**Сценарий**

**квест – игры «Космическое приключение»**

**Цель игры:** содействие развитию умений коллективного взаимодействия у детей в разновозрастном коллективе посредством игровых технологий.

**Задачи:**

- развивать навыки сотрудничества;

-совершенствовать спортивные навыки и умения;

- учить соблюдать правила игры,

- воспитывать тактичность при работе с партнером на парных этапах.

**Аудитория:** разновозрастная группа детей (7-15 лет) отдыхающих в городском оздоровительном лагере.

**Место проведения**: прилегающая территория МУДО ДДТ.

**Продолжительность игры:** 60 мин.

**Количество участников:** квест разработан для участия 4-х команд по 10 человек.

**Предварительная работа:** ребята заранее вытягивают название своей будущей команды, девиз (по желанию) и элементы отличия в одежде. После вступительной части игры дети получают карту и карандаш. (подготовить листочки с названием команд)

**Порядок проведения:** квест проводится согласно плану мероприятий.

Каждый этап оборудуется указателем этапа и игровым инвентарем (указан в комментарии к этапу).

После представления команды получают маршрутный лист, составленный так, чтобы команды не пересекались на этапах или одновременно приходили на определённый этап.

Команды проходят восемь этапов и встречаются на общем девятом, переходящем в десятый финишный этап.

Для ведущих на этапе: не принимать игроков пришедших на этап не по маршруту, помочь с определением следующего этапа.

**Оборудование:**

общее оборудование:

-буквы с названием мероприятия;

-указатели этапов;

- конусы для крепления названий этапов;

-скотч;

-ножницы;

-нитки;

призы;

-сценарий;

-маршрутные карты;

-карандаши для игроков;

- музыкальное оборудование;

оборудование для этапов

**Ход мероприятия:**

**Ведущий1:**с давних времён звёздное небо притягивало внимание людей, оно всегда манило своей красотой и недосягаемостью. Человеку хотелось заглянуть ввысь и узнать, как устроено небо. Ребята, сегодня вам предстоит космическое путешествие. Исход нашей игры будет зависеть от вашей организованности, внимания, быстроты реакции и смекалки. Ребята, на каждой станции нужно будет выполнять задания. За все правильные ответы или решения, вы будете получать звездочки. Чей экипаж наберёт наибольшее количество баллов, тем быстрее окажется снова на планете Земля.

**Представление команд.** Команды выбирайте командира вашего экипажа и представьтесь, как называется ваш экипаж.

**Ведущий2:**Ребята, но, прежде чем нам начать наше увлекательное путешествие, нам нужно знать, по какому маршруту двигаться, но вот беда, у бортового компьютера.

**Ведущий 1:**

Капитаны прошу подойти ко мне. (Капитаны получают карты) Итак смельчаки в путь.

- И напоследок…Ребята, какое слово, вошедшее в мировую историю, произнес Юрий Гагарин на старте своего космического корабля? («Поехали!»)

- А теперь на счет три, все вместе, дружно, произнесите это слово!

- Итак, отправляемся в путешествие!

Удачи вам!!!

Команды расходятся по этапам

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **I команда** | **II команда** | **III команда** | **IV команда** |
| ***Станция Земля*** | ***Станция Земля*** | ***Станция Земля*** | ***Станция Земля*** |
| **Спина к спине** | **Спина к спине** | **Парашют** | **Подготовка в космонавты** |
| **Ловушка** | **Метатели** | **Подготовка в космонавты** | **Парашют** |
| **Подготовка в космонавты** | **Ловушка** | **Тоннели** | **Тоннели** |
| **Тоннели** | **Тоннели** | **Метатели** | **Ловушка** |
| **Метатели** | **Парашют** | **Спина к спине** | **Спина к спине** |
| **Шар дружбы** | **Шар дружбы** | **Экспедиция на Марс** | **Экспедиция на Марс** |
| **Экспедиция на Марс** | **Экспедиция на Марс** | **Шар дружбы** | **Шар дружбы** |
| **Поймай комету** | **Поймай комету** | **Поймай комету** | **Поймай комету** |
| ФИНИШ | ФИНИШ | ФИНИШ | ФИНИШ |



