

ИГРА-КВЕСТ «ПЯТЬ КЛЮЧЕЙ ОТ СТРАНЫ ЗНАНИЙ»

Посвящение в первоклассники

Ну вот, и мы тоже – в первый раз в первый класс, вместе со всей страной. Впрочем, нет, уже во второй раз. Вроде бы то же самое, да не то. У нас девочка и мальчики. Девочки по природе, что ли, больше приспособлены к школьной рутине, транслируемой обычно девочками же (учительницами), и поменьше из-за неё переживают. А для мальчишек поступление в школу – тот ещё стресс. Впрочем, как и для родителей этих мальчишек. Как мой-то усидит за партой молча хотя бы десять минут, если он задаёт десять вопросов в минуту? Не скучно ли ему будет с букварём, если он с трёх лет читает и без конца строит какие-то причудливые модели?..

А у ребёнка в голове – своё. Какой будет учительница? Строгой? Доброй? А рассказывает она интересно? Какими будут ребята? Будем ли мы дружить?..

Мы решили не ждать развития событий, а скромными силами моей девятилетней дочери Анны и нескольких родителей будущих одноклассников Макара устроили «первоклассный квест», чтобы ребята поскорее и покрепче перезнакомились.. Большинство заданий квеста, конечно, были связаны с чтением и письмом, поскольку каждый из участников игры уже прилично читал и писал печатными буквами.

ГОТОВНОСТЬ К ПРИКЛЮЧЕНИЯМ

Итак, в один из последних августовских дней мы оказались на дороге в Страну Знаний. «Все взрослые, – ска-

Елена Литвяк,
педагог, писатель, многодетная мама,
г. Москва

Игровые задания, которыми поделился автор этой статьи, вполне годятся для любого детского праздника, будь то очередное начало учебного года (или четверти) или день рождения одноклассника. Приблизительное время игры – около двух часов.

зала я сладким голосом сказочника, – когда-то давно уже стали гражданами этой Страны, а новичкам-первоклашкам это только предстоит. Сейчас приедет поезд-экспресс и повезёт вас в эту замечательную страну»...

На лицах детей – интерес и напряжённая готовность к приключениям. Изображая гудящий паровоз, удаляюсь в соседнюю комнату. За дверью, в коридоре – терпеливое молчание и явная готовность увидеть обещанный паровоз.





И вдруг – бах! Мы с Анной выскакиваем из-за двери в образе ужасных разбойников, которые захватили поезд и теперь малышам придётся идти пешком. Да ещё дойдут ли – ведь они не знают дороги. А карту разбойники, как водится, украли. И к тому же повесили на воротах Страны Знаний огромный замок, а все пять ключей от него разбросали неизвестно куда... В глазах первоклашек – восторг и удивление. Вот это будет игра! И мы начинаем.

ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ

За время путешествия в Страну Знаний нужно суметь добыть пять ключей: **ключ дружбы, ключ внимания, ключ терпения, ключ смекалки и ключ фантазии**, поскольку это очень важные качества для тех, кто хочет по-настоящему овладеть знанием. По дороге разбойники, естественно, строят всяческие козни, но, в конце концов, ворота Страны Знаний будут открыты.

Как это все устроить?

- Надо нарисовать **карту** и обозначить на ней маршруты стрелками.

- Сделать **таблички-указатели** для «станций» с названиями, написанными крупными буквами, и рисунками такими же, как на карте, чтобы дети могли самостоятельно выстраивать маршрут в пространстве, пользуясь картой. Минимальная помощь взрослых – обязательное условие, да и то в обмен на какой-то **фант**, ведь разбойники очень жадные и не отдают ключи просто так! Фантом может быть что угодно – загадка, стихотворение, сценка, песенка.

- Таблички нужно развесить заранее, также заранее расставляется соответствующий **реквизит** для испытаний.

- С обратной стороны табличек крупными печатными буквами написано **задание**.

- Необходимо вырезать из картона **замок** с отверстиями и пять больших картонных ключей к ним.

- Ключи лучше всего прятать где-нибудь поблизости от табличек, но не на самом видном месте, можно использовать для этого игру в **«горячо – холодно»**.

- На роль **отрицательных персонажей** можно смело приглашать дружественных взрослых или старших ребят.

- Должно быть **достаточно места**, чтобы дети реально перемещались в пространстве, а не ходили из угла в угол.

- Разбойникам нужно чутко и непосредственно реагировать на эмоциональное состояние маленьких игроков, всячески поддерживая их **командный дух**, играть и веселиться самим, начисто отбросив всяческую солидность, поскольку дети больше всего ненавидят так называемые дидактические игры.

Ну а теперь – задания квеста.

