Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 13 с углубленным изучением предметов эстетического цикла» муниципального образования город Ноябрьск

Квест-игра «Сокровища Ямала»

Агеев Ростислав

Класс 4 Б

Руководители: Гурьянова О.В. учитель начальных классов,

Миронова И.А., учитель начальных классов

Консультант: Петрова Т.И., учитель биологии

Ноябрьск

2021

***Паспорт проекта***

**Название проекта:** Квест-игра «Сокровища Ямала».

Учебный год: 2020-2021.

Образовательная организация, **класс**: Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 13 с углубленным изучением предметов эстетического цикла» муниципального образования город Ноябрьск, 4 класс «Б».

**Автор** проекта: Агеев Ростислав.

**Руководители** проекта: Гурьянова Ольга Васильевна, Миронова Ирина Александровна.

**Консультант**: Петрова Татьяна Ивановна (учитель биологии).

**Сроки** проведения: сентябрь 2020 – февраль 2021.

**Секция**: Естественнонаучная (живая природа).

**Цель** проекта: создать сценарий экологической квест-игры.

**Задачи**:

1. Узнать, как составлять сценарий квест-игры. Придумать идею, задания, метки, приз.

2. Собрать и систематизировать информацию и предметы для заданий.

3. Оформить сценарий, провести игру.

**Гипотеза**: Наука о природе – это не скучно, если в форме игры.

**Проблема**: изучение природы родного края (ЯНАО) в форме игры.

**Актуальность**. Обучающие квест-игры о Природе Ямала в нашем городе ещё не проводились.Чтобы защищать природу, её нужно изучать.

**Продукт**: сценарий экологической квест-игры.

Сценарий квест-игры можно использовать при проведении экологических акций, например, перед посадкой деревьев. Также можно использовать игру для проведения занятий по окружающему миру.

**Туры работы над проектом**.

1 тур. Сбор информации о составлении сценария квест-игры. Определение идеи игры, заданий, меток, призов).

2 тур. Сбор и систематизация информации и предметов для заданий.

3 тур. Оформление сценария, проведение игры.

**Используемые информационные ресурсы:** указаны в библиографическом списке используемых источников.

**Используемые информационные технологии и программные продукты:** Microsoft Word.

Содержание

Введение………………………………………………………………………………….4

Цель работы………………………………………………………………………………5

I. Теоретическая часть

1. Сбор информации о составлении сценария квест-игры. Определение идеи игры, заданий, меток, призов. ……………………………………………………………………….6

II. Практическая часть

1. Сбор и систематизация информации и предметов для заданий. …………………..9

2. Оформление сценария, проведение игры. ………………………………………….13

Заключение……………………………………………………………………………….14

Библиографический список используемых источников….…………………………...15

Приложение………………………………………………………………………………16

**Введение**

Что может быть увлекательнее квеста? Особенно если играть в него всем классом! А что, если игра будет ещё и познавательной? А могут ли школьники сами организовать квест-игру?

Чтобы узнать это, я хочу попробовать написать сценарий квест-игры и поиграть в неё со своим классом.

Наша малая родина – город Ноябрьск Пуровского района Ямало-Ненецкого автономного округа. В 13 школу я хожу не только на учебу. В её дворе проходят школьные мероприятия, мы украшаем двор к Новому году, летом сажаем клумбы, играем с ребятами в свободное время. Здесь много деревьев. Думаю, это пространство можно использовать для квеста. Для заданий игры мне придется исследовать деревья пришкольного парка, а также другие растения родного края и города Ноябрьска.

Итак, идеей квест-игры будет изучение деревьев и кустарников нашего региона, Ямало-Ненецкого автономного округа, на примере тех, что произрастают на пришкольном участке школы № 13 г. Ноябрьск.

Отсюда проблема: изучение природы родного края в форме игры.

В настоящее время сценария квест-игры на тему «Природа Ноябрьска» или «Природа ЯНАО» мне найти не удалось. Интеллект-Центр и Студия детских праздников «Другая планета» такой игры не проводят. Организации, занимающиеся сценариями квест-игр через Интернет, готовы составить любой сценарий за определенную плату. Но они находятся не в Ноябрьске, поэтому информация в их сценарии может оказаться ложной.

На уроках окружающего мира мы изучаем природу всего земного шара. Однако реальные предметы могут значительно отличаться от изображений в учебнике, да и вживую изучать природу намного интереснее.

Мы каждый день проходим по школьному парку, по улицам города, иногда выезжаем в лес. А что ребятам известно о природе нашего города? Могут ли они определить, что за живое дерево перед ними? Проведенный опрос среди одноклассников показал, что тема ребятам интересна, но необходимы дополнительные знания.

