



КВЕСТ-ИГРА



КВЕСТ-ИГРА МОЖЕТ ПРОВОДИТЬ В
ПИРАТКОЙ ИЛИ ИНДЕЙСКОЙ ТЕМАТИКЕ.

КВЕСТ-ИГРА ЭФФЕКТИВНАЯ, ЯРКАЯ, ВЕСЁЛАЯ
И АНТУРАЖНАЯ ПРОГРАММА АКТИВНОГО
ОТДЫХА, ПРОВОДИМАЯ КАК НА СВЕЖЕМ
ВОЗДУХЕ, ТАК И В ЗАКРЫТОМ ПОМЕЩЕНИИ.

ИГРА НА СПЛОЧЕНИЕ, ПОДНЯТИЕ
КОМАНДНОГО ДУХА, НАСТОЯЩЕЕ
КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ.

СТРУКТУРА КВЕСТА

ПЕРВАЯ ЧАСТЬ - «РАЗМИНКА» 40 минут

СБОР УЧАСТНИКОВ. ПРИВЕТСТВИЕ. ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО ВЕДУЩЕГО.

Разминка:

Зарядка общая и командообразующие задания, конкурсы на поднятие настроения

Слово ведущего, который знакомит участников с программой, правилами.

Деление на команды. Название, девиз, командный танец

ВТОРАЯ ЧАСТЬ «Игра» 1,5 часа

Программу проводят профессиональные аниматоры. Каждая команда проходит игру совместно с инструктором, который объясняет правила игры и каждого этапа. Каждая команда идет по своему маршруту.

ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ «Эстафета» 15 минут

Все команды выполняют упражнения на скорость.

ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ «Поиск сокровищ» 5 мин

Сбор частей карты. Поиск клада и дележка

ПЯТАЯ ЧАСТЬ «Дискотека» - флешмоб - танцевальный батл

- ДИСКОТЕКА



ПРИМЕРНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ЭТАПОВ НА ВТОРУЮ ЧАСТЬ «ИГРА». (ВЫБИРАЕТСЯ 10-12 ЭТАПОВ)

ЗАВИСИТ ОТ МЕСТА ПРОВЕДЕНИЯ,
НАЛИЧИЯ ДЕРЕВЬЕВ И ДРУГИХ КОНСТРУКЦИЙ.

1. **«Паутина горизонтальная»**:
преодолеть препятствие по натянутым горизонтально, верёвкам всей командой, не задев ее и не отпуская рук.



2. **«Линия»** каждый участник команды должен перейти поперек натянутой на высоте 1м веревки, не задев ее нити. Работа на слаженность команды



3. «Урожай» Состоит из 2х частей. Сначала команда переносит 1 участника на площадке, удерживая с помощью опорных веревок. Участник должен собрать шарики с земли, по окончании маршрута высыпать их в ведро. Во второй части команда, не переступая за границу, пересыпает шарики из одного ведра с опорными веревками с другое ведро, установленное в конце этапа. Слаженность команды.



4 «Лабиринт». Участникам предлагается диск с опорными веревками по числу участников, на котором закреплен лабиринт. Команде выдается мячик. Задача участников - начиная с края, молча довести мячик по лабиринту в центр, изменяя наклон диска посредством слаженной работы опорными веревками.



5. «Шагоход» . Каждый участник команды передвигается на деревянных площадках поддерживая их веревочными петлями. Преодолевая при этом полосу препятствий.



6. «Площадка» Команда на маленькой площадке с опорными веревками должна вместе перенести в установленное время наполненный водой стакан, ну уронив его.



7. «КИТАЙСКИЕ ПАЛОЧКИ» Команда делится на 3 группы и встает друг от друга на определенном расстоянии. Участникам выдаются палочки. Инструктор на скрещенные палочки устанавливает шарик. Задача команды перенести мячик, передавая каждой группе, до конца маршрута



8. «В одной связке» Перепрыгивая вместе веревку на высоте 0,3, а потом перешагивая через веревку, находящуюся на высоте от земли 0,5 метров не задевая их. При задевании веревки команда начинает движение заново. Задание на слаженность действия команды.



