

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр развития творчества детей и юношества г. Павлово
Союз пионерских и детских организаций «Золотой ключик»

Методическая разработка сюжетно-ролевой игры

«На пути к сказке»

Автор:
Аверина Вера Сергеевна – педагог-организатор МБУ ДО ЦРТДЮ г. Павлово,
Нижегородская область

Сюжетно-ролевая игра «На пути к сказке»

Цель: формирование навыков коллективного общения и дружеских отношений между детьми, развитие коммуникативных навыков и умения действовать согласованно.

Материалы – костюмы по сказкам:

Теремок (лягушка, мышка, лиса, волк, заяц, петух, медведь)

Колобок (дедка, бабушка, колобок, заяц, волк, медведь, лиса)

Оборудование: стулья, столы, карточки с заданиями, музыка, книги с русскими сказками, ватманы, фломастеры, замки, мольберты, связка ключей, кружка, повязки на глаза.

Количество участников: 15-20 человек

Возраст участников: 10-14 лет

Ведущие: 2 человека

Ход игры.

Ведущий:1 Здравствуйте дорогие друзья, меня зовут....!

Ведущий:2 Добрый день ребята меня зовут.....!

Ведущий:1 А теперь время познакомиться с Вами.

Игра знакомство

Здесь все зависит от ведущего. Он начинает первым и объясняет, что когда он говорит «имя!», каждый громко произносит, как его зовут. Слово «отчество!» - все выкрикивают свое отчество; «фамилия!» - фамилию.

Ведущий:1 Поздоровались? Прекрасно!

Солнце светит в небе ясно.

Познакомиться пора,

А поможет нам игра.

Ведущий: 2 Имя!.. Отчество!.. Фамилия!..

Фамилия!.. Имя!.. Отчество!..

Отчество!.. Фамилия!.. Имя!..

Ведущая:1 Молодцы! Вот так быстро, весело и задорно мы перезнакомились!

Ведущий: 2 Друзья, сегодня мы с вами поиграем в очень интересную игру - квест. А Вы знаете, что такое квест?

Интерактив с детьми

Ведущий:1 Сегодня мы вместе с вами отправимся в увлекательное путешествие, в котором таится много загадок и испытаний. Для того чтобы наше путешествие было еще интереснее, мы предлагаем разделить на две команды.

(Ведущие приглашают двух капитанов: они по очереди набирают участников своей команды).

Ведущий:1 За правильность и быстроту выполнения наших заданий вы будете получать костюмы сказочных героев. В конце, когда все костюмы будут собраны, вам предстоит понять, что же за сказка была загадана для вашей команды.

Ведущий:2 Ну что, готовы? Тогда вперед!

Задание 1 «Зашифровка» (3 мин)

Ведущий:1 Ребята вам предлагается разгадать, что же зашифровано в ваших карточках, именно это является вашей подсказкой к следующим действиям по прохождению нашего увлекательного путешествия.

Каждой команде выдается карточка с заданием, в котором зашифровано слово (СТОЛ, СТУЛ).

Если закрасить правильные подарки, можно узнать дальнейший путь.

1 строка: 1,2,3,6,7,9,10,11,14 - не подарок

2 строка 1,6,9,11,13,16 - не подарок

3 строка 1,6,9,11,13,16 - не подарок

4 строка 1,2,3,6,9,10,11,13,16 - не подарок



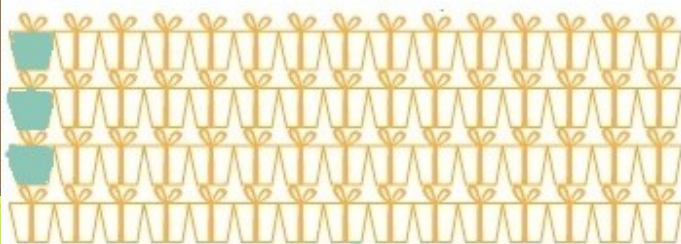
Если закрасить правильные подарки, можно узнать дальнейший путь.

1 строка: 1,2,3,6,7,9,11,14 - не подарок

2 строка 1,6,10,11,13,16 - не подарок

3 строка 1,6, 11,13,16 - не подарок

4 строка 1,2,3,6,10,11,13,16 - не подарок



Зашифрованное слово является подсказкой местонахождения следующего задания-карточки («Напиши девиз и название»).