Считаю, что образованному человеку необходимо знать, какие деревья растут в месте его проживания, а также уметь определять, что за дерево перед ним.

Лесов в нашем округе немного, это своеобразные сокровища. Поэтому для их сохранения необходимо изучать хрупкую экосистему северной тайги.

Предлагаю получить новые знания, а также вспомнить пройденное, не на уроке, а в форме игры на свежем воздухе. Игра командная, придется взаимодействовать друг с другом, участвовать в обсуждении, принимать командные решения.

Кроме того, игру можно будет подарить своей школе, и в неё смогут играть другие классы, и ребята, которые придут учиться после нас.

Итак, актуальность проекта обусловлена несколькими причинами:

1. Чтобы защищать природу, её нужно изучать.

2. Обучающие квест-игры на тему «Природа ЯНАО» не проводились в нашем городе.

Для решения проблемы предстоит использовать методы:

Опрос, самостоятельное размышление, фантазия, просмотр книг и журналов, знакомство с кинофильмами по теме исследования, наблюдение, сравнение, обобщение, эксперимент. Думаю, будут полезными беседы как со взрослыми, так и с детьми. Быть может, понадобится консультация специалистов.

**Цель работы**

**Цель проекта:** создать сценарий экологической квест-игры.

**Задачи***:*

1. Узнать, как составлять сценарий квест-игры. Придумать идею, задания, метки, приз.

2. Собрать и систематизировать информацию и предметы для заданий.

3. Оформить сценарий, провести игру.

**Гипотеза**: Наука о природе – это не скучно, если в форме игры.

Пути выполнения задач:

1. Опрос одноклассников; участие в квест-играх; обращение к толковому словарю; изучение книг, журналов, статей по теме; беседы со взрослыми; консультация специалиста; собственная фантазия.

2. Наблюдение за пришкольным парком; фотографирование; сбор листьев, плодов; определение деревьев и кустарников; сбор информации о природе Ямало-Ненецкого автономного округа, Пуровского района, г. Ноябрьска; сравнение; опрос одноклассников; поиск загадок, песен, картин по теме, фантазирование; обобщение, подготовка заданий; приобретение необходимых предметов, призов с помощью родителей; консультация специалистов.

3. Оформление сценария на бумажном носителе; моделирование; согласование с руководителем проекта; определение времени проведения; приглашение одноклассников для игры и их родителей для организации игры; проведение игры (эксперимент). Корректировка сценария.

**I. Теоретическая часть**

**1. Сбор информации о составлении сценария квест-игры. Определение идеи игры, заданий, меток, призов.**

Я провел опрос одноклассников, чтобы узнать уровень осведомленности о природе ЯНАО, г. Ноябрьска, пришкольного парка, а также немного подготовить их к игре.

Опрос показал, что многие знакомы с растениями Ноябрьска, некоторые знают загадки, песни о деревьях. Все хотят что-нибудь посадить в школьном парке. Значит, тема интересна, а задуманная мной игра полезна, позволяет расширить кругозор.

Однако некоторые ребята указали растения, не характерные для нашего региона (калина, сирень, дуб). Значит, недостаточно осведомлены о природе родного края.

Признаюсь, что моих знаний тоже недостаточно для подготовки игры. Пришлось собирать информацию поэтапно.

Для написания сценария нужно понять, что такое сценарий, что представляет собой квест-игра.

Обратимся к толковому словарю Ожегова С.И. и Шведовой Н.Ю.

Так сказано, что «Сценарий – это драматическое произведение с подробным описанием действия и реплик, предназначенное для создания кино или телефильма, а также краткая сюжетная схема театрального представления, спектакля.»[[1]](#footnote-1)

В нашем случае квест-игры.

«Сценарист – это автор сценария», – говорит всё тот же словарь.

Так что мне придется примерить на себя роль сценариста.

Книг или журналов про составление квест-игр в Интеллект-Центре г. Ноябрьска мне не предложили. Пришлось обратиться к статьям в сети Интернет.

Квест (от английского «quest» – поиск, приключение) – это интеллектуальный вид игровых развлечений, во время которых участникам нужно преодолеть ряд препятствий, решить определенные задачи, разгадать логические загадки, справиться с трудностями, возникающими на их пути, для достижения общей цели.[[2]](#footnote-2)

Как игровой жанр он сформировался задолго до появления Интернета и изначально предполагал выполнение каких-либо заданий, записанных на бумажках. В 1990-х годах во многих странах мира стали играть в квесты-головоломки, а в 2006 году появился один из первых реальных квестов. Со временем этот жанр получил широкое распространение по всему миру, причем в наше время в подобные игры играют не только в реальности, но и на компьютере. Квесты в реальности устраивают в домашних условиях, на городских улицах, в специальных помещениях, оборудованных соответствующими декорациями.[[3]](#footnote-3)

Как я узнал из статьи «Квест своими руками»[[4]](#footnote-4), сценарий квеста состоит из общей идеи, отдельных заданий (головоломок), которые нужно выполнять поэтапно или вразнобой, и меток (станций), помогающих ориентироваться. Обязательно должен быть приз, за который команды соревнуются.