9. «Шашлычок» Базовый этап. Участники встают «в очередь», между ними ставятся палочки, которые не должны падать. Задача участников – пройти определенное расстояние, не уронив палочки. Со стороны это похоже на шампур с шашлычком. (Командное взаимодействие, диагностика слаженности работы команды)



10. «Деревянные лыжи» Команда делится на 2 группы. 1 группа проходит этап по обозначенному коридору и передает лыжи другой группе



11. «Достань» КОМАНДЕ НЕОБХОДИМО СОБРАТЬ ВСЕ ДЕТАЛИ НЕ ВЫХОДЯ ЗА ЛИНИЮ



12. «В слепую» На обозначенной площадке 1участник проходит по подсказке остальных с завязанными глазами, преодолевая определенные препятствия. Подсказка движения участника разрешается по очереди остальных членов, по одному слову. При нарушении условий или выходе за ограничение участник меняется и проходит все заново. На скорость.



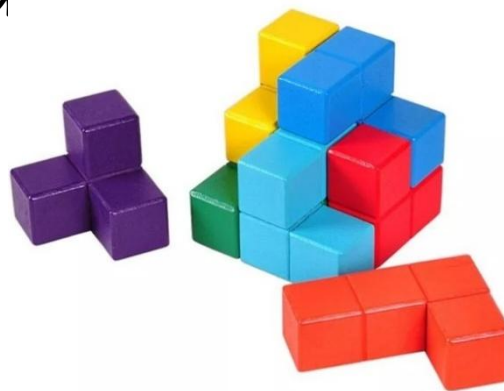
13. «Гигантская А» Команда должна перенести бекву А в вертикальном положении на «ногах» из пункта А в пункт Б, управляя опорными веревками.



14. «Урожай» состоит из 2х частей. Сначала команда переносит 1 участника на площадке, удерживая с помощью опорных веревок. Участник должен собрать шарики с земли, по окончании маршрута высыпать их в ведро. Во второй команде, не переступая за границу, пересыпает шарики из одного ведра с опорными веревками с другое ведро, установленное в конце этапа. Сложность состоит в том, что управляют веревками участники с завязанными глазами по подсказке других членов команды. На каждого участника с завязанными глазами приставлен участник, управляющий им.



15. «Гигантский Головолом» Команде необходимо в установленное время собрать куб из составных частей



16. ГИГАНТСКИЙ ВОЛЕЙБОЛ КОМАНДА ДЕЛИТСЯ НА 2 ЧАСТИ , 2 КОМАНДЫ. ПОЛУЧИВ ПОЛОТНА КОМАНДЫ ВСТАЮТ ПО РАЗНЫЕ СТОРОНЫ СЕТКИ. НАЧИНАЕТСЯ ИГРА ВОЛЕЙБОЛ. ЗАДАЧА УЧАСТНИКОВ ПЕРЕКИДЫВАТЬ МЯЧ 6 РАЗ, НЕ ОСТАНАВЛИВАЯСЬ, ДРУГ ДРУГУ И НЕ УРОНИВ МЯЧ НА ЗЕМЛЮ. СНАЧАЛА НЕОБХОДИМО НАУЧИТЬСЯ ЛОВИТЬ МЯЧ НА ПОЛОТНО, А ПОТОМ ПЕРЕКИДЫВАТЬ НЕ ОСТАНАВЛИВАЯСЬ.



Сбор частей карты. Поиск клада и дележка



Дискотека

- Флешмоб. Под музыку повторяет весь класс танец, который показывает ведущий. Состоит из простых и легких движений
- Танцевальный батл. Под нарезанную музыку из многих популярных композиций устраиваются соревнования из разных групп детей.
- Дискотека с аниматорами

