

**КВЕСТ-ИГРА**

**«Случай в горах»**

**попропаганде жизненных ценностей и жизнестойкости**

**Автор-составитель:**

Кожемякина Кристина Андреевна

педагог-психологотдела диагностики,

консультирования и коррекционно-развивающей

работы ОГБУ «БРЦ ПМСС»

Белгород, 2020

**КВЕСТ-ИГРА**

**«Случай в горах»**

**Цель:** пропаганда жизненных ценностей, ценности жизни, создание условий для развития и укрепления жизнестойкости.

**Задачи:**

1. Создать благоприятный психологический климат в коллективе учащихся СОШ.
2. Способствовать развитию коммуникативных способностей несовершеннолетних, навыков сотрудничества, взаимопомощи, взаимопонимания.
3. Мотивировать участников к самопознанию и саморазвитию.
4. Создать атмосферу для творческой самореализации личности несовершеннолетних.
5. Помочь участникам определить ресурсы для развития жизнестойкости.
6. Способствовать пропаганде жизнеутверждающих установок, жизненных ценностей.
7. Формирование активной жизненной позиции у несовершеннолетних.

**Адресат:** учащиеся СОШ, воспитанники ДОЛ в возрасте 13-17 лет.

**Кол-во участников:**2-30 чел.

**Место проведения:** СОШ, ДОЛ.

**Время проведения:** 2-3 часа.

**Специальные рекомендации:** при наличии более одной команды рекомендуется увеличить число ведущих в соответствии с количеством участвующих команд (принцип 1 ведущий на 1 команду).

**Оборудование и материалы:**фотографии с героями истории, комплекты атрибутов для спасения,ножницы, двусторонний скотч, распечатанные приложения, жидкий глицерин, марганец, тонкая бумага, тарелка, дощечка с отверстиями по периметру, в которые продеты веревки, пластиковый стакан, бутылка с водой, бутылочки с арома-маслами, зеркало, ручки, карандаши, листы бумаги А4 (по количеству участников).

**Краткие рекомендации ведущему:**

1. Ознакомиться с содержанием и заданиями квеста перед его проведением.
2. Распечатать фотографии с героями истории квест-игры и комплекты из 8 атрибутов в соответствии с количеством участвующих команд (приложение 1). Вырезать атрибуты и наклеить с обратной стороны каждого изображения кусочек двустороннего скотча.
3. Проинформировать участников о продолжительности и правилах квеста перед его началом.
4. Оказать помощь участникам в случае затрудненийпри формировании команд.
5. Поощрять желание участников помочь друг другу, а также другим командам.
6. Контролировать правильность выполнения заданий квеста.
7. Оказывать помощь участникам при прохождении заданий квеста, при необходимости давать подсказки.
8. Мотивировать участников на проявление креативности при выполнении заданий.
9. Распечатать и подготовить все приложения и предметы, необходимые для выполнений заданий, в соответствии с ходом квест-игры.
10. Провести итоговое групповое занятие «Мои жизненные ценности».

**Содержание квест-игры «Случай в горах»**

Квест-игра состоит из трех этапов:

1. **Подготовительный**: вступительное слово ведущего, формирование команд.
2. **Основной**: решение командами заданий квеста.
3. **Завершающий**: заключительное задание – групповое занятие «Мои жизненные ценности».
4. Ведущий приветствует участников квеста и кратко информирует их о его тематике. Затем ведущий озвучивает правила квеста (см. основной этап) и предлагает участникам сформировать команды. Максимальное количество участников в команде – 10, минимальное – 2. Командам рекомендуется выбрать капитана и название.

Ведущий демонстрирует командам фотографию «Двое в горах» (приложение 1) и рассказывает историю:

«Одна влюбленная пара очень любила путешествовать. Однажды, во время похода в горах Кавказа, наши герои отошли слишком далеко от базового лагеря и потерялись в горах. В течение суток они безуспешно пытались отыскать путь обратно, но только уходили все дальше от остальных участников похода. Дело было в июне, а в это время по ночам в горах еще довольно холодно, поэтому первую ночь наши герои едва пережили, благодаря тому, что почти все время двигались.