Задание 1. «ПЕРЕПРАВА В ТУМАНЕ»

Вся команда первоклашек должна с закрытыми глазами, взявшись за руки, преодолеть **реку-коридор**, наступая исключительно на камни (небольшие клочки бумаги). Если кто промахнется, считается утонувшим и испытание нужно проходить заново. Первый в цепочке идёт с открытыми глазами.

Для семилеток это задание очень трудно, они ещё слишком индивидуалистичны, плохо умеют думать друг о друге, но тем важнее поиграть в это сейчас.

Задание 2. «ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗООПАРК»

В нём живут странные звери – **тебегом, нивапан, фельдин, рапента, нопи, носл** и другие. Эту игру нам подсказала книжка «Зубака», которую сочинил Антон Тиллиман (кстати, она совсем недавно вышла из печати). Переставляя буквы, нужно постараться узнать, кто же это на самом деле.

Это очень весёлое задание выполняется с неподдельным энтузиазмом, поскольку почти все первоклашки уже умеют читать.





Задание 3. «ПЕЩЕРА СОКРОВИЦ»

В пещере (под столом, например) лежит мешок. Нужно просунуть в него руку и на ощупь определить и назвать то, что там лежит.

Для будущих первоклассников очень важно освежить в памяти приобретения дошкольного детства, особенно связанные с сенсомоторным развитием.

Задание 4. «ДУПЛО С СЕКРЕТОМ»

Их может быть несколько в пространстве квеста, с разными заданиями – найди семь отличий в одинаковых картинках; расшифруй секретное послание, слогги в котором перепутаны; разгадай текст, читая каждую вторую букву и т. д.

В награду – ключ внимания!

Задание самое что ни на есть диагностическое и дидактическое, очень важное для наблюдательного взрослого, а детям не будет скучно, потому что они уже поглощены азартом игры.

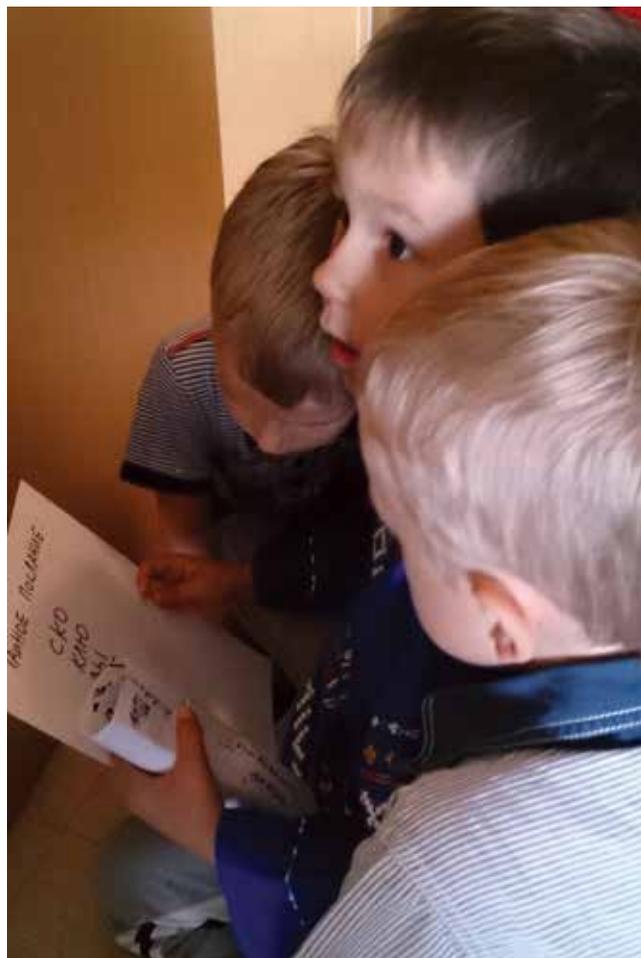
Задание 5. «БЮРО НАХОДОК»

Все игроки должны вместе найти в комнате то, что является одновременно **твёрдым и холодным, тёплым и мягким, гладким и жёстким** и дотронуться до этих предметов.

Сложность задания не только в том, что нужно одновременно удерживать в голове два качественных параметра (можно и три), а в том, чтобы опять и опять договариваться и принимать совместное решение, что очень бывает трудно.

Задание 6. «МОСТ "ЧЕТЫРЕ НОГИ"»

Очередной поворот реки-коридора надо преодолеть, построив из членов команды мост. По этому мосту могут пройти только 4 ноги. Как это сделать, если в команде пять, шесть человек?



За интересную идею можно получить ключ дружбы! Задание можно усложнить, добавив к нему необходимость перенести на «другой берег» части какого-нибудь слова или предложения, чтобы собрать его там целиком.

Задание 7. «АТЕЛЬЕ СЛОВ»

У истории есть начало: «Белка уронила шишку». И есть конец: «Самолёт совершил вынужденную посадку». Нужно пришить **заплатку-серединку**, придумав, как связать два этих события.

