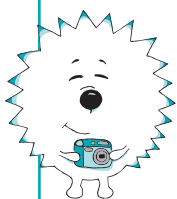


*Вы слышали о новой модной форме работы с учащимися – игре «Энкаунтер»? Это командная реально-виртуальная игра с элементами логики и риска. Коллеги уже применяют в работе. Попробуйте и вы, проведите квест-игру со старшеклассниками. Воспользуйтесь готовым сценарием.*



## Квест-игра «Энкаунтер», которая поможет преодолеть барьеры в общении

**Светлана Залецкая,**

педагог-психолог МОУ «Лицей № 3»,  
город Галич, Костромская область

**У** чтобы пройти квест-игру «Энкаунтер», участники передвигаются по городу и выполняют задания. Продумайте для команд безопасный маршрут. Посмотрите в сценарии квест-игры, какие пункты назначения можно прописать → 3. Расскажем, что еще не забыть при подготовке к квесту.

### Подготовьтесь к квесту «Энкаунтер»

Выберите тему квеста, определите цели и задачи. Квест «Энкаунтер» развивает у учащихся: коммуникативные умения и позитивное отношения к себе и к школе (личностные УУД), принятие учебной задачи, произвольную регуляцию деятельности (регулятивные УУД), логическое и абстрактное мышление, оперативную память, творческое воображение, концентрацию внимания, объем словаря (познавательные УУД).

Составьте план пути участников, проверьте точность местонахождения объектов, до которых нужно дойти детям. Оформите маршрутный лист для каждой команды. Зашифруйте пункты на-



---

значения, чтобы участники за-ранее не догадались, что это за место.

Пропишите задания, которые участники будут выполнять на каждом пункте назначения. Ограничьте время, за которое учащиеся должны выполнить все задания. Для этого мы рекомендуем вам заранее пройти тот же путь, что и команды.

Попросите классных руководителей помочь вам и обеспечить безопасность движения игроков по маршруту. Классный руководитель следит за выполнением заданий и выдает по результатам баллы (например, смайлы, жетоны или «деньги»), а может и оштрафовать участников – забрать жетоны.

После того как команды пройдут квест, дайте им задание подготовить презентацию. На слайдах учащиеся покажут свои результаты.

### Оцените презентации команд

В презентациях участники рассказывают, какое было задание, как они его выполнили, тяжело ли было найти контакт с людьми. Школьникам во время квеста приходится устанавливать контакт с незнакомым человеком или с человеком, который имеет высокий социальный статус. Участники могут оказаться в ситуации отказа в общении, агрессии, в ситуации, которая требует принятия быстрого решения.

Отчет по каждой путевой точке школьники иллюстрируют фотографиями, которые они делают по ходу квеста. Оцените презентации команд, наградите подарками тех, кто лучше справился с заданиями и получил больше баллов.



#### Какие задачи решает квест-игра «Энкаунтер»

**Технология «Энкаунтер»** – один из вариантов квест-технологий. Энкаунтер (англ. Encounter) в переводе означает «случайная встреча», «первый опыт», «неожиданное столкновение». Участники игры попадают в ситуации общения с людьми, которые не готовы к общению

с игроками. Задача школьников – установить контакт с жителями города и выполнить игровое задание. Чтобы справиться с заданием квест-игры, участники преодолевают социальные и психологические барьеры, решают логические задачи.





## Приложение

# Квест-игра «Энкаунтер» для учащихся 10-х классов

Маршрут разработала педагог-психолог С.Е. Залецкая для учащихся лицея № 3 города Галича. Замените пункты назначения объектами вашего города.

### Ход квеста

#### Старт: Лицей № 3

**Задание:** «выкупите» у куратора (классного руководителя) воздушные шары. Для этого ответьте на его вопросы. По дороге к следующей точке надуйте шары и двигайтесь с ними.

**Примечание.** После того как участники ответят на вопросы, куратор дает подсказку, где находится точка № 1. Подсказка – символ стелы. Школьники должны прийти на площадь к памятной стеле, которая посвящена 850-летию города Галича.

**Максимальное количество шаров:** 11.

#### Точка № 1. Стела

**Задание 1:** подарите шары жителям города. Один шар вы можете подарить только одному человеку. Сфотографируйте с шариком каждого, кому дарите. Во время вручения говорите человеку комплименты. Оставьте у себя 4 шара.

**Задание 2:** сделайте две фотографии: фотографию, на которой видны 14 пар ног и фотографию, на которой видны 13 пар рук. Если вам не хватит человек для фотографии, попросите прохожих помочь выполнить задание. Привлекли жителя – прибавьте 1 балл.