Теперь представьте, что нам нужно помочь этим ребятам выжить. Чтобы это сделать, вам предстоит выполнить 8 заданий: за каждое верно выполненное задание вы получите по изображению атрибута, необходимого для выживания и спасения героев.»

Каждая команда получает по одному фото этой истории (приложение 1). Ведущий демонстрирует участникам широкую белую полосу под фотографией и объясняет, что после выполнения задания он будет выдавать команде изображение атрибута (предмета), которое необходимо будет приклеить под фотографией. Для победы команды все 8 атрибутов должны быть добыты и приклеены.

1. В течение квест-игры команды выполняют задания и получают от ведущего атрибуты для выживания (приложение 2). Следующее задание команды получают только после того, как добытый атрибут приклеен под фотографией героев истории.

Квест-игра может носить соревновательный характер (победившая команда, собравшая все 8 атрибутов первой, получает символический приз).

Некоторые задания квест-игры необходимо выполнять на свежем воздухе.

При участии двух и более команд очередность их заданий должна варьироваться: например, пока одна команда выполняет первое задание, другая выполняет пятое и т.п. Очередность выдачи атрибутов не имеет значения и формируется по усмотрению ведущего, т.е. атрибуты не привязаны к конкретным заданиям.

Атрибут выдается команде только в случае успешного выполнения задания. Всего 8 атрибутов:

- палатка;

- провизия;

- предметы для разведения огня;

- сигнальные огни;

- теплая одежда;

- карта;

- рюкзаки;

- телефон.

**Задания квест-игры**

Задание 1.

Команда участниковдолжна пронести дощечку со стаканом, наполненным водой, несколько метров. К дощечке привязаны по периметру веревки. Участник должны нести дощечку, держась за эти веревки. Ведущий задает маршрут для движения. Задача не разлить воду. Сначала команда может потренироваться в выполнении задания с пустым стаканом.

Задание 2.

Ведущий показывает участникам картину «Старый рыбак» (приложение 3) и говорит: «Перед вами известная картина венгерского художника Тивадара Костка Чонтвари. Как искусствоведы узнают, что на ней изображен и Бог и Дьявол одновременно?».

Верный ответ на эту загадку – зеркало. Если подносить поочередно зеркало к правой и левой части картины под прямым углом, можно увидеть разные изображения. После отгадывания загадки ведущий демонстрирует это участникам.

Задание 3.

Чтобы получить следующий атрибут, команде необходимо пройти арома-квест, в котором необходимо соотнести бутылочки с арома-маслами и карту запахов. Возле изображений на карте запахов участники должны поставить номера соответствующих бутылочек с маслами. На бутылочки предварительно нужно нанести цифры от 1 до 6.

Для себя ведущий заранее делает карту запахов с правильными ответами для проверки. Предлагаемая карта запахов – в приложении 4. Ведущий может изменить перечень арома-масел и подготовить соответствующую карту запахов.

Задание 4.

Команда участников должна вспомнить и хором спеть три песни, в которых поется о жизненных ценностях.

Задание 5.

Ведущий выдает команде следующие предметы: марганец, глицерин, тарелка и бумага. Команда должна с помощью этих предметов развести огонь. В целях безопасности задание предлагается выполнять на свежем воздухе.

Задание 6.

Командам необходимо разгадать кроссворд, приведенный в приложении 5 и назвать ведущему итоговое слово.

Правильные ответы: 1. Дружба; 2. Здоровье; 3. Достижение; 4. Семья; 5. Творчество; 6. Любовь; 7. Доброта. Итоговое слово – жизнестойкость.

Задание 7.

Ведущий выдает участникам команды картинку (приложение 6). Участники команды должны найти на картинке бабочку, летучую мышь и утку.

Правильные ответы для ведущего выделены в приложении 7.

Задание 8.

Участники должны разгадать номер телефона, по которому позвонит герой истории, как только получит мобильный телефон. Цифры номера загаданы тексте (приложение 8). Этот текст команда получает у ведущего.