Поскольку у первоклашек причинно-следственные связи развиты ещё слабо, это тоже трудное задание, но слышали бы вы, какие неожиданные повороты сюжета бывают предложены!

Задание 8. «ГОРА ФАНТАЗИЙ»

Забравшись на эту гору, нужно придумать, что можно сделать из будильника, из пластиковой бутылки, из баночки от чая. И получить ключ фантазии!

Здесь возникает множество оригинальных идей.

Задание 9. «ПЕРЕПРАВА ПОЧЕМУЧЕК»

Почемучки – это жители Страны Знаний. Лодочник Почемучка чертит пальцем ребёнка на песке **таинственные знаки**. Нужно на ощупь угадать, что это такое. Тогда можно переправиться через реку и увидеть, наконец, вдали башни главного города Страны.

В качестве песка используется обыкновенная манная крупа, насыпанная в тарелку или поднос, а таинственные знаки оказываются знакомыми печатными буквами! Здесь очень важно играть честно, преодолевая соблазн подглядеть.

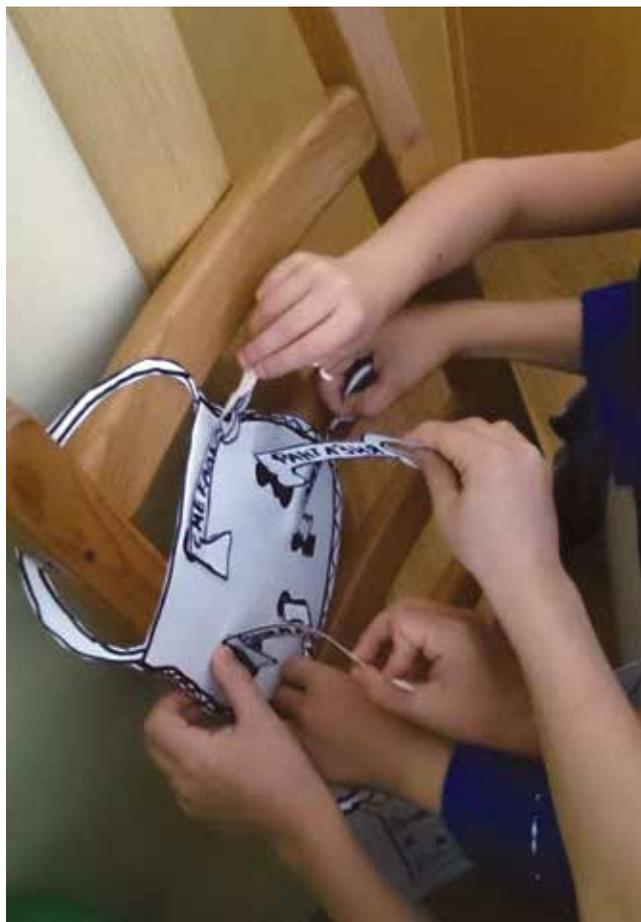
Задание 10. «ХРАНИЛИЩЕ ТЕРПЕНИЯ»

В Хранилище стоит чаша с перемешанной крупой, как у Золушки. Нужно всем вместе разложить её в две или три чашки по сортам (например, гречка, чечевица, рис).

Это очень кропотливая работа, полезная для мелкой моторики будущих первоклассников, но даже мальчишки выполняют её с энтузиазмом, поскольку замотивированы на близкую победу в квесте. Конечно, команда зарабатывает здесь ключ терпения.

Задание 11. «ОЗЕРО ПОЧЕМУЧЕК»

Чтобы переправиться в Страну Знаний, лежащую на другом берегу, нужно придумать **профессии** жителям главного города с помощью букв алфавита.



Тут, обязательно, найдётся, хотя бы один ребёнок, который вспомнит, как наш Макар, «Букваринск» Ирины Токмаковой и начнёт цитировать, но пусть всё-таки дети постараются придумать профессии сами. Кстати, для нынешних первоклашек, большинство родителей которых работают в загадочном «офисе», часто очень трудно представить себе какую-то реальную профессию. Тем лучше. Расширяем словарный запас и получаем ключ смекалки. Если совсем трудно вспомнить, взрослые могут описать ту или иную профессию через перечисление характерных действий.

СТРАНА ЗНАНИЙ

Ну, наконец-то! Звучит радостная музыка, все члены команды берут пять ключей и «открывают» замок на воротах Страны Знаний. Там их встречают жители Страны и перевоспитавшиеся разбойники тоже. Занавес. Теперь можно и пир горой устроить.

А спустя некоторое время хорошо бы поговорить с детьми, что им было особенно трудно или особенно интересно. И куда подевались школьные страхи?



Фото автора