**Примечание.** После выполнения заданий куратор дает команде подсказку, где находится точка № 2. Подсказка – лист, на котором свечой напишите текст: «Вал, Лавочка, Беседка, Город, Отдых, Культура, Песочница, Сцена» (*ответ: Парк культуры и отдыха*). Куратор отдает лист вместе с красками. Чтобы проявить текст, участникам нужно найти воду и закрасить лист краской. Если игроки не могут найти воду, то куратор предлагает купить ее за 1 смайл.

**Задание по дороге к следующей точке:** сделайте фотографию, на которой зафиксирован пожарный автомобиль или патрульная машина. За рулем должен сидеть мужчина и улыбаться. Если не удалось «договориться» со спецмашиной, можно «взять» машину темного цвета.

**Примечание.** Игрокам нужно по дороге к следующей точке найти пожарную или полицейскую часть, договориться с сотрудниками и выполнить задание.

Максимальное количество баллов за фотографию с патрульной или пожарной машиной – 10.

Максимальное количество баллов за машину темного цвета – 5.



## Точка № 2. Городской Парк культуры и отдыха

**Задание:** найдите тайник. Вы должны четко и все вместе выполнять инструкции. За невыполнение игроком инструкций куратор снимает 1 балл.

1. Зайдите в ворота парка и встаньте лицом к ним.
2. Постройтесь в колонну, идите вперед, пройдите три лавочки, на третьей лавочке вы должны все сесть и сфотографироваться (+ 1 балл).
3. Найдите 2 березы и встаньте между ними в позу «Шерсть животного» (в шахматном порядке). Поднимите руки вверх и хором крикните: «Враги не пройдут!» (+ 1 балл).
4. Сосчитайте все отдельно стоящие лавочки, которые находятся на территории парка (ответ: 18).
5. Сосчитайте сидения в зоне аттракционов, которые имеют все эти признаки: одинаковой формы, имеют разный цвет, металлические, их всех больше (ответ: 28). Сложите полученные числа (ответ:  $18 + 28 = 46$ ). Сложите цифры числа, которое вы получили (ответ:  $4 + 6 = 10$ ). Сумму разделите на 2 (ответ:  $10 : 2 = 5$ ). Число, которое вы получите соответствует числу букв в слове, где находится тайник. Найдите это слово в парке (ответ:  $10 : 2 = 5$  букв – «КАССА»).
6. Обменяйте тайник на шар (договоритесь с кассиром заранее) (+ 3 балла).

**Примечание.** Положите в тайник конфеты и подсказку к точке № 3 – изображение скрипичного ключа.

## Точка № 3. Музыкальная школа

**Задание 1:** сделайте фотографию «оркестра»: за каждый музыкальный инструмент + 1 балл. (Чтобы выполнить задание, игроки договариваются с работниками музыкальной школы.)

**Задание 2:** по дороге к следующей точке зайдите в три дома и подарите жителям три шара, в каждый дом по 1 шару (+ 1 балл за каждый дом).

**Примечание.** Куратор дает команде подсказку к следующей точке. Подсказка – лист, на котором напишите лимонным соком или молоком текст: «Улица Поречье, дом № 22» (адрес библиотеки). Куратор отдает лист со свечкой и спичками. Чтобы проявить текст, участники аккуратно нагревают лист свечой.

## Точка № 4. Библиотека

**Задание:** сделайте фотографию, где все участники читают книги за столом.

**Примечание.** Куратор дает команде подсказку для продвижения к следующей точке. Подсказка – перемешанные слоги слов, которые необходимо расположить в верном порядке: ВЕС Е ГРА Я ГА ТИ ФИ СКИ ИЗ ТИ ПО Я ЛИЧ (ответ: Типография «Галичские известия»).

## Точка № 5. Типография

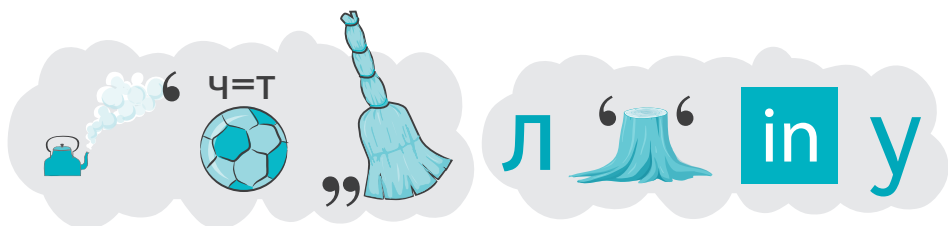
**Задание:** найдите агента и получите от него пароль к следующей точке. Агент в наушниках и слушает песню группы «Звери». С агентом нельзя разговаривать, можно только сказать пароль.