№ **1** – «**Парашют»**

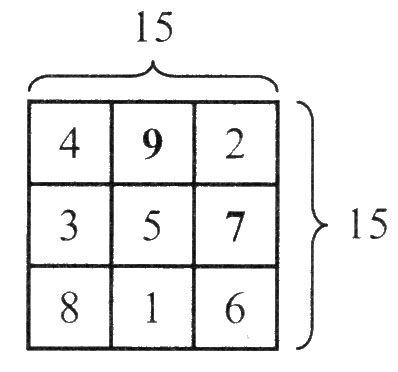
**Условия игры:** Играет одна команда.

**Игра-разминка «Парашют»**

**Описание:** Участникам выдается одно покрывало, они должны распределиться по всему параметру покрывала и взяться за его края. Затем на середину покрывала кладется мяч. Участникам необходимо прокатить этот мяч по кругу на покрывале, при этом не уронить его (количество кругов определяется ведущим). Затем можно усложнить задание, мяч нужно подбросить и поймать на покрывало 10 раз, при это ни разу его не уронив. Если мяч вылетает за покрывало, игра начинается заново.

Материалы*:* Покрывало, мяч.

**Описание:** игроки выстраиваются в колонну, по сигналу ведущего этапа первый игрок кидает «снаряд», ведущий записывает очки. При попадании снаряда между цифрами в зачет идёт цифра с меньшим значением.

[](https://smena.jofo.me/572364.html?relbo=1)

Следующие игроки действуют аналогично первому. Ведущий записывает количество баллов каждого игрока через знак «+».

**Инвентарь**: 2 мешка для мусора с ручками, 2 воздушных шарика наполненных водой., мел + разметка на асфальте с баллами. К мешку (за ручки) привязать небольшой воздушный шарик, наполненный водой. На асфальтированном участке нарисовать разметку с баллами от 1 до 10 через 50 см.

№ 2 – **Спина к спине**

**Условия игры:** Играет две команды.

**Описание:** игроки выстраиваются по парам, по сигналу ведущего этапа первая пара зажимает мяч между спинами и сцепляет руки, добегает до конуса берет бумажный комок, бежит к команде (на обратном пути 1 игрок держит мяч, другой бумажный комок). Ведущий засекает 2 минуты. Команды бегают, не останавливаясь и носят комки, по истечению времени ведущий считает количество добытых комков. Балл получает команда, наносившая комков больше.

**Инвентарь**: 2 пляжных мяча, бумажные комки, секундомер..

№ 3 – **Подготовка в космонавты**

**Условия игры:** Играет одна команда.

**Описание:** Приседают всей командой взявшись за руки, как можно больше. Время выполнения задания – 1 минута. Ведущий записывает результат.

**Инвентарь**: секундомер.

№ 4– **Тоннели**

**Условия игры:** Играет две команды

**Описание:** игроки выстраиваются друг за другом перед тоннелем. По сигналу ведущего ныряют в тоннель и берут у ведущего 1 кусочек картинки, бегут обратно к команде и складывают его в конверт. Как только 1 игрок взял картинку и побежал к команде в тоннель «ныряет» следующий игрок и т.д.

После того как у ведущего получены все части картинки команда должна собрать пазл. Кто выполнит задание быстрее, тот получит балл.

**Инвентарь**: тканевый тоннель – 2 шт. пазл.4 штуки.

№ 5 – **Метатели**

**Условия игры:** Играет одна команда.

**Описание:** игроки выстраиваются в колонну по сигналу ведущего бросают в корзину «кометы».

Ведущий записывает количество попаданий каждого игрока

**Инвентарь**: 2 корзины, кометы

№ 6 – **Шар дружбы**

**Условия игры:** Играют две команды.

**Описание:** игроки выстраиваются парами. Задача зажать лбами воздушный шар и держась за руки добежать до конуса и обратно так же. Балл получает команда выполнившая задание быстрее и правильно.

