

Сценарий квест-игры: «Дружба крепкая»

Сценарий основан на материале мультфильма «Фиксики» - русского производства 2010 года выпуска. Мультсериал рассказывает о приключениях маленьких человечков — фиксиков, которые живут внутри различных приборов и техники, содержат её в порядке и отлично знают, что и как устроено. Мультсериал в лёгкой занимательной форме объясняет детям, что и как устроено в нашем техногенном мире.

Герои и ведущие: В квесте участвуют двое ведущих-взрослых:

1 ведущий – в роли Симки – девочки-фиксика, положительная героиня.

2 ведущий – в роли Фаерверка – мальчика-фиксика, антагониста.

Краткое содержание квест - игры: Симка и дети – друзья, Симка потеряла помогатор – рюкзак фиксиков с инструментами для ремонта. Если его найдут другие люди – секретность фиксиков будет под угрозой, и они окажутся в опасности, Симку серьезно накажут. А еще Симка обещала с помощью помогатора починить технику в доме ребят. Задача ребят – найти помогатор и помочь подруге.



Цель: Формирование у детей дружеских взаимоотношений к друг другу.

Задачи:

1. Воспитывать дружеские чувства к окружающим, умение быть настоящим другом, готовым в любое время прийти на помощь.
2. Продолжать воспитывать умение слушать собеседника, не бояться высказать свою точку зрения и принимать решение командой.
3. Углублять представление детей о дружбе и умении быть настоящим другом.

Предварительная работа: Ознакомление с пословицами о дружбе; чтение художественной литературы: Л. Н. Толстой «Отец приказывал сыновьям...»; С. Михалков «Дядя Стёпа»; Братья Гримм «Бременские музыканты»; З. Ежикова «Крот и его друзья»; индивидуальные беседы с детьми по теме занятия.

Материал: Костюмы «Фиксиков», «Помогатор»(рюкзак),набор инструментов, лучи (скотч желтого цвета),магнитофон ,музыкальные треки для флэш-моба и разминки.

Ход игры:

Симка (*выбегают, что-то ищут*): Ой-ой, как же так, где же он! Что же делать, совсем скоро Маша с Папусом вернутся. Ой. (Замечает ребят). Ой, дети! Я же не должна была.. Но вы меня уже увидели, да? Вы же никому не скажете? А, впрочем, даже если и скажете... За помогатор Маша меня все равно не простит. А я говорила Нолику – если нам доверили помогатор на день, нужно глаз с него не спускать... А теперь он пропал... Ой, что же делать! Может, вы сможете мне помочь? Давайте вместе его поищем! Я буду говорить «горячо», если почувствую, что помогатор где-то рядом, и «холодно» - если он далеко.

1 конкурс. *Поиск предмета в локации*

*Игра «Холодно, горячо» *Дети должны найти записку с текстом: «ха, даже не пытайтесь найти помогатор! Я украл его, и вы ни-когда его не найдете! И Маша с Папусом вас не простят, и все откажутся с вами дружить, и вообще, вообще!» **

2 конкурс.

Симка: -Какой ужас! Это Фаерверк написал! И что же делать, почему он такой ужасный... Еще и все инструменты разбросал из помогатора... Нет, так не пойдет, сначала соберем и рассортируем инструменты, а уж потом пойдем Фаерверка искать!

*Игра «Убери лишнее» *Детям выдается коробка с предметами, их задача понять, что из этого – нужные инструменты, которые могли быть в помогаторе, а что – лишние вещи. В помогаторе должны храниться только инструменты которые могут как-то помочь в ремонте, поэтому детям выдаются: шурупы, гайки, молоток (лучше резиновый), веревка, ножницы, лампочка, изолента. А также другие вещи, не относящиеся к ремонту – например, тканевый платок, конфеты, тетрадка, бутылка воды и тд.**

3 конкурс. В: Ой, рядом с последним инструментом новая записка. «Что, испугались? Так уж и быть, у вас есть один шанс найти меня. Но сначала – разгадайте мои загадки» *Игра «Отгадай загадку»*

Ребята, я вам загадываю загадки, а ваша задача – правильно ответить. Нужно правильно ответить на 5 загадок – тогда мы точно пойдем, куда идти... Наверное.

1. Она — это то, что не каждый
За жизнь себе сможет сыскать,
Но если нашел, береги же,
Не дай никому отобрать!

(Дружба)

2. Вставьте пропущенное слово: Дружбу помни, а злобу ...

(Забывай)

3. У Артёма – 4 друга: Илья, Леша, Катя и Таня. Как зовут 5 друга в их компании?

(Артём)

4. Как подели 5 яблок между 5 друзьями, но чтобы одно яблоко осталось лежать в корзине?

