**Escape-квест «Путь к успеху»**

*Козловская И.А., методист,*

*председатель Солигорского*

 *РС ОО «БРПО»*

 *Бабусько О.А., методист*

Эскейп-квест (Escape − с английского «спасение») − это настоящее живое приключение, захватывающая интеллектуальная командная игра, основанная на определенном сюжете с конкретными заданиями и задачками, которые предстоит разрешить её участникам.

Эскейп-квест способствует развитию лидерских способностей, умения общаться со сверстниками и со старшими, творческого подхода к решению задач. Также в игровой форме закрепляют знания о современном детском и пионерском движении.

*Цель*: создание условий для формирования коммуникативных, организационных умений и навыков у пионерского актива.

*Задачи*:

формировать умения конструктивно общаться и сотрудничать в коллективе сверстников;

формировать лидерскую и организаторскую культуру;

развивать лидерские, организаторские, коммуникативные умения и навыки.

*Все участники находятся в фойе 1-го этажа Центра творчества детей и молодежи. Звучат пионерские песни.*

**Ведущий:** Всем пионерам − пионерский салют! Сегодня мы открываем новый учебный год в Школе пионерских наук. Попасть в эту школу могут только самые активные, креативные и веселые люди, которые не боятся никаких испытаний. Школа*….(звучит сигнализация.)*

**Охранник** (вахта): Внимание! Внимание! Говорит служба безопасности Центра! Исчез хранитель пионерских сокровищ, а вместе с ним ключ от Школы пионерских наук. Преступники в спешке потеряли конверт, а на поиски ключа выделено только 60 минут. Необходимо срочно найти Хранителя с ключом! У вас мало времени! Поторопитесь!

**Ведущий:** Уважаемые ребята! Вы же не хотите, чтобы наша Школа была закрыта? Тогда давайте постараемся в течение часа найти пропавшего Хранителя и выясним, где находится ключ.

Чтобы быстрее его найти, вы должны разделиться на 4 команды.

*Все участники вытаскивают из шкатулки маленькие бумажки, внутри, которых написаны: красный цвет - горнисты, желтый цвет - барабанщики, зеленый - знаменосцы, белый - пионеры. Соответственно цветам и надписям на них образованы команды.*

*Вписать название в маршрутный лист*. Итак, теперь вы команда.

***Раздаем конверты и засекаем время***

В конверте текст:

«Если вы хотите найти ключ от Школы пионерских наук и спасти Хранителя пионерских сокровищ, выполните все задания, которые находятся в тайных комнатах центра. В каждой тайной комнате вам надо заработать один пазл и часть карты (маршрут команды). Торопитесь! Через час ключ будет утерян навсегда, а Хранитель превратится в обыкновенный замóк».

 *Маршрут Escape-квеста «Путь к успеху» состоит из 5тайных комнат, в которых командам необходимо преодолеть препятствия, чтобы найти конверт с пазлом и частью маршрутной карты.*

*(команды открывают конверт, выполняют задание)*

 Вперед! Удачи! Не забывайте, на поиски у вас всего 60 минут.

***Задание 1:*** Сосчитать количество лестниц в здании. К этой цифре прибавить 100 (это будет номер комнаты, где необходимо найти конверт с заданием №2).

В тайной комнате находится сейф, в котором находится конверт с заданием. Но для того, чтобы открыть сейф, необходимо в комнате найти связку ключей и подобрать ключ.

*Команда ищет связку ключей, спрятанную в комнате, затем подбирает ключ и открывает сейф. В сейфе −задание для команды.*

***Задание 2.***«Страна Пионерия»

Вписать определения в пустые клеточки, а затем из выделенных букв составить ключевое слово.

1. *Атрибут пионерской организации, используемый для «озвучивания» сигналов, собирающих участников организации на их дела, для исполнения маршей.*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Б | А | **Р** | А | Б | А | Н |

1. *Старший друг, помощник и советчик ребят - членов детской общественной организации в звене, отряде или дружине.*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| В | О | Ж | А | Т | Ы | **Й** |

1. *Знак принадлежности к организации.*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Г | А | Л | С | Т | **У** | К |

1. *Атрибут, используемый для подачи сигналов, исполнения маршей, для созыва на сборы членов пионерской организации.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Г | **О** | Р | Н |

1. *Краткое выражение, отражающее цели и ценности коллектива, объединения.*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Д | **Е** | В | И | З |

1. *Одно из важнейших структурных подразделений организации, ее основа.*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Д | Р | У | Ж | **И** | Н | А |

1. *Важнейшие нормы жизни члена пионерской организации, устанавливаемые решением высших органов самоуправления (органами управления) организации, обязательные для выполнения.*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **З** | А | К | О | Н |

1. *Символическое выражение идеи поступательного движения коллективов (пионерских отрядов, дружин) к цели организации, сформулированной в ее Девизе. Музыкальное произведение.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **М** | А | Р | Ш |

