

# КВЕСТ-ИГРА

«Путешествие в страну ДОБРОТЫ!»



## **Квест-игра «Путешествие в страну ДОБРОТЫ!»**

Освоение коммуникативных навыков в младшем школьном возрасте позволит детям успешнее реализовать свой потенциал в будущем, т.к. следующий этап в жизни ребенка - подростковый возраст, когда одним из доминирующих факторов являются навыки общения. Зачастую не имея запас навыков, ребёнок младшего школьного возраста, попадая в незнакомое окружение, просто теряется, а в дальнейшем страдает. Основной задачей при работе с такими детьми является сплочение детского коллектива, формирование товарищеских взаимоотношений, умения дружить. Именно при дружеских отношениях ребенок учится полноценному общению. Однако дружба не развивается спонтанно, а формируется благодаря развитию у детей нравственных качеств, таких как взаимопонимание, уважение, толерантность, сопереживание.

**Актуальность.** Игра может быть полезна для учителей начальной школы, старшеклассников (вожатых) для работы в летнем лагере с детьми младшего школьного возраста. Игра позволяет организовать интересный досуг школьников как в ненастную погоду - в здании, так и подвижные игры на открытом воздухе.

**Цель:** Повышение социальной адаптации младших школьников, сплочение детского коллектива.

### **Задачи:**

1. Формировать у младших школьников социальные навыки: эмпатию, эмоциональный интеллект, навыки эффективной коммуникации, кооперации и навыки работать в команде;
2. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам и взрослым,
3. Развивать навыки позитивного социального поведения, развивать умение управлять своим эмоциональным состоянием.

**Форма проведения:** квест – игра для детей 6-9 лет.

## **Материально-техническое обеспечение:**

магнитофон(музыкальные записи веселых, энергичных, спокойных мелодий), воздушные шары, карта-маршрут, сундучок, мелки;

печатный раздаточный материал: жетоны (пазлы), лучики со словами антонимов и синонимов слова «доброта», пословицы, текст - притчи.

## **Пояснительная записка.**

Перед игрой необходимо подготовить все остановки (этапы): надуть воздушные шары, разложить материал с заданием, подготовить конечный этап, где будет встреча с котом Леопольдом. В начале мероприятия нужно рассказать детям, чем они сегодня будут заниматься, чтобы настроить на рабочий лад. Для того, чтобы дети чувствовали себя комфортно, необходимо провести: приветствие; упражнение на знакомство, если дети незнакомы; небольшие разминки, которые помогут снять напряжение и создать непринужденную атмосферу.

Все упражнения, данной игры построены по принципу: от простого к сложному, не требуют дополнительной подготовки, т.к. дети, уже знакомы с понятием «дружба». В основной части дети объединяются в одну команду, т.к. им будет необходимо общими усилиями выполнить все задания, получить все жетоны (см. Приложение), и собрать общую картину, которая является ключом для входа в страну.

В заключительной части ребята, могут станцевать танец дружбы. Необходимо поблагодарить детей за активное участие, провести рефлексию.

## **Ход мероприятия.**

### **I. Введение**

1. Разминка - « Кто в игре? » 2 мин

2. Мотивация для игры 5 мин

3. Знакомство – « **Магнитики** » 5 мин

## II. Основная часть

4. *1 остановка: «Лучики»* 6 мин

5. *2 остановка: «Настоящие друзья* 6 мин

6. *3 остановка: «Собери пословицу»* 10 мин

7. *4 остановка: «Волшебные шарики* 7 мин

8. *5 остановка: Притча* 7 мин

9. *6 остановка: Песня* 5 мин

## III. Заключение

10. « **Флэшмоб дружбы**» 5 мин

11. Рефлексия 3 мин

**Общая продолжительность: 1 час.**

## Сценарий игры.

*Ведущий:*

Всем, всем - Добрый день!

- Помашите мне рукой девочки ... (мальчики).

- Улыбнитесь те, кто хочет веселиться.

- Нахмурьте брови те, кому сейчас грустно.

- Хлопните в ладоши, кто хочет отправиться с нами в путешествие.

Представьте, что сегодня вы — группа путешественников и отправляетесь в воздушное путешествие, в одну замечательную страну, где живёт кот Леопольд! У меня есть карта с маршрутом. Но, к сожалению, на этой карте нет названия страны! Может название просто зашифровано, и нам его предстоит отгадать? Кто готов?

Во время полёта вас ждут увлекательные приключения, преодоление препятствий. Вы пройдёте их успешно, если будете помогать друг другу, заботиться о других, поддерживать советом и делом. В конце каждого испытания вы будете получать жетоны с зашифрованной буквой, и эти полученные жетоны помогут нам открыть тайну, и мы вместе разгадаем название страны. Согласны?

Молодцы, у нас появилась команда. Я предлагаю вам познакомиться:

### **Упражнение на знакомство «Магнитики»**

*Ведущий:*

«Меня зовут....., и я люблю мороженое». Если в группе есть люди, которые тоже любят мороженое, они выбегают и встают цепочкой к ведущему. Кто быстрее добежал до ведущего, называет свое имя и говорит, что он больше всего любит, например, бананы и т. д.