**Пароль:** ???йЕ!! реvarezИ «БЮ» лыв!Р\*еТ-Нуак: Нэлал С. Опсан:ъл \*о%Рапу. ме? Етиж АКС, мо. Т-ОП ёшимин: дер"епутсороПьСетй ор!!! Тсопь С.Е. Дзястид: ох ан хакиншуан В. К. ЕволЕч.

**Ответ:** Если прочитать текст снизу вверх и справа налево, то получится: «Человек в наушниках находится здесь. Постройтесь по росту перед ним и шепотом скажите ему пароль: Нас послал Энкауэнтер. Вы любите зверей?»

**Примечание.** Игроки должны прийти в типографию местной газеты и найти там агента. На подготовительном этапе заранее договоритесь с работниками типографии об участии в игре. Если игроки правильно выполняют задание, то агент отдаёт подсказку к следующей точке. Подсказка – ребус (*ответ: памятник Ленину*).



### Точка № 6. Памятник В.И. Ленину

**Задание 1:** сделайте фотографию с человеком – знаменитостью города Галича. (*Чтобы выполнить задание, участники ищут знаменитость своего города.*)

**Задание 2:** позвоните по предложенным номерам. Один из номеров счастливый: вам скажут следующую точку вашего маршрута.

**Примечание:** Напишите для участников 8 телефонных номеров.

### Точка № 7. Магазин «Мир детства»

**Задание 1:** сделайте фотографию, на которой все держат в руках игрушки. За каждого человека на фотографии + 1 балл.

**Задание 2:** Поблагодарите работников магазина бурными аплодисментами, сделайте «русский поклон» и скажите хором: «Спасибо! Вы – самые лучшие!» – + 3 балла.

**Примечание.** Куратор предлагает разгадать шифр-подсказку к следующей точке: «Великолепная семерка школьников» (*ответ: ул. Школьная, дом 7 – адрес школы*).

### Финиш: Лицей № 3

Участники возвращаются в школу.



# Сценарий игры «День Мудреца» для школьного летнего лагеря

*Предлагаем готовый сценарий интеллектуальной игры для организации досуга детей в летнем лагере → 2. В мероприятии могут участвовать школьники с 1-го по 4-й класс. Привлеките старшеклассников, чтобы они оформили помещение, в котором пройдет мероприятие. Попросите их сделать красочные плакаты, подготовить бумажные колпаки для всех участников, продумать призы. Вопросы для игры и система оценки → 4.*



## ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

<b>Участники</b>	Ученики 1–4-х классов
<b>Цель</b>	Организовать досуг детей в школьном летнем лагере, развить творческую активность, сообразительность и интеллект
<b>Задачи</b>	Выработать познавательные интересы, коммуникативные навыки, умение рассуждать, контролировать и анализировать собственные высказывания и действия, формировать ответственность за порученное дело
<b>Материалы и оборудование</b>	Плакаты с изречениями: «Знание — сила», «Мир освещается солнцем, а человек — знанием», «К добру и миру тянется мудрец, к войне и ссорам тянется глупец», «Мудрости учиться — всегда пригодится», «Если за день ничего не узнал — день прожил зря», «И сила уму уступает». Вопросы для игры, бумага, ручки. Бумажные колпаки, призы
<b>Примерное время</b>	60 мин

60 мин 

## Часть 1. Ход проведения

Допматериалы 

Вопросы для игры и система оценки → 4.

Детей и гостей встречает ведущий в костюме мудреца (борода, головной убор, накидка). На стенах висят плакаты с мудрыми изречениями.

**Ведущий:** Дорогие гости! Позвольте поприветствовать вас и подарить небольшие подарки. Надеюсь, они вам понравятся, и вы их наденете.

Ведущий дарит бумажные колпаки. Звучит песня из кинофильма «Приключения Буратино» «Какое небо голубое...» (слова Б. Окуджавы, музыка А. Рыбникова).

**Ведущий:** Приглашаю вас сыграть в командную интеллектуальную игру.

Ведущий делит учеников на возрастные группы по 5–6 человек и рассаживает их кружком за отдельные столы. Команды выбирают себе капитанов и придумывают название.

