрафной балл, но команда получает жетон. В итоге, необходимо набрать 8 жетонов (Приложение №2). Как только жетоны собраны – участники команды получают карту (Приложение №3), где составляют легенду маршрута, подставляя по смыслу условные знаки-жетоны. За каждую ошибку в рассказе, участники наказываются штрафными баллами.

Описание заданий на контрольных пунктах (КП):

КП – 1 «Ребусы» (Приложение №4)

Команды отгадывают по 5 ребусов.

КП – 2 «Снаряжение туриста» (Приложение №5)

Числами обозначены элементы экипировки. Команде нужно указать правильные названия.

КП – 3 «Кроссворд» (Приложение №6)

Команде нужно найти в таблице слова, относящиеся к туристскому снаряжению.

КП – 5 «Лабиринт» (Приложение №7)

Команда рисует маршрут прохождения лабиринта.

КП – 6 «10 отличий» (Приложение №8)

Команда находит 10 отличий на картах.

КП – 7 «Знаки» (Приложение №9)

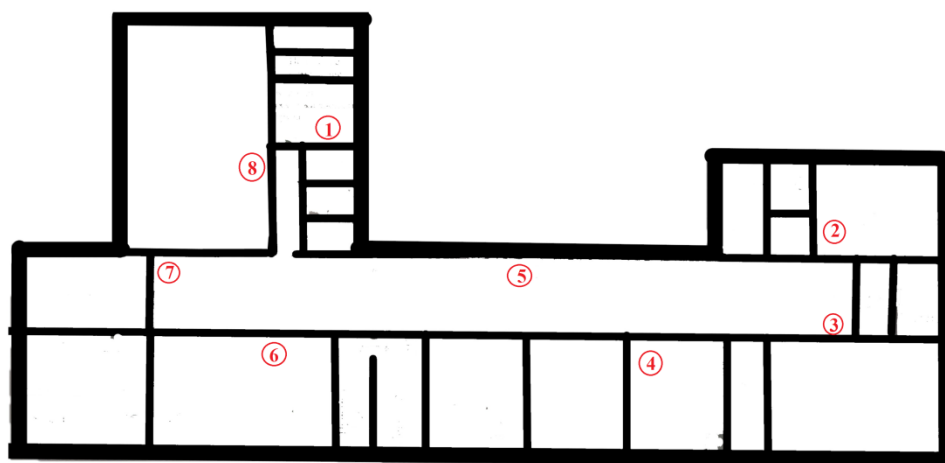
Нужно сопоставить картинки местности с условными знаками карты.

КП – 8 «Ориентирование»









Участникам выдается план кабинета или спортивного зала с обозначенными контрольными пунктами, на каждом КП номер и буква. Дети находят КП по порядку и составляют слово.

Заключительная часть – 10 мин. (Поиск клада. Подведение итогов в командах. Награждение участников и победителей).

План-схема этажа помещения



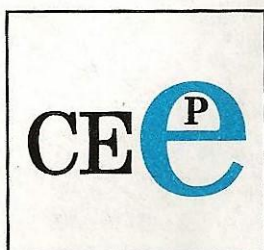
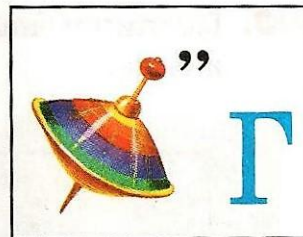
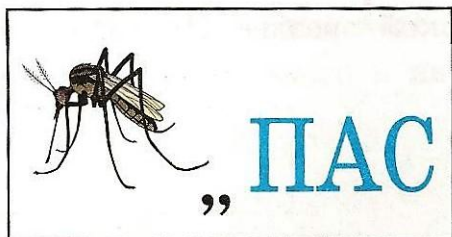
**Условные знаки, используемые для разгадывания легенды
(получают при выполнении заданий)**

Легенда
(в пустые строчки по смыслу
приклеивают топографические знаки, читают готовый текст)

Группа двигалась на запад через глубокий _____ до горной бурной _____ .
Дальше они отправились на север через сосновый _____ , а
потом на восток через топкое _____. Затем поднялись на _____ и
увидели _____ , которая петляет среди яблочного _____. Дальше
вышли на большую _____ , где и закончили маршрут.