*Ведущий:*

-Здорово, вот мы и познакомились! А теперь я вам каждому предлагаю выбрать воздушный шар (приложение 3), на котором мы полетим в путешествие, и у ведущего будет маршрутный лист с заданиями (приложение 2).

### **Отправляемся в путь! (музыка)**

#### ***1 остановка: «Лучики»***

Мелом на асфальте рисуют небольшую окружность. Участник выполняет задание, другие участники группы помогают.

#### **Задание.**

Из слов выбрать «лучики» для солнышка Дружбы (приложение 4)

#### ***2 остановка: «Настоящие друзья»***

Вспомните героев мультфильмов, которых можно считать настоящими друзьями и назовите их.

(Ведущий называет одного героя, а ребята досказывают другого.)

1. Крокодил Гена и..... (Чебурашка).
2. Вини Пух и ... (Пятачок).

3. Малыш и ... (Карлсон).
4. Буратино и ... (Пьеро, Мальвина).
5. Хитрая лиса Алиса и ... (кот Базилио).
8. Белоснежка и .....(Семь Гномов)
9. Лунтик и .....(Кузя)
10. Котёнок по имени Гав и .....(щенок)

**3 остановка: «Собери пословицу»**

- Не имей 100 рублей, а имей сто друзей
- Дружба не гриб, в лесу не найдёшь
- С хорошим товарищем веселее при удаче, легче в беде (Приложение 5)

**4 остановка: Обмен добрых слов «Волшебные шарики»**

В кругу подходя, друг к другу, дети обмениваются шариками и при этом говорят ему комплимент, доброе слово или фразу. Каждый игрок должен получить не менее двух комплиментов. В случае, если кто-то затрудняется, можно помочь и подсказать. Повторения одних и тех же достоинств, здесь не страшны, ведущий может помогать расширять круг хороших качеств.

**5 остановка: Притча (Приложение 6)**

**Вопросы для обсуждения:**

-Что помогло трём людям справиться со стаей волков? (беседа)

Я предлагаю из любых подручных средств напечатать слово

«ДРУЖБА» (палочки, травка, цветы....)

**6 остановка**

Вспомните песенку про дружбу и вместе её исполните.

---

**Заключение.**

(После того как ключ собран детям предлагается «Флэшмоб дружбы»)

Молодцы!!! Вы прошли все задания и получили все картинки с ключами. Какое получилось название страны? Понравилось путешествие? Спасибо за активное участие и в конце предлагаю станцевать!

*Музыка: Барбарики – Если друг не смеется.*

### **«Флэшмоб дружбы»**

Под веселую музыку дети должны повторять следующие упражнения за ведущими:

1. Обними соседа справа
2. Обними соседа слева
3. Положи руки на плечи соседей справа и слева
4. Наклоны влево и вправо
5. Руки на пояс, присели вправо – улыбнулись соседу, присели влево – улыбнулись соседу.
6. Поворот вокруг себя.
7. Воздушный поцелуй.

### Рефлексия

Что вам понравилось и запомнилось в игре?

Что дала вам игра?

Были ли трудности и какие?