Идеей игры будет изучение деревьев и кустарников нашего региона, Ямало-Ненецкого автономного округа, на примере тех, что произрастают на пришкольном участке школы № 13 г. Ноябрьска.

Место игры – школа и пришкольный парк. Метками могут быть скульптурная форма палитра, крыльцо, стометровка, калитка, кормушки, деревья.

Из-за погодных условий часть игры может проводиться в здании школы, а метками будут кабинет нашего класса, актовый зал, малый спортивный зал.

Так как по плану игру придется проводить зимой, она будет состоять из трёх туров, за прохождение которых присуждаются баллы:

1 тур. Задания в школе – 1 балл.

2 тур. Задание на улице – 1 балл.

3 тур. Поиск клада на улице – 1 балл.

Целью игры будет поиск сокровищ Ямала. Участники делятся на две команды по 10-13 человек. Побеждает команда, набравшая больше баллов. Я хочу, чтобы каждая команда искала свой клад, а потом ребята делились бы друг с другом. В сейфе, найденном одной командой, будут лежать шоколадные монеты. А ключ от сейфа – в сундуке, найденном другой командой.

Я сам участвовал в квестах, чтобы понять, как проходят такие игры. Один квест проходил во Дворце молодежи, другой – в школе, проводил Интеллект-центр, третий – в г. Уфа, назывался «Блэк аут».

За информацией об экологических играх я обратился в Эколабораторию на базе МБУ «Дворец молодёжи».

Оказалось, что экологические акции проводятся, но в другом формате. Например, была акция по посадке деревьев «Аллея молодежи». Была квест-игра, где в процессе выполнения заданий убирали мусор. Игры, подобной той, которую я делаю, не было.

Идеи заданий я позаимствовал в других играх, например, мешок букв - из настольной игры «Ока-Вока», верю-не верю – тоже из настольной игры «Верю-не верю». Некоторые задания подсказали родители (поиск дерева по песне, от части к целому), что-то придумал сам (загадки, убери лишнее, найди сокровища).

Предлагаемые в игре задания.

1 тур:

1). Загадки.

2). От части к целому.

3). Убери лишнее.

4). Пазлы.

5). Верю - не верю.

6). Мешок букв.

2 тур:

7). Найди дерево по песне.

3 тур:

8). Найди сокровища.

После каждого выполненного задания команда получает подсказку, куда двигаться дальше, причем каждая команда идет по своему маршруту, чтобы не сталкиваться на метках.

***Таким образом, квест представляет собой поисковую игру с выполнением заданий и разгадыванием головоломок, а сценарий квеста – план такой игры*. *Сценарий должен содержать идею квеста, задания, метки, цель игры.***

**II. Практическая часть**

**2. Сбор и систематизация информации и предметов для заданий.**

Для заданий нужно собрать природный и другой материал.

Из книги «Природа Ямало-Ненецкого автономного округа» под ред. В.К. Рябицева[[5]](#footnote-5), я узнал, что для нашего округа характерны сосны, ели, лиственницы, берёзы, осины, ивы, таёжные травы, ягоды.

Осенью во время прогулок я старался подмечать, какие деревья растут в школьном дворе, делал фото, собирал листы, плоды.

Сосну и берёзу я легко определил, осины тоже подметил. Рябину нашёл по плодам.

Несколько деревьев сразу не удалось определить. Пришлось обратиться за помощью к родителям, учителю и поискать описание деревьев в энциклопедиях, сети Интернет (Большая российская энциклопедия – электронная версия)[[6]](#footnote-6).

Вместе с классным руководителем Гурьяновой Ольгой Васильевной мы обратились за помощью к учителю биологии в нашей школе Петровой Татьяне Ивановне.

Я принёс собранные мной листья, плоды, фото. Петрова Татьяна Ивановна дала нам гербарий. С его помощью мы определили ольху, иву, шиповник, ель, сибирскую сосну.

Был сложный вопрос, что за сухой цветок я нашёл на предполагаемой иве, на некоторых кустах их было много, на других – совсем не было. Или это разные виды? Татьяна Ивановна объяснила, что это вовсе не цветок, а нарост, болезнь. Побег больше расти не может, а растёт новообразование, похожее на сухой цветок (рис.1).



