



## СЦЕНАРИИ И АЛГОРИТМЫ

### ПОХОД В СКАЗКУ

**А.А. БЕЛЬКОВ**

*Сказки, как старые друзья, их надо  
навещать время от времени.*

Джордж Мартин

**Бельков А.А.**  
Поход в сказку  
**83 - 90**

**У**частники: 240 подростков младшего возраста (от 10 до 13 лет), 7 гильдий д/л «Олимпийский» корпус «Олимпийская деревня».

Пояснительная записка.

**Идея:** участники квеста, гильдии, получают карту и маршрутный лист, включающие в себя ряд станций, для нахождения которых подростки разгадывают подсказки на сказочную тематику, а также на самих станциях выполняют задания, прохождение которых способствует углублению их знаний о природе Краснодарского края и развитию навыков туристского дела.

**Форма:** квест.

Педагогические возможности: Дело поможет погрузить подростков в тематику образовательного модуля «Фестиваль добрых сказок», расширить их кругозор, а также способствует сплочению гильдии.

Место и роль дела в образовательном модуле: дело проводится в начале основного периода 7 смены 2017 года.

**Цель:** способствовать развитию навыков туристского дела и расширению знаний о природе Краснодарского края.

**Задачи:**

- способствовать обогащению опыта и знаний подростков в туристском деле: вязание туристических узлов, установка и разбор палатки, виды костров, топографические знания, ориентирование на местности;
- обеспечить активное участие подростков во всех станциях квеста «Поход в сказку»;
- повысить интерес к тематике образовательного модуля «Фестиваль добрых сказок».





## Образовательные результаты

Формулировка результата	Показатели результата	Способы оценки и фиксации результата
Расширение знаний подростков о природе Краснодарского края	<ul style="list-style-type: none"><li>• подростки знают названия и виды растений Краснодарского края</li></ul>	Способы оценки: <ul style="list-style-type: none"><li>• наблюдение за деятельностью подростков во время прохождения станций квеста, опрос по завершении прохождения станции.</li></ul> Фиксация результата: <ul style="list-style-type: none"><li>• маршрутный лист;</li><li>• система стимулирования</li></ul>
Обогащение опыта и знаний подростков в туристском деле: вязание туристических узлов, установка и разбор палатки, виды костров, топографические знания, ориентирование на местности	<ul style="list-style-type: none"><li>• подростки знают способы вязания туристских узлов;</li><li>• подростки знают правильную последовательность постановки и разбора палатки;</li><li>• подростки узнали способы нахождения Азимута;</li><li>• подростки научились ориентированию на местности;</li><li>• подростки знают различные виды костров, умеют самостоятельно разводить минимум 2 вида</li></ul>	Способы оценки: <ul style="list-style-type: none"><li>• наблюдение за деятельностью подростков во время прохождения станций квеста, опрос по завершении прохождения станции.</li></ul> Фиксация результата: <ul style="list-style-type: none"><li>• маршрутный лист;</li><li>• система стимулирования</li></ul>

**Условия проведения дела:**

Для проведения данного квеста необходима помощь подростков старшего возраста. Планируется проведение серии турчасов для двух старших гильдий. Подростки, которые проявят инициативу во время проведения занятий, станут руководителями станций с заданиями квеста и помощниками организаторов. Поскольку все 10 станций будут располагаться на улице на территории д/л «Олимпийский» корпус «Олимпийская деревня», и гильдии будут искать их по выданной карте, в случае плохих погодных условий, квест перенесётся на другой день с благоприятной погодой.

**Перечень необходимого реквизита и оборудования:** листы А4, ручки, 2 палатки, дрова, мяч теннисный, палатка, шкертки, верёвка, компас, карты, иллюстрационный материал, аппарата, фотоаппарат, наградной материал.

**Место проведения:** территория д/л «Олимпийский» корпус «Олимпийская деревня».

**План проведения дела:***Обучающий/подготовительный этап*

1. Проведение 4 турчасов для 2 гильдий старшего возраста по темам: установка и разбор палатки, вязка узлов, ориентирование на местности, растения Краснодарского края, топография, разжигание и виды костров. На последнем занятии осуществляется разработка тематики станций, объяснение системы перехода гильдий по станциям, подготовка инвентаря.