Правильный ответ:

8-952-411-12-23.

Ключ: в тексте зашифрованы названия бочонков лото:

89 – дедушкин сосед;

5 – отличник;

24 – день в ночь — сутки прочь;

11 – барабанные палочки;

12 – дюжина;

23 – два притопа, три прихлопа.

1. После выполнения всех заданий квеста командами ведущий проводит групповое занятие «Мои жизненные ценности».

**Сценарий занятия «Мои жизненные ценности»**

В занятии участвуют все команды. В начале проводится небольшой шеринг – участники делятся впечатлениями об участии в квесте.

Ведущий предлагает обсудить тему жизнестойкости, что, по мнению участников, способствует ей. Затем он рассказывает участникам, что, по мнению психолога С. Мадди, в основе жизнестойкости лежат три качества: вовлеченность, контроль и рискованность. При выполнении заданий квеста участникам пусть немного, в условиях безопасности, пришлось проявить и эти три качества.

Ведущий в диалоге с участниками выясняет, какие жизненные ценности для них важны. Затем предлагает выполнить упражнение «Я-солнце» (упражнение взято из книги И.Г. Малкиной-Пых «Возрастные кризисы. Справочник практического психолога», М.: Эксмо, 2004 г.)

Инструкция: Вам потребуется бумага и карандаш. Лучше яркого цвета — чтобы выполнение упражнение проходило на более позитивном фоне. На бумаге рисуется круг — солнечный диск. Затем от него рисуются лучики. Каждый лучик — ваше положительное качество, которое может помочь или уже помогло вам для преодоления негативных ситуаций. Каждое качество можно написать прямо на лучике. Лучиков должно быть не меньше 10.

После завершения участниками рисунков проводится обсуждение.

Продолжение беседы. Условно наши ресурсы можно разделить на следующие группы:

- физиологические ресурсы (энергопотенциал, состояние здоровья...)

- когнитивные (мышление, воображение...)

- эмоционально-волевые (чувство ответственности, наличие воли...)

- поведенческие (открытость новому опыту, психическая активность...).

Приложение 1



|  |
| --- |
|  |

Приложение 2

|  |  |
| --- | --- |
| https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=1fa3d699f21c0fa53b0cb878b33ada8d-l&n=13 | http://kaliningrad-4x4.ru/forums/uploads/post-81-1373315467.jpg |
| https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=00bfce4056c814eb50d3c7bfa354985f-l&n=13 | https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=e1abc3cf54c66e3b386c704839198780-l&n=13 |
| https://ae01.alicdn.com/kf/HTB1XQdinHsTMeJjSszgq6ycpFXag/-.jpg | http://csef.ru/media/articles/699/699_b.jpg |
| https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=ee47a5ef690ece9fa1d05cad0509fb6d-l&n=13 | https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=1e0a71d276d055e41b9cdbbf461f4a8a-l&n=13 |

Приложение 3



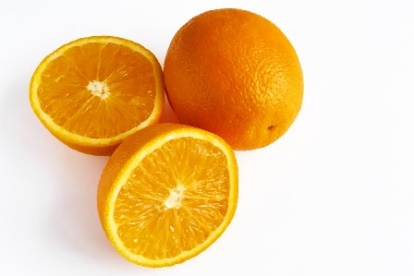
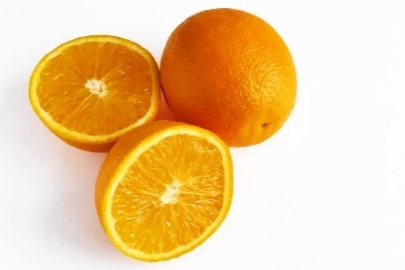
Приложение 4



