**Деловая игра-квест**

**В лабиринте педагогических идей**

**Цель:** повышение качества профессиональной деятельности педагогов.
**Задачи:**
1. Способствовать активизации имеющихся у педагогов теоретических знаний,
практических умений и навыков.

2. Привлечь внимание педагогов к рассматриваемому вопросу, повысить их активность,
побудить размышлять, анализировать.

3. Содействовать творческому поиску, а также созданию благоприятного психологического климата в группе педагогов.

**ХОД ИГРЫ:**

В настоящее время особую популярность приобрели приключенческие игры, которые называют квестами. Такое наименование целого класса игр пришло из английского языка. Все, кто изучал английский язык , помнят слово «question», что значит «вопрос», a «quest»-это поиск, разыскиваемый предмет.

Понятие «квест» сначала использовалось как литературоведческий термин. Так называется способ построения сюжета, где достижение цели главным героем происходит через преодоление многочисленных трудностей. Вспомните для примера любое произведение Жюля Верна или Роберта Стивенсона. Квест лежит и в основе любимой дошкольниками сказочной трилогии Н. Носова «Приключения Незнайки и его друзей», повести В. Медведева «Баранкин, будь человеком!», сказки Ю. Дружкова «Приключения Карандаша и Самоделкина» и многих других произведений детской литературы.

**Квест** - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета.

Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка - это ключ к следующей точке и следующей задаче.

В настоящее время разновидностей квестов много, их устраивают на улицах города, в парках, заброшенных зданиях, кафе, специально оборудованных комнатах, в которых запирают игроков, и они должны найти способ, чтобы выбраться оттуда за определенное время. Есть даже международная сеть квестов, объединяющая любителей разных игр, например, «Форт Боярд».

**Квест** - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации **игровой** деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

**Педагоги разбиваются на пары по цвету шарика (желтые и синие)**

Сегодня у нас с вами не просто игра. Нам предстоит увлекательное путешествие на поезде. Команда, получившая жетоны желтого цвета, - это один состав поезда, команда с жетонами синего цвета – второй состав. Задача составов – успешно пройти нелегкий путь и добраться до станции интеллектуалов. Путь достаточно длинный – 100 км. От станции до станции разное расстояние. И чем успешнее вы будете справляться с предлагаемыми заданиями, тем больше шансов у вас попасть в пункт назначения.

**Ведущий.** Итак, не будем терять время, начнем нашу игру.

Первое задание, командам необходимо **в течение 3 минут**

выбрать начальника своего состава и придумать название поезду.

Молодцы! Ну что, составы готовы отправиться в путь?

**Станция 1.**

**Друдлы** (головоломки для развития воображения и креативности) - задачи, в которых требуется домыслить что изображено на рисунке. Основой друдла могут быть каракули и кляксы.

**Друдл** - это не законченная картинка, которую нужно додумать или дорисовать. Лучший ответ - тот, который сразу мало кому приходит в голову, но стоит его услышать - и решение кажется очевидным. Особенно ценится оригинальность и юмор.

**Друдлы** - головоломка для любого возраста. Начинать игры проще с незамысловатых друдлов, на которых хорошо угадывается знакомый объект. Лучше, если изображение будет иметь минимум деталей. Обратите внимание, что для подстегивания воображения, лучше делать задачки черно-белыми

**Станция 2.** Каждой группе участников предлагается разгадать ребус с ключевым словом. (Слова: педагог и ребенок). Побеждает та команда, которая выполнит задание быстрее.

**Станция 3.**

***Станция «Разминочная»***



**Станция 4.** ***Станция «Математическая»***

У мальчика столько же сестер, сколько и братьев, а у его сестры вдвое меньше сестер, чем братьев.

Сколько в этой семье братьев и сколько сестер? (*4 брата и 3 сестры)*

Когда моему отцу был 31 год, мне было 8 лет, а теперь отец старше меня вдвое. Сколько мне теперь лет? (*23 года. Разность между годами отца и сына равна 23 годам, следовательно, сыну надо иметь 23 года, чтобы отец был вдвое старше его).*

*Баллы получает команда, первой назвавшая правильный ответ. За каждый правильный ответ начисляется по 5 км.*

**Станция 7.** Какая у вас память?

Зачитывается 25 слов – ***Слон, кровать, верблюд, зонт, тетрадь, карандаш, птица, пальто, стакан, телефон, цветок, человек, дерево, мячик, яблоко, сумка, роза, апельсин, пирамидка, чай, кукла, ваза, воробей, шапка, медведь.***

Каждая команда должна записать все слова, которые удалось запомнить. Слова записывать можно в любом порядке (*За каждое слово начисляется 1 км.)*

**ЗАДАНИЕ 8.** ***Станция «Смекалистых» 9найти это задание в конверте приклеенного на стул)***

Участникам необходимо заменить фразеологизмы одним словом

|  |  |
| --- | --- |
| Мозолить глазаКлевать носомБить баклушиПрикусить языкКак снег на головуВешать носВитать в облакахЗадать головомойкуЗарубить на носуЖдать у моря погоды | Точить лясыДать словоДрожать как осиновый листПисать как курица лапойХодить на головеСчитать воронДержать в головеНаговорить с три коробаДержать язык за зубамиПосле дождика в четверг |

**Задание 9.**





Подведение итогов, награждение.

А закончить нашу **квест**-игру я бы хотела Притчей *«Счастье»*.

Бог слепил человека из глины, и остался у него неиспользованный кусок. «Что еще слепить тебе? — спросил Бог. «Слепи мне счастье, — попросил человек. Ничего не ответил Бог, и только положил человеку в ладонь оставшийся кусочек глины.

Что имел ввиду бог, оставив кусочек глины? *(ответы)*

Все в наших руках:

«Спорьте, заблуждайтесь, ошибайтесь, но ради Бога размышляйте и хоть криво, да сами», Готхольд Эфраим Лессинг.

|  |  |
| --- | --- |
| Мозолить глазаКлевать носомБить баклушиПрикусить языкКак снег на головуВешать носВитать в облакахЗадать головомойкуЗарубить на носуЖдать у моря погоды | Точить лясыДать словоДрожать как осиновый листПисать как курица лапойХодить на головеСчитать воронДержать в головеНаговорить с три коробаДержать язык за зубамиПосле дождика в четверг |

**Задача.** У мальчика столько же сестер, сколько и братьев, а у его сестры вдвое меньше сестер, чем братьев.

Сколько в этой семье братьев и сколько сестер?

**Задача.** Когда моему отцу был 31 год, мне было 8 лет, а теперь отец старше меня вдвое. Сколько мне теперь лет?

Свое задание вы найдете на площадке лестничного марша за цветной картинкой.

Свое задание вы найдете в раздевалке групп второго этажа в третьем шкафчике.