2. Подготовка площадок и инвентаря.

*Ход дела:*

1. Сбор гильдий на Олимпийской площади, объявление правил проведения и порядок прохождения квеста «Поход в сказку», ввод в тематику.

2. Вручение представителям совета здоровья гильдий Карты «По маршруту сказки» и маршрутных листов с подсказками.



3. Старт квеста.
4. Прохождение квеста.
5. Сбор гильдий, подведение итогов, награждение.
6. Диагностика участников квеста.

*Завершающий этап:* после окончания квеста состоится сбор организаторов, и помощников. Происходит анализ дела, поднимаются вопросы: что получилось? Что не получилось? Реакция и поведение детей во время прохождения квеста? Что можно изменить в квесте?

### Сценарий дела:

#### **1. Сбор гильдий на Олимпийской площади, объявление правил проведения и порядок прохождения квеста «Поход в сказку», ввод в тематику.**

7 гильдий собираются на Олимпийской площади, выстраиваясь по периметру, звучит энергичная музыка, на площадь выходят трое ведущих (дети).

*Ведущий 1:* Доброе утро, дорогие друзья!

*Ведущий 2:* Мы рады приветствовать вас на нашем квесте «Поход в сказку»!

*Ведущий 3:* Какое-то очень странное название у этого квеста!

*Ведущий 2:* Ну вы сами подумайте! «Поход в сказку», что бы это могло значить?

*Ведущий 1:* Наверное, то, что мы пойдём в поход?

*Ведущий 2:* Совершенно верно! И не просто в поход, а ещё и по сказкам!

*Ведущий 3:* О-о-о! Классно, я как раз люблю вот этих персонажей сказочных: Бэтмена, Человека-паука, Халка...

*Ведущий 2:* Так, стоп! Ты снова мимо! Я же говорю про наши, русские сказки! У нас свои герои есть!

*Ведущий 1:* Это точно! Один Илья Муромец чего стоит!

*Ведущий 3:* Всё! Теперь я точно поняла! Друзья, сегодня мы с вами пробежимся по страничкам русских сказок, а каких именно сказок — об этом вы уже догадаетесь сами!

*Ведущий 1:* Итак, на территории нашего лагеря расположены 10 сказочных станций, на которых вам необходимо будет выполнить задания.

*Ведущий 2:* А задания-то непростые, а все связанные с туризмом, мы ведь в поход отправляемся!

*Ведущий 3:* А может всё-таки пожалеем ребят и не будем задания сложные давать?

*Ведущий 2:* Ладно, так уж и быть, на некоторых станциях вам расскажут много нового и интересного, но слушать придётся очень внимательно! Иначе как же найти дорогу дальше?

*Ведущий 1:* А сейчас внимание! Вам необходимо передвигаться строго по определённому маршруту! Как только вы выполните задание на станции, руководители площадки вам дадут подсказку, направляющую вашу гильдию на следующий этап квеста.

#### **2. Вручение представителям совета здоровья гильдий Карты «По маршруту сказки» и маршрутных листов с подсказками.**

*Ведущий 2:* Сейчас мы попросим подойти к нам представителям Совета здоровья гильдий для получения маршрутного листа, карты с обозначением станций и первой подсказкой, в которой зашифрована сказка, с которой вы и начнёте свой поход.

*Звучит музыка, ведущие делают паузу на 15–30 секунд, представители Совета здоровья гильдий подходят к ведущим за получением маршрутных листов и карты, затем возвращаются на свои места.*

*Ведущий 3:* Перед вами карта, на которой изображены герои из известных всем русских сказок. Вы выполняете задание на станции, получаете отметку в маршрутном листе, получаете загадку, разгадываете её, находите на карте героя этой сказки, бежите к нему и получаете задание от него. Напоминаю, что всего у нас 10 станций!





*Ведущий 1:* Как только вы пройдёте все 10 станций, и в вашем маршрутном листе не останется свободных клеток, вы прибегаете к месту старта на Олимпийскую площадь к организаторам и сдаёте маршрутный лист и получаете отметку со временем прохождения квеста.

*Ведущий 2:* Побеждает та гильдия, которая получит самое большое количество баллов. В случае, если гильдии набирают одинаковое количество баллов, результат определяет время, за которое вы справитесь со всем квестом.