1. *Первопроходец, новатор, лидер, первый.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **П** | И | О | Н | Е | Р |

1. *Главный символ чести, единства и сплочённости членов организации, верности её лучшим традициям, идеалам добра и справедливости.*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| З | **Н** | А | М | Я |

1. *Рифмованный ритмический текст, исполняемый в такт шагу в движении или на месте.*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Р | **Е** | Ч | Ё | В | К | А |

1. *Действия, совершаемые в торжественных случаях в строго определенной последовательности, ярко и положительно эмоционально окрашенные.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Р | **И** | Т | У | А | Л |

1. *Предметы, способствующие красочному и яркому оформлению деятельности детских общественных организаций, утверждающие в общественном мнении самобытный облик члена определенной организации, формированию чувства сплоченности у членов одной организации*

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| А | Т | Р | **И** | Б | У | Т | Ы |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Р | Й | У | О | Е | И | З | М | П | Н | Е | И | И |

 *Ключевое слово*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| М | У | З | Е | Й |  | П | И | О | Н | Е | Р | И | И |

 Команда получает пазл и направляется для прохождения маршрута в народный музей пионерской организации и современного детского движения. Но вновь преграда – путь к музею лежит через лабиринт: верёвка в любом порядке обматывается вокруг деревянных стоек. На одном конце крепится замок, а на другом – ключик таким образом, чтобы их можно было спокойно перемещать по верёвке. Цель – открыть замок. Одна группа «ведет» замок, а другая – ключ. В середине пути группы встречаются, и благополучно открывают замок.

 *Перед командой открываются двери, где их встречает научный сотрудник* *Архивариус, он приветствует команду и предлагает пройти испытание.*

***Задание 3.*** «Энциклопедия пионерских наук»

Вы находитесь в народном музее пионерской организации и современного детского движения. Перед вами – пионерские значки. Пионерский значок − это символ принадлежности к детской организации, отличительный знак пионера. За всю историю пионерии её члены носили разные значки.

1. Необходимо расположить значки в порядке, соответствующему периоду истории развития детского движения.
2. Из набора карточек составьте структуру Белорусской республиканской пионерской организации.

*(ЦС ОО «БРПО» → ОС ОО «БРПО» → РС ОО «БРПО» →*

*Совет дружины → пионерские отряды)*

1. Повязать пионерский галстук и показать пионерский знак приветствия.
2. Собрать текст куплета гимна пионеров (каждое слово − на отдельном листочке-эмблеме):

Взвейтесь кострами, синие ночи,

Мы пионеры − дети рабочих!

Близится время светлых годов,

Клич пионеров − всегда будь готов!

*А теперь спойте его.*

1. В повести Аркадия Гайдара «Тимур и его команда» рассказывается о ребятах, оказывающих помощь семьям военнослужащих и престарелым людям. Там, где была оказана тимуровская помощь, пионеры оставляли тайный знак. Найдите этот знак, и вы получите дальнейшие указания.

*На обороте красной звезды − № телефона, по которому необходимо позвонить. В ответ приходит СМС: «В нашем центре, в коридоре, подпирает он окно, цветы мы ставим на него».*

Команда получает пазл и начинает поиски ответа.

В рекреации 3-го этажа на подоконнике лежит фотография вахты центра. Команде необходимо встретиться с дежурным администратором, у него есть подсказка – слово «Игра» и часть маршрутной карты.

***Задание 4.*** «Игра – дело серьезное»

*Следующая тайная комната − это игровой зал центра, куда необходимо попасть команде. За дверями тайной комнаты участников встречает Авадакедавра.*

**Авадакедавра**: Здравствуйте девчонки и мальчишки! Сегодня сорока принесла мне на хвосте новость, что где то здесь, похитители прячут Хранителя пионерских сокровищ, у которого находится ключ от Школы пионерских наук. Я его искал, искал, но что-то не нашел. Может, вы мне поможете?  Но на поиск со мной пойдут не все! А только самые смекалистые, ловкие и внимательные ребята! Вы смекалистые и ловкие? И внимательные? Сейчас проверим!

 Команда выстраивается перед линией старта.

 На столике (для каждого этапа устанавливается свой столик) на листе написан куплет детской песни с пропущенной фразой. Варианты ответов − на каждом отдельном листе. Задача команды выбрать на каждом этапе правильный вариант ответа (бланки с правильным ответом забирают на следующий этап) и добраться до следующего этапа, преодолев на пути препятствия.

1.«В юном месяце апреле.
В старом парке тает снег,
И ...

Начинают свой разбег».

а) веселые качели;

б) голодные студенты;

в) довольные спортсмены;

г) крикливые соседи.

 *До следующего этапа доскакать парами в коробке, не забывая забрать бланк с правильным ответом.*

2.«Слышу голос из ... ,

Он зовет меня в чудесные края».

а) телерекламы;

б) соседней квартиры;

в) канализационного люка;

г) Прекрасного Далека.