Рис.1

Поскольку этот нарост не является особенностью ивы, в игре я использовать его не буду.

В процессе изучения школьного парка выяснилось, что он представлен многими видами. Мои одноклассники указали, что в парке растет сосна, берёза, осина. Однако мне удалось найти ещё рябину, ольху, иву, шиповник, ель, сибирскую сосну.

Мне показалось, что в парке не хватает лиственницы, хотелось бы посадить это дерево.

Поскольку мне самому сложно было быстро определить вид дерева, участникам игры нужно подготовить подсказки. Чтобы задания про деревья были выполнимыми, я хочу подготовить плакат с изображениями и названиями деревьев школьного парка, назову его «Шпаргалка». Плакат разместим в классе. Здесь будут изображения сосны, берёзы, осины, рябины, ольхи, так как их нужно будет искать ребятам во время игры.

Для подготовки заданий пришлось собирать информацию из разных источников.

1) Загадки.

Загадки подчеркивают отличительные признаки предметов. Загадок про деревья, растущие в Ноябрьске, можно отыскать немало в книгах и сети Интернет.

Для игры я выбрал такие загадки:

|  |  |
| --- | --- |
| Осень в сад к нам пришла,  Красный факел зажгла.  Здесь дрозды, скворцы снуют  И, галдя, его клюют.  (Рябина) | Он шипы свои выставил колко.  Шипы у него, как иголки.  Но мы не шипы у него соберём,  Полезных плодов для аптеки нарвём.  (Шиповник) |
| Где-то в чаще дремучей,  За оградой колючей,  У заветного местечка  Есть волшебная аптечка:  Там красные таблетки  Развешены на ветке.  (Шиповник) | У меня длинней иголки,  Чем у елки.  Очень прямо я расту  В высоту.  Если я не на опушке,  Ветки – только на макушке.  (Сосна) |
| Вроде сосен, вроде ёлок,  А зимою – без иголок.  (Лиственница) | Что за дерево стоит –  Ветра нет, а лист дрожит?  (Осина) |
| Есть у родственницы елки  Не колючие иголки,  Но, в отличие от елки,  Опадают те иголки.  (Лиственница) | Есть серёжки, да не девчонка,  Есть шишки, да не сосёнка;  А живёт в низинке,  Около лозинки.  (Ольха) |
| Деревца в лесу стоят,  Даже в тихий день дрожат.  Вдоль извилистой тропинки  Шелестят листвой... (осинки) | Белый низ, зеленый верх —  В летней роще краше всех!  На стволах полоски.  Хороши... (берёзки) |
| Зелена, а не луг, Бела, а не снег, Кудрява, а не голова.  (Берёза) | На полянке девчонки В белых рубашонках, В зеленых полушалках.  (Берёза) |
| Весной зеленела,  Летом загорела,  Осень в сад пришла,  Красный факел зажгла.  (Рябина) | Это дерево—трусишка.  Все трясется, как зайчишка.  Листья — красные монетки  Целый день дрожат на ветке.  (Осина) |
| На лесной опушке  Стоят подружки.  Платьица белёны,  Шапочки зелёны.  (Берёза) | Стоит Таня В белом сарафане. На стройной ножке В ушах – серёжки. ( Берёза) |

Для красоты я приклеил загадки на разноцветный картон в форме листочка.

На станции «Загадки» каждый участник по очереди выбирает листок, переворачивает, читает загадку, говорит отгадку. За правильный ответ получает фишку. Не угадал – бежит в конец очереди, затем проходит испытание снова. Только когда у всех членов команды будет по фишке, команда получает следующее задание.

2) От части к целому.

Как детективу, нужно определить, какому растению принадлежит часть (лист, плод). Если участник игры и его команда затрудняются ответить, можно сбегать посмотреть Шпаргалку. Они потеряют время, но смогут продвигаться дальше. Можно использовать лупу.

3) Убери лишнее.

Я засушил листья берёзы, осины, рябины, клёна, дуба. Лишними будут листья и семена клёна, семена ясеня, дуба.

По очереди каждый игрок должен показать на карточке, что лишнее, то есть какие листья или семена относятся к деревьям, не произрастающем в нашем регионе (ЯНАО).

4) Пазлы.

Россия богата лесными ресурсами, поэтому пейзажи с изображением деревьев преобладают в русской живописи.

Для заданий буду использовать репродукции пейзажей Ивана Ивановича Шишкина «Утро в сосновом лесу», «Еловый лес», «Ивы, освещенные солнцем», «Берёза и рябинки», «Сосна», «Рябина», «Лес-осинник», «На Севере диком», Исаака Ильича Левитана «Берёзовая роща», «Золотая осень», Архипа Ивановича Куинджи «Берёзовая роща», Алексея Кондратьевича Саврасова «Пейзаж с сосной», «Летний день. Ивы на берегу реки».