*Ведущий 3:* Вы готовы? Да?

*Ответы гильдий.*

### 3. Старт квеста

*Ведущий 3:* Тогда мы желаем вам удачи и объявляем СТАРТ нашему квесту «Поход в сказку»!

*Музыка, гильдии расшифровывают первые подсказки и отправляются по станциям, согласно карте и маршрутному листу.*

### 4. Прохождение квеста

№	Название станции	Подсказка	Задание/информация
1	Сказка «Колобок»	«Сказка о хлебобулочном изделии, которое мастерски скрывалось ото всех на своём пути, кроме рыжего пушистого зверя»	Подросткам даётся топографическая карта. Их задача за 2 минуты найти как можно больше топографических знаков и объяснить их значение. За 1 топографический знак начисляется 1 балл
2	Сказка «Гуси-лебеди»	«Сказка о том, как банда крылатых преступников похитили несовершеннолетнего мальчика. На его спасение вышла его сестра, которой помогали абсолютно все предметы, встречающиеся ей на пути. С их помощью она спасла своего брата из рук самой опасной и старой женщины на Руси»	Участникам выдаются шкертики для вязки узлов. Руководители станции показывают правильную вязку туристских узлов. Участники должны за 3 минуты выучить и связать как можно больше узлов. За 1 узел начисляется 1 балл
3	Сказка «Красная шапочка»	«Сказка о том, как маленькая девочка сквозь дебри пробиралась к своей бабушке, чтобы спасти её от голода. На её пути встречался серый хищный зверь, который покушался на её жизнь»	Подросткам необходимо всей гильдией спеть любую походную песню. Оценивается творческий подход и сплочённость ребят
4	Сказка «Репка»	«Сказка о том, как у мужчины преклонного возраста в огороде, благодаря тщательному уходу, выросло очень большое однолетнее или двулетнее травянистое растение. Поскольку лопаты у него не было, вытянуть «урожай» помогали ему не только члены семьи, но и домашние животные»	Участники становятся друг за другом. Руководители станции пальцем проводят по спине крайнего участника, рисуя какую-либо букву. Затем этот участник таким же образом рисует ту же букву соседу, который стоит впереди. Ребёнок, который стоит первым должен произнести букву, которую ему нарисовали. Если ответ неверный, то участники повторяют всё сначала. Станция длится 5 минут. Чем больше букв участники передадут верно — тем больше баллов гильдия получит



№	Название станции	Подсказка	Задание/информация
5	Сказка «Теремок»	«История о том, как в один заброшенный дом стали заселяться всё, кто хочет. Таким образом количество жильцов превысило положенную норму и, строение разрушилось»	Участникам выдаётся туристский рюкзак и много разных вещей. Их задача за 1 минуту сложить рюкзак как можно компактней и правильней. Оценивается правильность комплектации рюкзака
6	Сказка «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»	«Сказка о том, как маленький мальчик, мучаясь от жажды, ослушался свою сестру и выпил воду, которая не соответствовала санитарным нормам. В итоге он превратился в животное. Его сестра стала жертвой коварной преступницы, которая повесила ей на шею камень и скинула в море. В конце сказки всех спасает царь»	Подросткам объясняется как правильно находить азимут. После объяснения им необходимо назвать 5 предметов, которые находятся на данных им значениях азимута. 1 правильный ответ — 1 балл
7	Сказка «Золотая рыбка»	«История о том, как в одной семье случилось горе: пришло в негодность их любимый элемент бытового инвентаря. Муж нашёл выход из ситуации и с помощью жительницы моря исправил ситуацию, но подвергся влиянию жены, пошёл у неё на поводу и стал выполнять все её прихоти. В конце истории всё вернулось на свои места и семья осталась ни с чем»	Участникам выдаётся длинная удочка с большим крючком. Подростки берутся за её основание одной рукой и пытаются поймать на крючок рыбку, которой управляют руководители станций. Сколько рыбок поймает гильдия, столько баллов они и получают
8	Сказка «12 месяцев»	«История об аномальных природных явлениях, благодаря которым главная героиня сказки смогла достать морозной зимой растения, которые зацветают лишь весной, как только сходит снег (часто путают с пролесками)»	Подросткам раздаются иллюстрации огня, рассказывается об их предзнаменении. Затем на время предлагается сложить из дров 3 вида костров. Оценивается слаженность гильдии, правильность и оперативность работы гильдии
9	Сказка «Три поросёнка»	Сказка о том, как трое строителей (в лице хрюкающих животных) с разной серьёзностью относились к делу и построили для себя 3 дома из разных строительных материалов. Когда пришёл серый «бригадир» и проверил качество постройки, 2 дома оказались менее прочными, нежели третий — каменный дом, в котором потом они жили вместе	Детям необходимо за наименьшее количество времени собрать и разобрать палатку. Оценивается оперативность и слаженность гильдии, правильность выполнения задания