**Ведущий:** Внимание! Правила игры.  
Каждая команда получит 10 вопросов, среди которых 5 обязательных и 5 дополнительных. У вас есть 5 минут, чтобы письменно ответить на обязательные вопросы. Через 5 минут я соберу у капитанов листочки с краткими ответами. Если вы ответите раньше, можете взять дополнительные вопросы, при неверном ответе на них баллы вы не потеряете. Выступающие от каждой команды по очереди зачитают свои вопросы и озвучат полные ответы на них. Если кто-то ошибется, вопрос перейдет к оставшимся командам. Игрок, который ответит правильно, принесет баллы команде и себе лично.

Победителем станет команда, которая наберет большее количество баллов. Жюри учитывает активность каждого игрока команды, дисциплину, умение работать в группе.

**Ведущий:** Основная задача участников игры – набрать как можно больше баллов. Соблюдайте правила игры и групповой работы: внимательно слушайте друг друга, будьте активными, учитывайте мнение товарищей, критически оценивайте высказывания, выражайте без стеснения свою точку зрения, используйте только вежливые слова, подчиняйтесь капитану.

Права и обязанности капитана команды: зачитывать вопросы, следить за порядком и ходом игры, назначать отвечающего и принимать решение брать ли дополнительный вопрос. Капитан может выполнять роль фиксатора: записывать основные мнения в ходе рассуждений.

Ведущий помогает учащимся 1-х классов зачитать вопрос и под диктовку капитана записать на него ответ.

Ведущий: Определим очередность выступления команд. Остроумно продолжите фразу: «В некотором царстве, в некотором государстве жили-были...».

Ученики отвечают. Жюри определяет очередность на всю игру.

Ведущий: Все готовы? Начинаем игру!

Через каждые 10 минут игры делайте музыкальные паузы, чтобы ученики отдохнули и подвигались.

Ведущий: Вы молодцы! Победителем стала команда...

Жюри называет команду-победителя, дарит ей приз (например, коробку фло-мастеров) и раздает другие призы:

- лучшему игроку за самое большое количество правильных ответов;
- самому активному игроку, который умеет работать в команде;
- команде, которая дала наибольшее количество правильных досрочных ответов.

Ведущий: Расскажите, что вам понравилось, и что нет в игре?

Игроки высказывают мнения.

Ведущий: Из вопросов, которые вам достались, выберите лучший.

Команды проводят внутреннее голосование.

Ведущий: Благодарю всех за игру, до новых встреч!

**Татьяна Попова**, методист НОУ «Образовательный центр им. С.Н. Олехника», Москва

## Вопросы для игры

### 1-й класс

#### Обязательные вопросы:

1. Какое из этих чудес сбылось благодаря цветику-семицветику:
  - на футбольное поле прямо с неба упали 22 мяча;
  - дрова пошли в избу сами;
  - все игрушки мира собрались в одном месте;
  - старое корыто стало новым?
2. Какой сказочный персонаж владеет тремя языками?
3. У коровы две, у собаки одна, у кошки одна. Сколько у носорога?
4. Сколько концов у трех с половиной палок?
5. С какой жалобой пришел к Айболиту Барбос?

#### Дополнительные вопросы:

1. Какого цвета не бывает в радуге: оранжевого, розового, голубого, зеленого?

2. Кто и в какой ситуации говорил такие волшебные слова: крекс, фекс, пекс!
3. Имя самого высокого милиционера Москвы.
4. Как еще можно назвать бегемота?
5. Кто не входил в состав бременских музыкантов: кот, петух, лошадь, собака?

#### Правильные ответы:

Обязательные вопросы:

1. Все игрушки мира собрались в одном месте.
2. Змей Горыныч.
3. 3 (буквы О).
4. 8.
5. Меня курица клюнула в нос.

Дополнительные вопросы:

1. Розового.
2. Буратино на поле чудес.
3. Дядя Степа.
4. Гиппопотам.
5. Лошадь.

### 2-й класс

#### Обязательные вопросы:

1. На каком топливе работали автомобили в Цветочном городе: на бензине, керосине, минеральной воде, газированной воде?
2. Два человека подошли к реке. У берега стояла лодка, в которой мог поместиться только один человек. Оба без всякой помощи переправились на этой лодке через реку и продолжали свой путь. Как они это сделали?
3. Мудрец в нем видел мудреца, глупец – глупца, баран – барана.

Кого видит обезьяна? Объясните свой ответ.

4. Можно ли зажечь спичку под водой?
5. В каком государстве копали траншею полтора землекопа:
  - Королевство кривых зеркал;
  - Страна невыученных уроков;
  - Страна дураков;
  - Тридевятое царство?