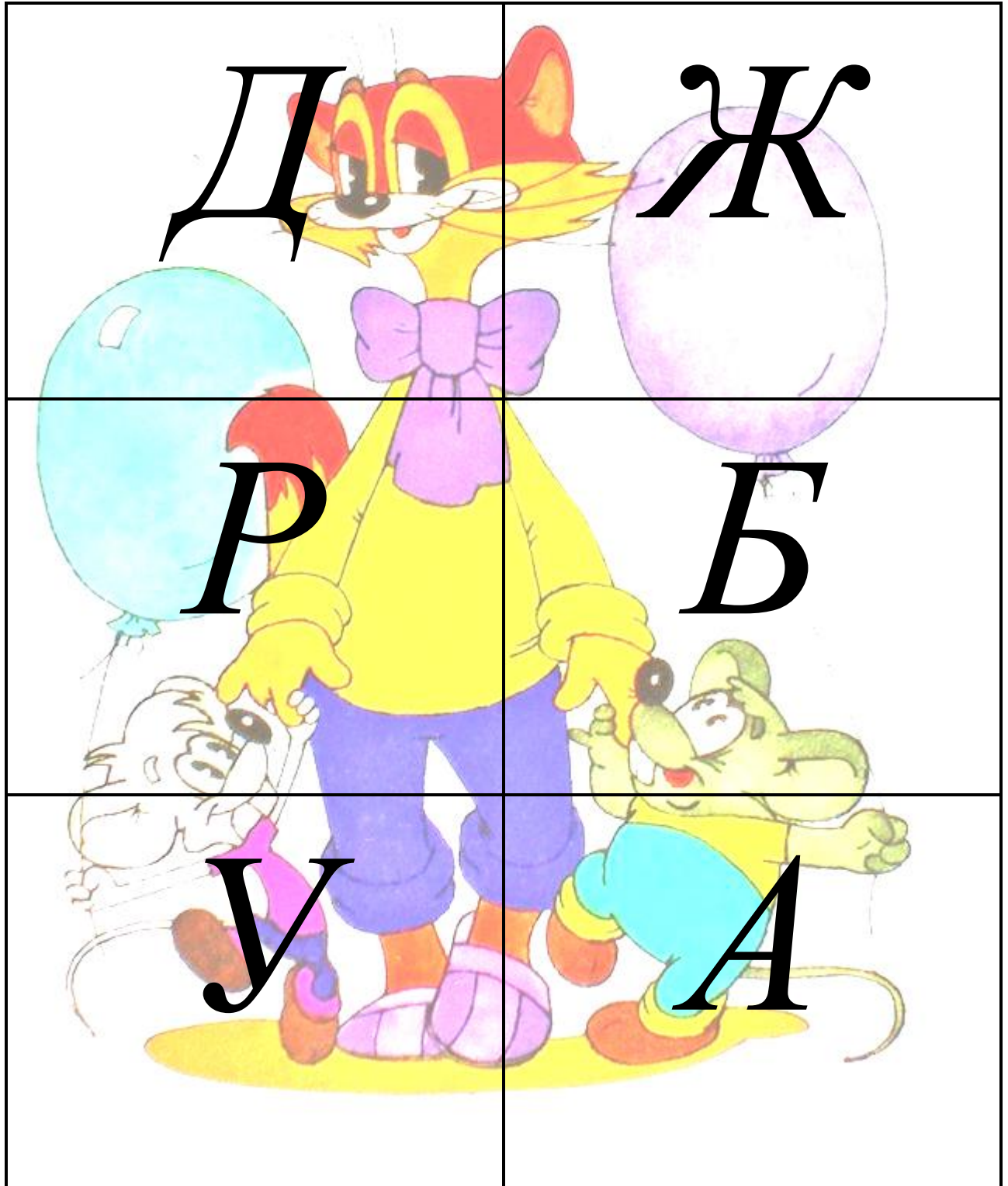
Ваши пожелания команде.

### **Заключение.**

Данная игра используется в работе для формирования сплоченности в группе, повышения уровня социальной адаптации младших школьников.

Дети попадают в другую ситуацию, где им предстоят испытания, для того чтобы что-то найти. Каждое испытание представляет собой задание на развитие определенных навыков, отношений в группе. Игра выступает защитным слоем психологической работы, делая её более привлекательной и интересной для участников.

Приложение 1





## Приложение 2



## Приложение 3



## Приложение 4

<b>Доброта</b>
<b>Взаимопонимание</b>
<b>Помощь</b>
<b>Внимание</b>
<b>Забота</b>
<b>Улыбка</b>
<b>Дружба</b>
<b>Любовь</b>
<b>Благородность</b>
<b>Сердечность</b>
<b>Ласковость</b>
<b>Радушие</b>
<b>Душевность</b>
<b>Отзывчивость</b>
<b>Гуманность</b>
<b>Мягкость</b>
<b>Человечность</b>
<b>Драка</b>
<b>Обида</b>
<b>Злость</b>
<b>Гнев</b>
<b>Самолюбие</b>
<b>Одиночество</b>
<b>Наказание</b>

<b>Эгоизм</b>
<b>Жадность</b>
<b>Злоба</b>
<b>Бесчеловечность</b>

## Приложение 5

Пословицы:

<b>Верный друг</b>	<b>лучше сотни слуг.</b>
<b>Дружба – как стекло:</b>	<b>разобьешь – не сложишь.</b>
<b>Друг научит,</b>	<b>а недруг проучит.</b>
<b>Человек без друзей -</b>	<b>что дерево без корней.</b>
<b>Крепкую дружбу</b>	<b>и топором не разрубишь.</b>
<b>Нет друга, так ищи:</b>	<b>а нашел, так береги.</b>
<b>Дружба крепка не лестью,</b>	<b>а правдой и честью.</b>
<b>Сам пропадай,</b>	<b>а товарища выручай.</b>
<b>Дерево живет корнями,</b>	<b>а человек – друзьями.</b>
<b>Скажи мне, кто твой друг</b>	<b>и я скажу кто ты.</b>

## **Приложение 6**

**В одном лесу жила стая волков. Однажды стая отправилась на поиски пропитания. Через сутки стая пришла с охоты с добычей. Молодой волк рассказал вожаку, что они напали на семерых охотников и без труда забрали у них добычу.**

**Через два дня стая снова отправилась на охоту, и повёл её молодой волк. Стаи долго не было, к вечеру появился только один волк. Он рассказал вожаку, что стая напала на троих человек, и в живых остался только он один. Старый волк удивлённо спросил:**

**- Но ведь в первую охоту стая напала на семерых вооруженных охотников, и все вернулись целыми и с добычей ?»**

**На это молодой волк ответил: «Тогда было просто семь охотников, а в этот раз были три лучших друга».**