Задание 2 «Напиши девиз и название» (5 мин)

Задание, указанное в найденных карточках: **Ваша задача написать название и девиз, слова которых будут начинаться на одну букву (в одной команде «О», в другой «П»).** После того, как команды представят свои девизы и названия, они получают **ПЕРВЫЙ КОСТЮМ.**

Ведущий:2 Молодцы! Первые костюмы в копилке каждой команды. Предлагаем примерить их на одного из участника.

(Участник каждой команды одевает первый костюм)

Обе команды очень дружно и уверенно проходят первые испытания! И вот теперь, когда у каждой команды есть название и девиз, мы проверим вас на сплоченность и понимание.

Ведущий:1 Следующим заданием для вас будет задание напоминающее игру «Крокодил». Это объяснение загаданного слова молча, т.е. объяснение на действиях.

Задание 3 «Спина к спине» (3 мин)

Ведущий:2 Играют сразу обе команды. Капитаны расположены напротив своих команд на расстоянии около 2-3 м. Ведущий стоит лицом к двум командам, участники каждой команды выстроены друг за другом, команды расположены напротив друг друга (пример эстафет). Ведущий1 держит табличку с загаданным словом, которая видна только участникам. Задача участников одновременно по одному из каждой команды показывать загаданные слова с помощью жестов капитану своей команды. Ведущий2 следит за правильным выполнением задания. Если слово отгадывается, загаданное слово и участники меняются. Задача капитанов быстрее противоположной команды отгадать слово (количество слов равно количеству участников).

Примеры слов:

Брюки
Баян
Цветок
Школа
Медаль
Утро

После выполнения задания каждая команда получает **ВТОРОЙ КОСТЮМ.**



Ведущий:1 Поздравляем команды с получением второго костюма! Просим одеть костюм на одного из участников своей команды.

(Участник каждой команды одевает второй костюм)

Ведущий:2 Просим внимательно осмотреть свои ново полученные костюмы и возможно именно в них обнаружить следующее задание.

Задание 4 «Шифровка» (5 мин)

В кармане вторых костюмов участники находят шифр. Разгадав его, он укажет им предмет, в котором они найдут следующее задание.

Предметы, изображённые в шифре: Книга, Кружка

Если соединить все лампочки по номерам, можно узнать какой предмет украшен гирляндой.

В нем - подсказка



Если соединить все лампочки по номерам, можно узнать какой предмет украшен гирляндой.

В нем - подсказка



Зашифрованный предмет является подсказкой местонахождения следующего задания-карточки («Исполни песню в другом стиле»).

Задание 5 «Исполни песню в другом стиле» (3 мин)

На карточках, которые были найдены в предметах следующее задание:

Исполните куплет песни «От улыбки станет всем светлей» в стиле русской народной (для одной команды); «В лесу родилась елочка» в стиле рен (для второй команды), - а остальные участники команды наиграют вам музыку с помощью звуков (стуканье, хлопки, мычание и т.п.)

После выполнения задания команды получают **ТРЕТИЙ КОСТЮМ**

Ведущий:1 Молодцы! Вы получаете по третьему костюму в копилку каждой команды.

Ведущий:2 Просим примерить костюмы на одного из участников вашей команды. (Участник каждой команды одевает третий костюм)

Ведущий:1 Ну что, поищем в новом костюме следующее задание?

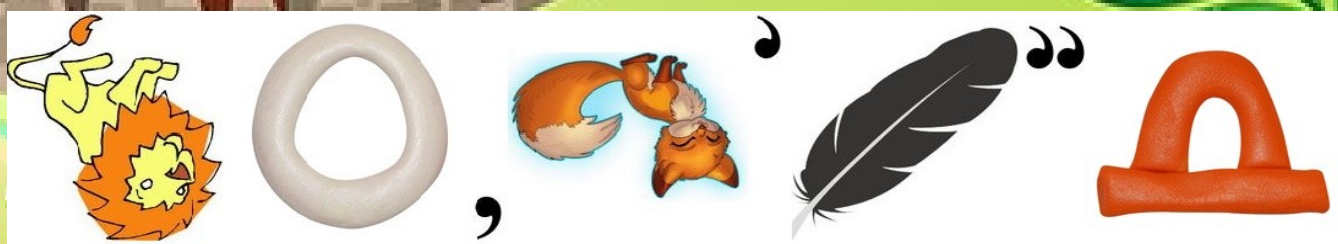
Задание 6 «Ребус» (3 мин)