(Последнему отдать яблоко с корзиной)

4 конкурс. *Выскакивает ведущий два*:

- Ха-ха, я Злой Фаерверк, великий и ужасный, и я придумал эту гениальную проказу. Помогатор – у меня. Но я вам его, конечно же, не отдам. Потому что так неинтересно, и потому что я Злой, конечно. Да и все равно бы вы не прошли мои испытания.

Симка: А ну постой! Что еще за испытания? И почему это не пройдем, ребята вон какие умные – загадки твои разгадали.

Фаер: Загадки – дело хорошее. Но ум еще не все. Как у вас с креативом? Уверен, хуже чем у меня. Ведь это я придумал гениальную проказу. Но, вы можете попробовать меня удивить.

Симка: Ребята, давайте попробуем! Пусть каждый из нас по очереди загадает животное, любое. И изобразит его, но не используя слов, только жестами. А Фаерверк попытается угадать. Думаю, вместе мы сможет справиться и загадать хорошо. Ты согласен?

Фаер: Ну, почему бы и нет...

Игра «Крокодил»

5 конкурс. Фаер: Ну, так уж и быть, прошли испытание. Но следующее – не пройдете. Потому что там нужно показать сплоченность и дружность, а я ни того, ни другого не вижу.

Симка: А вот и неправда, ребята у меня – замечательные. Сейчас покажем. Давайте немного разомнемся, а то, как говорит Дедус, от фикса со слабой спортивной формой толку мало. Встаньте в круг. Сейчас я вам покажу какое-то движение, вы должны его повторить за мной. Например, присяду и встану.

Вы повторяете. Дальше тот, кто справа от меня, повторяет мое движение, и добавляет свое. Например, подпрыгивает. И вы повторяете – теперь мы сначала садимся, а потом подпрыгиваем. И так движения добавляются до тех пор, пока очередь снова не дойдет до меня. Когда она дойдет до меня, мы должны будем повторить все движения подряд и не сбиться. Чтобы пройти испытание, мы должны все вместе не ошибиться, и синхронно станцевать танец. Вы готовы?

6 конкурс.

Фаер: Что же, впечатляет... Но вы правда думали, что это все? Ничего подобного! Я кое-что достал из помогатора. Старые тросы, давно не работающие. Но они помогут мне проверить вашу ловкость. Я подвесил их к стене, и вам нужно мимо них пройти. Но если заденете – не засчитаю!

Симка: Давайте, ребята, у нас точно получится!

** У стены натянуты веревки: под наклоном, в произвольном порядке, внахлест, так чтобы вместе они создавали подобие лабиринта (как лазерные лучи в фильмах). Задача – пройти, не задев ни одну веревку. **

7 конкурс. Фаер: Что же... Получается прошли вы все испытания. Так уж и быть, забирайте.

Симка: Ура, вот и помогатор! Спасибо, ребята, вы такие молодцы, так здорово мне помогли! Но стойте, на нем пароль-блокировка. Фаерверк, это твоих рук дело?

Фаер: Неужели вы думали, что просто найти помогатор будет достаточно. Последнее испытание, на ум. Я скажу вам код, но для этого каждый из вас должен рассказать скороговорку, поговорку, считалку или короткий стишок, который он знает на память. У стишка должна быть конкретная тема – дружба и то, как она важна людям. Назовете – скажу код.

Симка: Давайте, ребята. Если забудете – не страшно, главное попробовать. Вы сможете начать заново.

8. Заключение.

Фаер: Ну вот, я отдал вам помогатор, и теперь снова останусь без всякого общения, без игр... Везет вам, у вас и игры, и друзья, и помогатор даже! И вообще, вы такие дружные, ловкие, умные. А я один... Эх...

Симка: Фаерверк, так ты поэтому его украл? Чтобы поиграть? Но ты ведь мог просто попросить нас, и мы бы сразу приняли тебе к себе. Наши друзья будут тебе рады.

Фаер: Правда?.. Но я не умею дружить, и совсем не знаю, как это делать. Я умею только проказничать...

Симка: Что ты, это совсем просто! Нужно только быть добрым и честным к другим, и тогда все сами к тебе потянутся. Да и, сказать по правде, твоя

проделка с помогатором помогла нам вспомнить как важно помогать друг другу и как хорошо, когда у тебя есть друзья. Ты только не кради ничего больше, лучше устраивай игры ребятам, хорошо? А сейчас давай, пойдём с нами. Ребята точно смогут научить тебя настоящей дружбе, они такие сплоченные! Пойдем скорее.

Фаер: Ладно, уговорили! Но сначала – танец фиксиков! *танцуют импровизированный танец под песню из заставки мультфильма*

Симка: И не забывайте! Кто такие фиксики – большой-большой секрет!