Ребусы



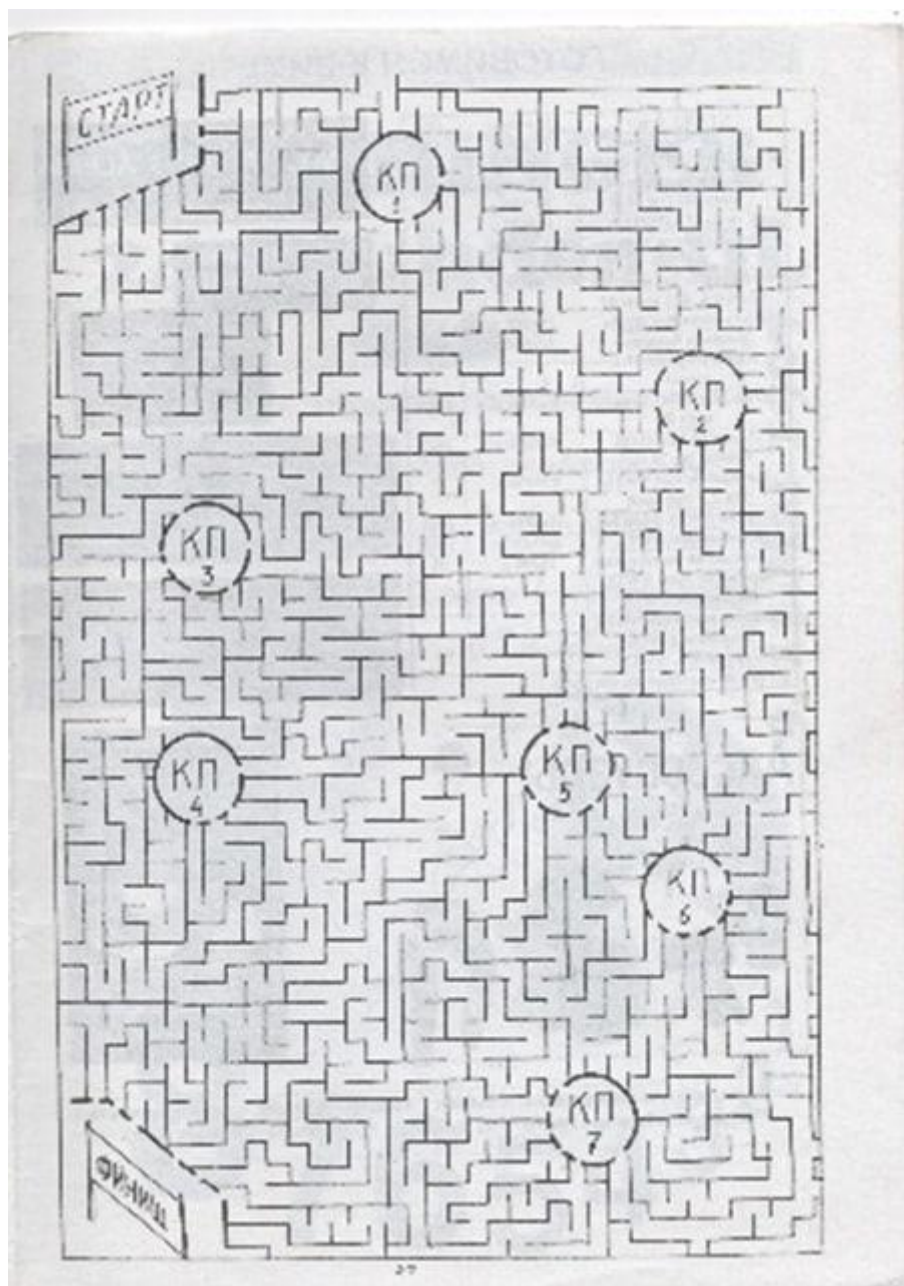
Снаряжение туриста



Кроссворд

щ	ф	к	б	п	э	и	е	с	с	п	а	л	ь	н	и	к
ф	е	е	ш	д	л	о	ж	у	м	а	р	ч	т	х	ю	ф
и	ё	й	э	у	т	к	о	т	е	л	о	к	ы	х	е	щ
к	п	ю	м	й	ь	р	ю	к	з	а	к	в	э	т	з	с
о	я	с	ъ	г	щ	я	ё	ю	ж	т	е	н	т	д	п	т
с	ф	в	к	ъ	б	к	к	а	с	к	а	р	а	б	и	н
т	в	и	ч	ч	щ	к	о	м	п	а	с	ш	ш	р	л	й
и	п	т	в	е	р	е	в	к	а	ш	и	к	м	ь	о	ь
с	в	п	л	е	д	о	р	у	б	м	э	я	п	ю	ё	ю
п	е	р	ч	а	т	к	и	п	щ	й	р	с	к	щ	ф	и
ф	е	о	б	в	я	з	к	а	т	ъ	е	м	э	а	д	х

Лабиринт



«10 отличий»



Знаки