**Инвентарь**: 2 воздушных шара.

№ 7 – **Ловушка**

**Условия игры:** Играет одна команда.

**Организация этапа:** натянуть верёвку с колокольчиками.

**Описание:** игроки по очереди проходят этап, пролезая между веревками. Если зазвенит колокольчик, ведущий минусует балл.

Балл получает каждый игрок, прошедший ловушки и не задевший верёвку. Ведущий записывает общее количество баллов.

**Инвентарь**: Веревка, колокольчики.

№ 8 – **Экспедиция на Марс**

**Условия игры:** Играют две команды.

### **Описание:**

Ведущий заранее готовит длинный список предметов, которые, по его мнению, обязательно нужно взять с собой в экспедицию на Марс. Он один раз быстро зачитывает его вслух игрокам, а затем просит их встать в круг и по очереди называть какой-то один предмет из списка. Тот, кто называет то, чего не было в списке, или повторяется, «летит на Землю» — садится на пол. Выигрывает тот, кто запомнил больше предметов из списка.

**Одеть космонавта**

На двух щитах изображена фигура космонавта в спортивном костюме. Задача: одеть космонавта к полету. Каким образом?

В щит с рисунком вбиты маленькие гвоздики. На каждый гвоздик одевается квадрат, на котором нарисована деталь костюма. Если квадратики повесить правильно, космонавт будет готов к полету.

**Инвентарь**: горок для цветов, цветная бумага, проволока.

№ 9 –  **Поймай комету**

**Условия игры:** Играют все команды.

**Описание:** Команды делятся на пары и держат ткань с двух сторон. И любой предмет размером с среднее яблоко. (мячик или тюбик клея ПВА или маркер или и т.д.).

3адача перебрасывать «мяч», от одной пары к другой с помощью ткани. 3адача команды, передать мяч и забросить в урну не уронив «мяч».

Команда, выполнившая задание первой получает балл.

**Инвентарь**: 2 мяча, 5 отрезов ткани одинаковой длины.

№ 10– **Финиш**

**Условия игры:** Играют все команды.

**Описание:** игроки получают команду строиться на старте. Команда, построившаяся быстрее всех, получает балл.

**ФИНАЛ**

**После того как нашли все звездочки и построились на старте жюри объявляет победителей.**

**Ведущий:**

Ребята вы очень смелые, и спортивные. Вы все сегодня победители. Вы нашли все звезды. Теперь у вас есть Солнечная система, которая будет радовать нас до конца этой смены и пусть оно всегда дарит вам хорошее настроение.

Но по условиям игры мы должны, узнать какая, из команд оказалась сегодня победителем.

Объявление результатов.

Звучит музыка для награждения. Вручение диплома победителям и подарков всем участникам.

**Ведущий:**

- Удачи вам, до новых встреч!

### **Яркие созвездия**

Для этого конкурса понадобится карта созвездий (её можно скачать из интернета и распечатать). Гости делятся на команды. Ведущий показывает по оному созвездию, например, Орион, Б. Медведица, М. Пёс, Водолей и так далее, а команды по очереди отвечают. Правильный ответ — один балл на счёт, неправильный — ноль. В конце игры подсчитываются баллы каждой команды и определяется победитель.

### **Ракета**

Конкурс для молодой компании. Участники делятся на команды. В каждой из них выбирают игрока, исполняющего роль «ракеты». Остальные формируют два ряда. Участники, стоящие в противоположных рядах друг напротив друга, берутся за руки, образуя своеобразное ложе для «ракеты». Задача каждой команды — быстрее другой доставить свою «ракету» к финишу.