Место проведения – спортивный зал. Каждый игрок за фишку должен соединить пазлы: на одной стороне картина, на другой – название и художник. Первая часть с картинами находится в одном месте спортзала, а другая – в другой. Так что придется побегать. Подсказкой будет срез на пазлах.

5) Мешок букв.

Нужно угадать, какое дерево Ямала зашифровано, поменяв буквы в слове местами.

Ива-ваи, берёза-ёраезб, сосна-онасс, ель-леь, ольха-ьахол, рябина-нияраб, осина-исано, шиповник-вшкноипи, лиственница-тнелнивицас.

6) Верю - не верю.

Каждый участник вытягивает карточку, в ней интересный факт о деревьях. Нужно угадать, правда это или ложь.

Информацию искал в энциклопедиях[[7]](#footnote-7) и сети Интернет[[8]](#footnote-8). Получились такие факты.

Правда:

Древесина лиственницы тонет в воде.

Из древесины осины обычно изготавливают спички.

Древесина сосны наиболее широко используется в кораблестроении.

Древесина берёзы используется для изготовления лыж.

Клён, как и береза, дает сладкий сок.

Колбасное дерево существует.

Неверные утверждения придумать было легко.

Ложь:

На хлебном дереве растёт хлеб.

Молочное дерево едят коровы.

Свечное дерево светится по ночам.

На мыльном дереве растут мочалки.

7). Найди дерево по песне.

Песни пришлось искать в сети Интернет, спрашивать у родителей, у бабушки, какие они знают песни про деревья нашего края. Так удалось найти немало песен. О берёзе: «Во поле берёзка стояла», «Отчего так в России берёзы шумят», «Подари, берёзка».

Об осине: «Плакала берёза, плакала осина», «Ёжик резиновый в роще осиновой», «Осинка» Татьяны Чубановой.

О сосне: «Шумит сосна». «Шуми, сосна», «По муромской дорожке» (народная).

О рябине: «Рябинушка» (Фристайл). «Рябиновые бусы» (Ирина Понаровская), «Уральская рябинушка».

О ели: «В лесу родилась ёлочка», «Маленькой ёлочке».

Об иве: «Ивушка» (Кабриолет), «Ивушка» (Людмила Зыкина).

Об ольхе: «Серёжка ольховая» (Эдуард Хиль).

Сначала была мысль угадать, о каком дереве поется в песне. А отдельным заданием найти загаданное дерево. Потом мама предложила мне эти головоломки объединить.

Задание: у ребят ленты с названиями деревьев. Пока звучит песня, участники должны услышать в ней название дерева, сбегать привязать нужную ленту к этому дереву в школьном парке, вернуться на крыльцо.

Я выбрал такие песни для игры:

1. «Отчего так в России берёзы шумят» (Любе и С. Безруков).

2. «Уральская рябинушка» (Золотое кольцо).

3. «Серёжка ольховая» (Эдуард Хиль).

4. «Осинка» (Татьяна Чубанова).

5. «По муромской дорожке» (народная песня в исполнении Надежды Кадышевой).

Здесь понадобится переносная колонка, запись песен на флеш-накопителе.

Ещё нужно изготовить атласные ленты двух цветов, прикрепить к ним названия деревьев. Понадобится два мотка атласных лент разных цветов.

8) Найди сокровища.

По полученной подсказке команды должны найти и раскопать каждая свой клад и принести на крыльцо. Кто первым найдет клад – получает балл.

Где спрятать клад? Ещё раз просмотрев территорию пришкольного парка, я определил подходящие места. Одно – между двух старых сосен, другое – под осиной. Нарисовал карту.

***Информации о деревьях очень много. В результате исследовательской деятельности у меня образовалась целая коллекция о деревьях: сборники загадок, песен, пейзажей, интересных фактов.***

**3. Оформление сценария, проведение игры.**

Чтобы писать профессиональные сценарии, необходимо пройти специальное обучение. Попробуем создать любительский сценарий квест-игры.

После проведения игры пришлось немного дополнить сценарий текстом: «Заранее нужно подготовить метки в школе, на каждой должен быть свой герой. Герой требует от капитана предыдущую подсказку, выдает задание. После успешно выполненного задания герой отдает капитану команды следующую подсказку». Добавить схему движения по турам.

**Заключение**

Проект оказался очень познавательным, а игра увлекательной и полезной.

Я научился искать в библиотеке и сети Интернет нужную информацию. Узнал, как идентифицировать то или иное растение, как составляется сценарий и то, что существует профессия сценарист.