№	Название станции	Подсказка	Задание/информация
10	Сказка «Цветик-семицветик»	«Сказка о том, как одной девушке подарили новый вид растения с разноцветными лепестками, каждый из которых мог выполнить любое её желание. К сожалению, в силу своего раннего возраста, все, кроме одного лепестка, девушка потратила на совершенно бессмысленные желания»	Детям рассказывается о растениях Краснодарского края (опасные и распространённые)

### **5. Сбор гильдий, подведение итогов, награждение**

*По завершении прохождения всех станций квеста, гильдии возвращаются на Олимпийскую площадь, звучит энергичная музыка. Во время ожидания гильдии вместе с пред и кураторами обсуждают тактику прохождения квеста, счётная комиссия подводит итоги.*

*Ведущий 1:* Все гильдии справились с заданиями, все итоги подведены, а это значит, что мы можем объявить результаты нашего квеста «Поход в сказку»!

*Ведущий 2:* И специально для награждения мы приглашаем заместителя начальника д/л «Олимпийская деревня» по ОР Овчинникову Анастасию!

*Звучит торжественная музыка, награждение гильдий, получивших наивысшее число баллов и продемонстрировавших лучшее время.*

### **6. Диагностика участников квеста**

*Ведущий 1:* Ура! Ребята, я думаю, вы отлично справились с заданиями!

*Ведущий 2:* А давайте спросим у ребят, понравился ли им наш сказочный поход!

*Ведущий 3:* Дорогие друзья, если вы согласны с утверждением, которое мы будем озвучивать, просто громко аплодируйте! Получится у нас?

*Ответы участников квеста.*

*Ведущий 1:* Мы справились со всеми заданиями сказочного квеста!

*Аплодисменты.*

*Ведущий 2:* Молодцы! Задания и истории были очень увлекательными! Согласны?

*Аплодисменты.*

*Ведущий 3:* Я вспомнил множество интересных русских сказок!

*Аплодисменты.*

*Ведущий 1:* Как здорово! И наконец, последнее утверждение: моя гильдия — одна из самых дружных гильдий «Олимпийской деревни»!

*Аплодисменты.*

*Ведущий 3:* Как радостно, что в «Олимпийской деревне» собрались такие дружные ребята! Но вот подведены все итоги, задания выполнены, сказочные истории разгаданы, а это значит, что наш квест подходит к концу!

*Ведущий 1:* Дорогие Орлята, верьте в сказку, верьте в чудо, всё у вас обязательно получится!

*Ведущий 2:* Обязательно ходите в походы с родителями, друзьями, одноклассниками ведь это так здорово!

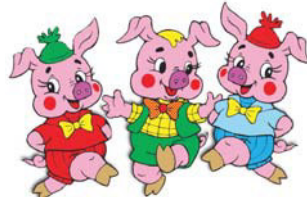
*Ведущий 3:* Ну а мы говорим вам спасибо за участие! До новых встреч!

*Музыка, гильдии расходятся по своим командным местам.*



Дидактические материалы

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ  
Гильдии № \_\_\_\_\_





Карта:



Время прохождения \_\_\_\_\_

### Литература

1. Организация туристской деятельности: учебник для студ. Учреждений высш. Проф. Образования / В.С. Новиков. М.: Издательский центр «Академия», 2013., 336 с.
2. Электронный ресурс: Русские народные сказки URL: <http://hyaenidae.narod.ru/> (дата обращения: 10.06.2017).
3. Куликов В.М., Ротштейн Л.М. Школа туристских вожаков. Владос, 1999.

[ 73 - 81 ]  
Педагогическая  
мастерская

90