

КВЕСТ НА МЕСТЕ

– тематическая игра, посвященная Дню космонавтики,
которая может быть проведена в 2-6 классах
без дополнительной подготовки детей.

Сост. Е.А. Власова

Ведущему нужно распечатать материалы, подготовить игровой кубик и фишки по числу команд, на которые он предполагает разделить класс. Мы не рекомендуем делать больше 3 команд, чтоб не затягивать игровой процесс. Может играть 1 команда «против поля».

Оптимальное количество человек в команде – 5-13.

Для некоторых заданий нужно дополнительное оборудование или материалы. Их тоже необходимо заранее подготовить\распечатать.

Прелесть формата в видимости выбора заданий и возможности прекратить игру в любое время.

Карточки с заданиями после распечатки следует сложить в стопку в абсолютно любом порядке. Однако, я стараюсь чередовать «думательные» и «двигательные» упражнения, располагая их от простого к сложному. Естественно, что задания читают сами дети. Обычно они приходят к очередности: кто кубик бросил, тот и читает, потом следующий... Но задавать это как правило не нужно. Функция взрослого в этом формате – наблюдать и подталкивать.

Если задание сформулировано через «объясните», «докажите»... выслушайте несколько мнений, пусть договорятся, поспорят, решат, какой ответ правильный, и только потом скажите правильный ответ.

Если вопрос сформулирован через «сколько», тоже как правило, бывает несколько мнений. Слушаем аргументы. Хорошо выслушать и другую команду.

В задании «Таймлайн» нужно скачать и распечатать двухсторонние карточки. Играют все команды. Суть игры в том, чтобы ВСЕМ ВМЕСТЕ выложить ленту времени.

Одно из заданий – постройка ракеты, которая должна быть максимально высокой и устоять 20 сек. без поддержки. Материалы, необходимые: несколько мотков скотча, стопка бумаги, можно использовать соломинки для сока или деревянные шпажки. Хорошо, если это задание будут параллельно выполнять все команды.

Установка детям примерно такая:

Правила сегодняшней игры достаточно просты: вы кидаете кубик, но прежде, чем передвинуть фишку, надо выполнить задание. Выполнили, двигаетесь, не выполнили, остаетесь на месте.

...

Завершая игру, ведущему нужно подвести итог, отметив слаженность работы команд(ы) и, конечно же, значимость открытий в сфере космонавтики.