Оказывается, есть организации, которые занимаются изучением деревьев, музеев, которые хранят информацию о них. В городе проводятся акции по озеленению.

Деревья, леса всегда были и остаются неотъемлемой частью России. Их используют для разных целей (строительство, озеленение, бумага, лекарства и др.), воспевают поэты, музыканты, превозносят художники.

Название игры «Сокровища Ямала» я выбрал не случайно. Ямало-Ненецкий автономный округ обладает огромными богатствами: кроме нефти и газа, наш регион богат водными ресурсами, рыбой, пушниной, ягодами. По-моему, леса – тоже сокровища нашего региона.

В результате исследовательской деятельности у меня образовалась целая коллекция о деревьях: сборники загадок, песен, пейзажей, интересных фактов.

Сценарий квест-игры можно использовать при проведении экологических акций, например, перед посадкой деревьев.

Также можно использовать игру для проведения занятий по окружающему миру. Гипотеза подтвердилась: изучать природу намного интереснее в игре, а не по учебникам.

Создавать сценарий оказалось очень интересным занятием. Как волшебник, можно сделать всё, что захочется.

Теперь, обладая некоторым опытом написания сценария, можно создавать игры на другие темы.

**Библиографический список используемых источников**

1. Биология/Л.Д. Вайтконе. – Москва: Издательство АСТ, 2017. – 160 с.: ил. – (Энциклопедия занимательных наук для детей).

2. Большая российская энциклопедия – электронная версия. - [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://bigenc.ru/

3. Квест своими руками. Статья 20.01.2011. - [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://habr.com/ru/company/mobiquest/blog/112208/

4. Квест – что это простыми словами. Статья. 17.05.2018. - [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://advi.club/psihologiya-i-obshhestvo/157-kvest-prostymi-slovami.html

5. Лиственница: в воде тонет, но не гниет. Статья. - [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://www.promwood.com/derevoobrabotka/breedswood/o\_vydah\_drevesyny/1266.html

6. Ожегов С.И. и Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений/Российская академия наук. Институт русского языка им. В.В. Виноградова. – 4-е изд., дополненное. – М.: ООО «ИТИ Технологии», 2003. – 944 стр.

7. Природа Ямала / Колл.авторов. Екатеринбург: УИФ «Наука», 1995.

8. Природа Ямало-Ненецкого автономного округа/ Под ред. В.К. Рябицева. Екатеринбург: Изд-во Урал. Ун-та, 2006. – 264 с.: ил.

9. Северная энциклопедия. – М.: Европейские издания, 2004. – 1200 с.: ил., карты; цв.вкладки; электронная версия на компакт-диске.

10. ЯМАЛ: ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЯМАЛО-НЕНЕЦКОГО АВТОНОМНОГО ОКРУГА: В 3 т. Т. 1 Салехард; Тюмень: Издательство Тюменского государственного университета, 2004. 368 с.

11. Что такое квест и в чём его суть? Статья. 06.06.2016. - [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://www.mnogo-otvetov.ru/dosug/chto-takoe-kvest-i-v-chyom-ego-sut/

Приложение 1

Сценарий квест-игры «Сокровища Ямала»

*Заранее нужно подготовить метки в школе, на каждой должен быть свой герой, а также задания. Герой требует от капитана команды предыдущую подсказку, выдает задание. После успешно выполненного задания герой отдает капитану команды следующую подсказку.*

*На метки в первый тур требуется шестеро родителей (или старшеклассников). Несколько человек - жюри. Двое будут раздавать реквизит на улице.*

*Ребята, приглашенные для игры, и их родители собираются в классе.*

**Ведущий**: Здравствуйте, ребята! Приветствуем Вас на квест-игре «Сокровища Ямала»! Кто знает, какие сокровища есть на Ямале?

**Ребята:** Нефть, газ, олени, рыба…

**Ведущий:** Молодцы!А лес? А живущие в лесах звери и птицы? А растущие в лесах грибы, ягоды, кедровые орешки? Да, лесные ресурсы на Ямале не являются основными, но их тоже можно считать сокровищами. Итак, тема игры – леса Ямала. Команды должны найти клад, выполнив все задания про леса, деревья. Будет три тура, жюри присуждает победителю каждого тура по 1 баллу. Для начисления балла требуется правильность выполнения заданий, а также скорость.

1 тур. Задания в школе – 1 балл.

2 тур. Задание на улице – 1 балл.

3 тур. Поиск клада на улице – 1 балл.

Побеждает команда, набравшая больше баллов.

Теперь нужно разделиться на две команды и выбрать капитана.