В кармане костюмов карточка со следующим заданием-ребусом: «Решите ребус и получите костюмы у ведущего, изображая загаданное слово» (САМОКАТ, ВЕЛОСИПЕД)

После выполнения задания команды получают **ЧЕТВЕРТЫЙ КОСТЮМ**



Самокат



Велосипед

Ведущий:2 Молодцы! Вы заслужено получаете четвертые костюмы!

Ведущий:1 Просим одного из участников вашей команды примерить новый костюм.

(участник каждой команды одевает на себя четвертый костюм)

Ведущий:2 И по традиции осмотрим костюм на наличие нового задания.

Задание 7 «Славные художники» (4 мин)

В кармане четвертого костюма участники находят следующее задание:

«Найдите в комнате скрученный ватман. 4 участника вашей команды сейчас представляются для нас в образе настоящих художников, только холст им придется поделить между собой и всем вместе, одновременно, нарисовать одного общего Пионера. Сложность в том, что остальные участники вашей команды завяжут вам глаза и, в дальнейшем будут подсказывать вам действия для более точного рисунка».

2 ватмана с прикрепленными к нему 4 фломастерами и 4 повязками для глаз находится в помещении. Время на выполнение задания 3 минуты.

Ведущий:2 Давайте внимательно познакомимся с вашими пионерами.

Ведущий:1 Какими качествами он обладает, и что он умеет.

Интерактив с командами

Ведущий:2 Прекрасно! Вы настоящие фантазеры и за это каждая команда получает **ПЯТЫЙ КОСТЮМ**

Ведущий:1 Участник каждой команды примеряет его и, конечно же, осматривает на наличие нового испытания.

Задание 8 «Что же за цифры?» (3 мин)

В кармане пятого костюма участники находят следующее задание: «Вы видите математические примеры в отдельных окошках. Решение - это номер телефона, позвонив на который, вы получите следующее задание»

В окошках скрыт номер мобильного телефона, на который должны позвонить участники. Позвонив на этот номер, они получают указание, исполнив которое они награждаются шестым костюмом.

*Задание, полученное из телефонного звонка: 1. Выйти в коридор в образе обезьяны
2. Выйти в коридор в образе курицы*

За дверью стоит один из ведущих с ШЕСТЫМ КОСТЮМОМ

895 - 887

2639-1689

1000 - 382

382 - 327

100 - 11

Ведущий:2 Поздравляем команды с заслуженным шестым и самое главное предпоследним костюмом! Просим примерить его на участника вашей команды.

Ведущий:1 Посмотрев в карманы костюма, вы, возможно, обнаружили большую связку ключей.

Ведущий:2 У нас для вас припасен замок, открыв который вы получаете последние **СЕДЬМЫЕ КОСТЮМЫ** и финальное задание, к которому мы шли всю игру!

Задание 9 «Золотой ключик» (1 мин)

У каждой команды по большой связке ключей и по замку. Задача участников подобрать нужный ключ. Выполнив задание, команды получают последние костюмы.

Ведущий:1 Примерим последний костюм для участника вашей команды. Вот и настало время для финального и самого главного задания!

Ведущий:2 Вы получили все костюмы! Ну что, вы догадались, что за сказка вам досталась?

Участники догадываются, что за сказки им были загаданы (Теремок, Колобок)

Ведущий:1 Теперь самое интересное: квест будет считаться пройденным после разыгрывания вашей сказки в другом жанре, не свойственном ей.

Задание 10 «Сыграй-разыграй» (6 мин)

Каждой сказке дается жанр (детектив, комедия и т.д.)

Команды разыгрывают свои сказки. На фон включается сказочная музыка

Ведущие 1 и 2: ПОЗДРАВЛЯЕМ! Вы справились на все 100!

Ведущие награждают участников игры сувенирами и призами.