### **Экспедиция на Марс**

Ведущий заранее готовит длинный список предметов, которые, по его мнению, обязательно нужно взять с собой в экспедицию на Марс. Он один раз быстро зачитывает его вслух игрокам, а затем просит их встать в круг и по очереди называть какой-то один предмет из списка. Тот, кто называет то, чего не было в списке, или повторяется, «летит на Землю» — садится на пол. Выигрывает тот, кто запомнил больше предметов из списка.

### **Подготовка в космонавты**

Участники делятся на пары и показывают свою космонавтскую подготовку. Паре нужно накачать 100 раз преса напополам, то есть сначала один участник держит ноги другому, а тот качает, а потом наоборот. Пара, которая быстрее справится с заданием, готова к полёту.

### **Байконур**

Каждый участник получает лист бумаги и скручивает из нее трубочку, то есть создает свою ракету. Затем все они становятся вдоль одной линии и «осуществляют запуск» — пытаются забросить ракету-трубочку на шкаф или полку. При этом нельзя поднимать руку выше уровня пояса. Те, кто справился, переходят в следующий тур и получают лист бумаги в два раза меньше. Игра продолжается, пока не определится один победитель.

«Хождение по кратерам»

А на этой планете много кратеров. Давайте устроим прогулку по ним.

В эстафете участвуют две команды по 7 человек (6 игроков и один капитан). Перед командами стул с карточками, на которых написаны буквы: В, Е, Н, Е, Р, А. Между каждой командой и стулом лежит ряд обручей. Первый игрок из каждой команды движется к стулу прыжками, запрыгивая в центр обруча. Допрыгав до стула, он берет одну карточку, возвращается и отдает карточку капитану. После этого в путь отправляется следующий игрок. Капитан, получив все карточки, собирает из них слово и, проходя (прыгая) путь через обручи, бежит к плакату и записывает название планеты: ВЕНЕРА. Выигрывает та команда, капитан которой первым впишет название.

## **Конкурс «Созвездие»**

**Ведущий**. В темную безоблачную ночь можно увидеть тысячи звезд. Многие из них объединены в созвездия, у каждого из которых есть свое имя. Перед вами находится кусочек карты звездного неба. Вам надо определить, какое созвездие здесь изображено, и узнать, на какую планету мы прилетели.

На магнитной доске висит «дырявый» ватман. В нем вырезаны звездочки разной формы и размера. Ребята должны каждой звездочке найти свое место и определить, какое созвездие изображено. Звезды вырезаны таким образом, что получается созвездие Большой медведицы, но есть и обычные звездочки. На каждой звездочке буква. На тех, которые образуют созвездие, по порядку записаны буквы Н, Е, П, Т, У, Н, а на других — другие буквы алфавита. Выполнив задание, ребята записывают название планеты: НЕПТУН.

Для эстафеты надо приготовить несложное оборудование – гимнастические обручи – по количеству команд, какие-нибудь емкости – по две на каждую команду и «лунные камни» — равное количество для всех команд, но не меньше чем по одному на каждого игрока. «Лунными камешками» могут с успехом выступить маленькие мячики или настоящие камешки.  
Команды выстраиваются в колонны по одному. Рядом ставиться емкость для собирания «лунных камней». Ее можно поставить на пол или на стульчик, табуретку. Вторая емкость , наполненная камешками, ставиться на другом краю площадки. Задача игроков – по очереди выйти на «Луну», взять «пробы грунта» и принести ее своему экипажу. Но на «Луну» невозможно выйти без скафандра! Поэтому перед каждой командой кладется гимнастический обруч. Прежде бежать за камешком, каждый космонавт должен пролезть через обруч – «надеть скафандр». Когда же участник эстафеты бежит обратно, то он может пролезать еще раз через обруч («снимать скафандр»), а может и сразу класть свою космическую добычу в «Банк лунных грунтов». Это зависит от вашего желания и возраста детей.

Побеждает та команда, которая первая переместит все камешки из одной емкости в другую.