*Учитель делит детей на команды «Лесовичок» и «Таёжный патруль», назначает капитанов, раздает шарики с названиями команд.*

**Ведущий:** Послушайте правила игры.

Команды следуют по меткам, указанным в подсказках. На метках каждый участник должен выполнить правильно задания, чтобы команда получила следующую подсказку. Если игрок не может справиться с заданием, он может попросить помощи у команды или сбегать посмотреть Шпаргалку (вот она перед Вами). Команда потеряет время, но сможет продолжить игру.

Сейчас капитаны команд получили шарик с первым заданием, этот шарик командир носит с собой, чтобы вся команда видела, куда продвигаться дальше.

Названия команд указаны на шариках. Правила понятны?Команды готовы? Начнем игру! На старт, внимание, марш!

*Ребята проходят по меткам:*

*1). Загадки.*

*На станции «Загадки» каждый участник по очереди выбирает листок, переворачивает, читает загадку, говорит отгадку. За правильный ответ получает фишку. Не угадал – бежит в конец очереди, затем проходит испытание снова. Только когда у всех членов команды будет по фишке, команда получает следующее задание.*

|  |  |
| --- | --- |
| *Осень в сад к нам пришла,*  *Красный факел зажгла.*  *Здесь дрозды, скворцы снуют*  *И, галдя, его клюют.*  (Рябина) | *Он шипы свои выставил колко.*  *Шипы у него, как иголки.*  *Но мы не шипы у него соберём,*  *Полезных плодов для аптеки нарвём.*  *(Шиповник)* |
| *Где-то в чаще дремучей,*  *За оградой колючей,*  *У заветного местечка*  *Есть волшебная аптечка:*  *Там красные таблетки*  *Развешены на ветке.*  *(Шиповник)* | *У меня длинней иголки,*  *Чем у елки.*  *Очень прямо я расту*  *В высоту.*  *Если я не на опушке,*  *Ветки – только на макушке.*  (Сосна) |
| *Вроде сосен, вроде ёлок,*  *А зимою – без иголок.*  *(Лиственница)* | *Что за дерево стоит –*  *Ветра нет, а лист дрожит?*  (Осина) |
| *Есть у родственницы елки*  *Не колючие иголки,*  *Но, в отличие от елки,*  *Опадают те иголки.*  *(Лиственница)* | *Есть серёжки, да не девчонка,*  *Есть шишки, да не сосёнка;*  *А живёт в низинке,*  *Около лозинки.*  *(Ольха)* |
| *Деревца в лесу стоят,*  *Даже в тихий день дрожат.*  *Вдоль извилистой тропинки*  *Шелестят листвой... (осинки)* | *Белый низ, зеленый верх —*  *В летней роще краше всех!*  *На стволах полоски.*  *Хороши... (берёзки)* |
| *Зелена, а не луг, Бела, а не снег, Кудрява, а не голова.*  (Берёза) | *На полянке девчонки В белых рубашонках, В зеленых полушалках.*  (Берёза) |
| *Весной зеленела,*  *Летом загорела,*  *Осень в сад пришла,*  *Красный факел зажгла.*  (Рябина) | *Это дерево—трусишка.*  *Все трясется, как зайчишка.*  *Листья — красные монетки*  *Целый день дрожат на ветке.*  (Осина) |
| *На лесной опушке*  *Стоят подружки.*  *Платьица белёны,*  *Шапочки зелёны.*  (Берёза) | *Стоит Таня В белом сарафане. На стройной ножке В ушах – серёжки.* ( Берёза) |

*2). От части к целому.*

*Как детективу, нужно определить, какому растению принадлежит часть (лист, плод). Если участник игры и его команда затрудняются ответить, можно сбегать посмотреть Шпаргалку. Они потеряют время, но смогут продвигаться дальше. Можно использовать лупу.*

*3). Убери лишнее.*

*По очереди каждый игрок должен показать на карточке, что лишнее, то есть какие листья или семена относятся к деревьям, не произрастающем в нашем регионе (ЯНАО).*

*4). Пазлы.*

*Место проведения – спортивный зал. Каждый игрок за фишку должен соединить пазлы: на одной стороне картина, на другой – название и художник. Первая часть с картинами находится в одном месте спортзала, а другая – в другой. Так что придется побегать. Подсказкой будет срез на пазлах.*

*Для заданий используются репродукции пейзажей Ивана Ивановича Шишкина «Утро в сосновом лесу», «Еловый лес», «Ивы, освещенные солнцем», «Берёза и рябинки», «Сосна», «Рябина», «Лес-осинник», «На Севере диком», Исаака Ильича Левитана «Берёзовая роща», «Золотая осень», Архипа Ивановича Куинджи «Берёзовая роща», Алексея Кондратьевича Саврасова «Пейзаж с сосной», «Летний день. Ивы на берегу реки».*