*Добежать до натянутого каната (веревки на высоте 50 см), перепрыгнуть через барьер командой, взявшись за руки. Забрать бланк с ответом.*

3. «Не спешил бы ...
К нам через ухабы,
Лед на речке не замерз,
Кабы, кабы, кабы».

Методический альманах

а) Дед Мороз;

б) слесарь;

в) налоговый инспектор;

г) голодный пес.

 *К следующему этапу добежать змейкой, выстроившись друг другу в затылок и положив руки на плечи впереди стоящему, не уронив кегли. Забрать бланк с ответом.*

4. « ... босиком по земле прошел,
Клены по плечам хлопал.

Если ясный день, это хорошо,

А когда наоборот - плохо».

а) дачник;

б) дождик;

в) великан;

г) ежик.

 *Добежав до очередного этапа пройти командой по бревну, положив руки друг другу на пояс. Не забыть бланк с ответом.*

5. «Может, мы ... кого-то зря −
Календарь закроет этот лист».

а) облили манной кашей;

б) встретили с поезда;

в) обидели;

г) напугали.

 *До финишной черты проскакать на правой ноге (всей командой), положив руки на головы рядом стоящих. Выполнить задание.*

6. «Если я чешу в затылке,
Не беда!

В голове моей .... Да, да, да».

а) опилки;

б) мозги;

в) пустота;

г) страшилки после просмотра боевиков

 *Авадакедавра вручает команде пазл и конверт с зашифрованным текстом:*

 3, 16, 6, 17, 6, 5 ,/ 3, 32 / 14, 1 / 3, 6, 17, 14, 15, 13 / 16, 20, 19, 9. / 3, 1, 13 / 14, 1, 5, 15/ 19, 9, 22, 15/ 9 / 14, 6, 8, 1, 13, 6, 19, 14, 15/ 16, 17, 15, 14, 9, 11, 14, 20, 19, 28 / 3 / 12, 15, 4, 15, 3, 15/ 2, 1, 14, 5, 9, 19, 15, 3/ 9 / 15, 18, 3, 15, 2, 15, 5, 9, 19, 28/ 22, 17, 1, 14, 9, 19, 6, 12, 31. / 3, 16, 6, 17, 6, 5, 9/ 12, 1, 8, 6, 17, 14, 1, 31/ 18, 9, 4, 14, 1, 12, 9, 8, 1, 23, 9, 31!

Текст: «Вперед, вы на верном пути. Вам надо тихо и незаметно проникнуть в логово бандитов и освободить Хранителя. Впереди лазерная сигнализация!».

*Ключ к шифру:*

А  Б   В   Г   Д   Е  Ж  З   И   Й   К    Л    М   Н   О   П   Р   С   Т   У  Ф

1   2   3   4   5   6   7   8   9  10  11   12   13  14 15  16  17  18  19 20  21

Х  Ц   Ч  Ш  Щ  Ъ  Ь   Э  Ю  Я Ы

22 23 24 25  26 27 28 29 30  31 32

 ***Задание 5.*** «Лазерная сигнализация»

 Вход в логово перекрыт специальной охранной системой. Охранная система − это обычная бельевая резинка, которой перетянут вход, оставив небольшие ячейки, в которые можно пролезть (не без труда).  Дверь в тайную комнату находится в конце лабиринта. Задача команды – добраться до неё, не задевая края резинки.

 Пройдя «лазерную сигнализацию», команда попадает в тайную комнату и освобождает Хранителя пионерских тайн, но неожиданно выясняется, что ключ заперт в волшебной шкатулке. Для того, чтобы узнать код шкатулки, необходимо всем командам вместе собрать эмблему Школы пионерских наук, на которой указан код. А поэтому, все команды должны объединить пазлы, которые заработали, выполняя задания в тайных комнатах.

 Сложив воедино эмблему, остается открыть шкатулку и забрать ключ от последней тайной двери, местонахождение которой знает только Хранитель, он и ведет всех к заветной комнате. Читает заклинание: «Вингардиум Левиоса! Паукатус убегатус! Призракус улетакус! От плохого настроения избавлякус!», все вместе − «Редукто!».

 Ключ открывает тайную дверь, за которой находится «Страна дружбы и добра». Участники Escape-квеста «Путь к успеху» попадают в торжественный зал. Праздник начинается...

 Литература

1. Артюхова, И. С. Воспитательная работа с подростками: занятия, игры, тесты / И.С. Артюхова. − М.: Издательство «Первое сентября», 2004.
2. Буткевич, В. В. Гражданское воспитание детей и учащейся молодежи: пособие для рук. учреждений образования, педагогов, классных руководителей и студентов / В. В. Буткевич. − Минск: НИО, 2007.
3. Как вести за собой. Большая книга вожатого. Учебное пособие. − М.,2004.
4. В помощь педагогу-организатору. − Минск: Изд. ООО «Красико-Принт», 2004.