**МЯТА ЕЛЬ МЯТА ЕЛЬ**



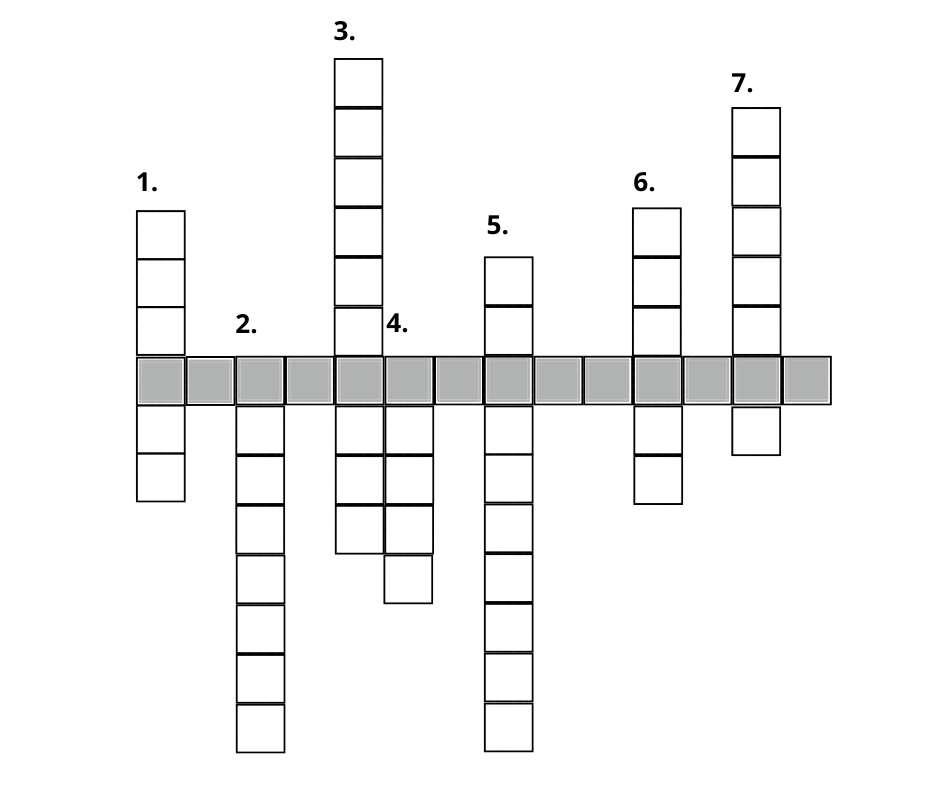
**МОЖЖЕВЕЛЬНИК ЛАВАНДА МОЖЖЕВЕЛЬНИК ЛАВАНДА**



**МАНДАРИН АПЕЛЬСИН МАНДАРИН АПЕЛЬСИН**

Приложение 5

**Кроссворд**



1. По мнению Кота Леопольда, это самое главное чувство. О нем он и песенку поет и с этим чувством жить предлагает.
2. Береги платье снову, а (…) смолоду.
3. Положительный результат каких-нибудь усилий, успех.
4. (…) – базовая ячейка общества.
5. Создание новых по замыслу культурных, материальных ценностей.
6. Это чувство чаще всех остальных воспевается в песнях.
7. Отзывчивость, душевное расположение к людям, стремление делать добро другим.

Приложение 6



Приложение 7



Приложение 8

Дедушкин сосед любит рассказывать всякие истории. Я, говорит, всегда был отличник. Да и работал день в ночь — сутки прочь. Отдыхал тоже хорошо. Бывало, возьму в руки барабанные палочки, да как начну припоминать дюжину песен в два прихлопа, три притопа.

**Библиография:**

* 1. Киселева, М.В. Арт-терапия в практической психологии и социальной работе / М.В. Киселева. — СПб.:РЕЧЬ, 2005. — 168 с.
  2. Малкина-Пых, И.Г. Возрастные кризисы. Справочник практического психолога / И.Г. Малкина-Пых. — М.: Эксмо, 2004. — 272 с.
  3. Программа развития жизнестойкости «От беспомощности к жизнестойкости» (для юношей и девушек) / А.А. Пономаренко. — М.: VIII Всероссийский конкурс психолого-педагогических программ «Новые технологии для «Новой школы», 2017. — 47 с.