#### Дополнительные вопросы:

1. Что выронила из клюва Ворона, поддавшись на уговоры Лисы спеть: кольцо, колбасу, палочку, сыр?

2. У коровы шесть, у козы четыре. Сколько у кошки?
3. Какой грызун любит бегать в кухне по столу?
4. Три картофелины сварились в кастрюле за 30 минут. За сколько минут сварилась одна картофелина?
5. Кто не входил в состав бременских музыкантов: кот, гусь, осел, собака?

**Правильные ответы:**

Обязательные вопросы:

1. На газированной воде.
2. Подошли к разным берегам.
3. Себя в зеркале.
4. Можно, например, в подводной лодке.
5. Страна невыученных уроков.

**Дополнительные вопросы:**

1. Сыр.
2. 5 (количество букв).
3. Мышь.
4. 30.
5. Гусь.

**3-й класс**

**Обязательные вопросы:**

1. Трое играли в шашки (каждый с каждым). Всего сыграно три партии. Сколько партий сыграл каждый?
2. Можно ли с помощью сита принести воду, ничем предварительно не закрывая его дырочки?
3. Если в 12 часов дня идет дождь, то можно ли ожидать через 36 часов солнечной погоды?
4. У коровы две, у кошки три, у собаки три. Сколько их у петуха?
5. Как называется пятая планета Солнечной системы:
  - Марс;
  - Земля;
  - Венера;
  - Юпитер.

**Дополнительные вопросы:**

1. В честь какого дня недели Робинзон Крузо назвал своего друга?
2. Чем больше из нее берешь, тем больше она становится.

3. Чем отличался стойкий оловянный солдатик от своих братьев?
4. Какую жажду должны испытывать дети в школе?
5. Что из перечисленного может быть музыкальным?
  - учебник;
  - дневник;
  - тетрадь;
  - пенал.

**Правильные ответы:**

Обязательные вопросы:

1. Две.
2. Можно. Снег или лед.
3. Нет, будет полночь.
4. 8, ку-ка-ре-ку.
5. Юпитер.

Дополнительные вопросы:

1. Пятница.
2. Яма.
3. У него была только одна нога.
4. Жажду знаний.
5. Тетрадь (нотная тетрадь).

## 4-й класс

### Обязательные вопросы:

1. Как Робинзон Крузо вел календарь на острове: считал в уме, писал на бумаге, делал зарубки на столбе?
2. В Древней Руси, чтобы расплатиться, могли отрубить часть слитка серебра. Как мы сейчас называем отрубленную часть?
3. Дом имеет 4 стены. В каждой стене по одному окну и все окна выходят на юг. В одно из них заглянул медведь. Какого он был цвета?
4. Кто живет, пока его кормят, и умирает, когда его напоят водой?
5. Какая часть Чеширского кота исчезала последней: хитрый взгляд, широкая улыбка, правое ушко, кончик хвоста?

### Дополнительные вопросы:

1. Что кричат певцу, который спел на «пять с плюсом»?
2. Бывает белой, черной, красной и зеленой.

### Система оценки

Ответы на обязательные или дополнительные вопросы другой команды оценивают по шкале:

- 4-й класс получает 1 балл при ответе на вопрос 1-го класса, 2 балла – 2-го класса и 3 балла – 3-го класса;
- 3-й класс получает 2 балла при ответе на вопрос 1-го класса, 3 балла – 2-го класса и 4 балла – 4-го класса;
- 2-й класс получает 3 балла при ответе на вопрос 1-го класса, 4 балла – 3-го класса и 5 баллов – 4-го класса;
- 1-й класс получает 4 балла при ответе на вопрос 2-го класса, 5 баллов – 3-го класса и 6 баллов – 4-го класса.

Жюри дополнительно оценивает команды:

- за активность и умение работать в группе (0–3 балла);
- дисциплину (0–3 балла).

3. Можно приготовить, но нельзя съесть.
4. Назовите пять дней подряд, не пользуясь числами, не называя дней недели.
5. Кто подсказал царевичу Елисею, где его невеста: звезды, солнце, ветер, месяц?

### Правильные ответы:

Обязательные вопросы:

1. Делал зарубки на столбе.
2. Рубль.
3. Белого, потому что на северном полюсе.
4. Огонь.
5. Широкая улыбка.

Дополнительные вопросы:

1. Bravo.
2. Смородина.
3. Уроки.
4. Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра.
5. Ветер.