*5). Верю - не верю.*

*Каждый участник вытягивает карточку, в ней интересный факт о деревьях. Нужно угадать, правда это или ложь.*

*Правда:*

*Древесина лиственницы тонет в воде.*

*Из древесины осины обычно изготавливают спички.*

*Древесина сосны наиболее широко используется в кораблестроении.*

*Древесина берёзы используется для изготовления лыж.*

*Клён, как и береза, дает сладкий сок.*

*Колбасное дерево существует.*

*Ложь:*

*На хлебном дереве растёт хлеб.*

*Молочное дерево едят коровы.*

*Свечное дерево светится по ночам.*

*На мыльном дереве растут мочалки.*

*6). Мешок букв.*

*Нужно угадать, какое дерево Ямала зашифровано, поменяв буквы в слове местами:*

*Ива-ваи, берёза-ёраезб, сосна-онасс, ель-леь, ольха-ьахол, рябина-нияраб, осина-исано, шиповник-вшкноипи, лиственница-тнелнивицас.*

*Все собираются в классе. Жюри определяет победителя 1 тура.*

**Ведущий:** Первый тур игры окончен. Второй и третий туры будут проходить в школьном дворе, награждение победителей там же.

Послушайте правила второго тура «Найди дерево по песне». Каждому участнику нужно будет найти дерево, о котором поется в песне, сбегать привязать к нему ленту с названием этого дерева, вернуться к крыльцу к своему шарику (штабу). Побеждает команда, которая справится с заданием быстрее и правильнее. При затруднении можно советоваться друг с другом, с родителями. Внимание! Советую посмотреть Шпаргалку перед выходом на улицу.

Одеваемся, все вместе выходим на крыльцо.

*Внизу крыльца прикрепляют шарики в противоположных местах. Участникам вручают ленты с названиями деревьев. Ребята спускаются со ступенек.*

**Ведущий:** Команды готовы? Тогда начнем. Музыку!

*Ведущий включает музыку.*

*1. «Отчего так в России берёзы шумят» (Любе и С. Безруков) – берёза.*

*2. «Уральская рябинушка» (Золотое кольцо) - рябина.*

*3. «Серёжка ольховая» (Эдуард Хиль) - ольха.*

*4. «Осинка» (Татьяна Чубанова) - осина.*

*5. «По муромской дорожке» (народная песня) - сосна.*

*Ребята привязывают ленты. Жюри следит за правильностью выполнения задания.*

**Ведущий:** Молодцы! Второй тур завершен. Капитаны команд, получите подсказку и отправляйтесь всей командой на поиски клада. Кто быстрее принесет клад на крыльцо, получает балл за третий тур.

*Команды ищут и приносят клад на крыльцо.*

*Звучит песня «Здравствуйте, дерево!» (Вельвет)*

*Ключом из сундука, найденным одной командой, можно открыть сейф, найденный другой командой. Каждый участник получает сладкий приз из сейфа. Остатки сладостей дети раздают родителям, участвующим в игре. Команда-победитель получает Диплом победителя.*

1. Ожегов С.И. и Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений/Российская академия наук. Институт русского языка им. В.В. Виноградова. – 4-е изд., дополненное. – М.: ООО «ИТИ Технологии», 2003. – 944 стр. [↑](#footnote-ref-1)
2. Квест – что это простыми словами. Статья. 17.05.2018. - [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://advi.club/psihologiya-i-obshhestvo/157-kvest-prostymi-slovami.html [↑](#footnote-ref-2)
3. Что такое квест и в чём его суть? Статья. 06.06.2016. - [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://www.mnogo-otvetov.ru/dosug/chto-takoe-kvest-i-v-chyom-ego-sut/ [↑](#footnote-ref-3)
4. Квест своими руками. Статья 20.01.2011. - [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://habr.com/ru/company/mobiquest/blog/112208/ [↑](#footnote-ref-4)
5. Природа Ямало-Ненецкого автономного округа/ Под ред. В.К. Рябицева. Екатеринбург: Изд-во Урал. Ун-та, 2006. – 264 с.: ил. [↑](#footnote-ref-5)
6. Большая российская энциклопедия – электронная версия. - [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://bigenc.ru/ [↑](#footnote-ref-6)
7. Биология/Л.Д. Вайтконе. – Москва: Издательство АСТ, 2017. – 160 с.: ил. – (Энциклопедия занимательных наук для детей). [↑](#footnote-ref-7)
8. Лиственница: в воде тонет, но не гниет. Статья. - [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://www.promwood.com/derevoobrabotka/breedswood/o\_vydah\_drevesyny/1266.html [↑](#footnote-ref-8)