

УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ І НАУКИ СУМСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ  
**ЦЕНТР ЕКОЛОГО-НАТУРАЛІСТИЧНОЇ  
ТВОРЧОСТІ УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ СУМСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ**

**КВЕСТИ У ЗАКЛАДІ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ**  
**Навчально-методичний посібник**

Суми 2024

Схвалено методичною радою Центру еколого-натуралістичної творчості  
учнівської молоді Сумської міської ради  
(Протокол № 1 від 21.05.2024)

Рецензент:

Вертель В. В. – завідувач методичним відділом Центру еколого-натуралістичної творчості учнівської молоді Сумської міської ради.

Бондар О. В. Квести у закладі позашкільної освіти : навчально-методичний посібник. Суми : ЦЕНТУМ СМР, 2024. 54 с.

Посібник містить авторські розробки квестів, апробованих керівниками гуртків біологічного відділу Центру еколого-натуралістичної творчості учнівської молоді Сумської міської ради.

Добірка сценаріїв відрізняється тематичною різноманітністю та доступністю у практичній реалізації. Квести розраховані на учнів віком від 7 до 14 років.

Мета цього посібника допомогти педагогам, вихователям в організації різноманітних виховних заходів, зробити змістовним та цікавим дозволя учнівської молоді.

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
1. Сценарій екологічного квесту «Люби і знай свій рідний край».....	8
2. Сценарій туристичного квесту «Суми: минуле і сучасне».....	21
3. Сценарій біологічного квесту «Біомарафон».....	31
4. Сценарій квесту «Здоровим бути здорово!».....	41
5. Сценарій пригодницького квесту «Новорічні пригоди».....	47
ВИКОРИСТАНІ ДЖЕРЕЛА.....	54

## ВСТУП

Нагальна проблема освітнього простору – урізноманітнення освітнього процесу, активізація пізнавальної діяльності учнів, розширення сфери їх інтересів. Це потребує упровадження новітніх форм, методів та технологій навчання. Однією з таких сучасних технологій є квест-технологія, яка допомагає учнівській молоді знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати, розв'язувати поставлені завдання, розвивати пізнавальну діяльність і формувати ключову компетентність учня (згідно Державного стандарту базової і повної загальної середньої освіти, Постанова Кабінету Міністрів України від 23.11. 2011 № 1392).

На думку багатьох учених (Я. С. Биховський, М. А. Бовтенко, П. В. Сисоєв, Берні Додж, Том Марч та інші), під час застосування квест-технології учні проходять повний цикл мотивації від уваги до задоволення, знайомляться з таким матеріалом, який дозволяє учням досліджувати, обговорювати й усвідомлено будувати нові концепції і відносини в контексті проблем реального світу, створюючи проекти, що мають практичну значимість.

Квест – пригодницька гра (синоніми: *квест* (трансліт. англ. *Quest* пошуки), *Adventure* (англ. – пригода). У міфології й літературі поняття *квест* спочатку позначало один із способів побудови сюжету подорож персонажів до певної мети через подолання труднощів.

На сьогоднішній день, як зазначає В. В. Шмідт, квести – це міні-проекти, засновані з метою пошуку інформації в Інтернеті. Завдяки такому конструктивному підходу до навчання, учні не тільки добирають й упорядковують інформацію, отриману з Інтернету, а й скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, пов'язане з їх майбутньою професією. Т. О. Кузнецова розглядає квест як приклад організації інтерактивного освітнього середовища. За О. Г. Шевцовою, квест – орієнтована на розв'язання проблеми діяльність.

Освітній квест – це інтелектуально-динамічна гра, яка полягає у

проходженні командою гравців указанного маршруту за умови виконання спеціальних завдань. Квест є не лише формою навчання, а й має в собі потужний виховний потенціал. Участь у командних квестах сприяє соціалізації особистості та формує комунікативну компетентність здобувачів освіти. Визначальною рисою квесту є перевага інтелектуальної та логічної складових. Для педагога, який організовує квест, головною метою є навчальна. У сучасній педагогіці найчастіше використовують такі види квестів:

лінійний – завдання потрібно розв'язувати одне за одним, гравці рухаються за заздалегідь спланованим маршрутом;

штурмовий – гравці отримують завдання, підказки до його виконання, але спосіб розв'язання та маршрут обирають самостійно;

коловий – маршрут має колову структуру. У цьому виді квесту, як правило, беруть участь декілька команд, що стартують з різних позицій і рухаються до фінішу кожна за власним маршрутом.

Залежно від типу завдань квести поділяють: інтелектуальні; ігрові; пошукові; екстремальні.

За формою проведення виділяють квести: квести на природі; комбіновані; медіаквести; веб-квести.

Залежно від домінуючої діяльності, квести поділяють на: дослідницький квест; інформаційний квест; творчий квест; рольовий квест.

Таким чином, квест – це ігрова технологія, тобто ігрова форма взаємодії педагога і дітей, яка сприяє формуванню вмінь розв'язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету; має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум, обов'язково має керівника (наставника), чіткі правила, реалізується з метою підвищення в учнів знань і вмінь.

Під час проведення квесту діють правила: учасникам видається завдання, якщо вони правильно розгадують його за відведений час, то отримують завдання-перехід, де зашифровано номер чи назву станції, локації чи місця, в якому пропонується наступне завдання.

### *Переваги використання квесту:*

дозволяє учням пізнати один одного в умовах необхідності прийняття швидких рішень;

виявляє приховані якості учнів, потенційних лідерів, інтелектуалів, учнів-логістів, які вміють прорахувати на декілька ходів вперед;

розвиває логічне мислення, інтуїцію, вміння швидко знаходити вихід із складної ситуації, знайти спільну мову з різними людьми;

дозволяє учням краще ознайомитися з темою, бо всі сценарії носять тематичний характер;

проводить аналогії й асоціації між явищами;

швидка актуалізація інформації;

ігрові етапи дозволяють спільно пережити емоційні сплески, що психологічно зближує учнів, викликають масу позитивних емоцій і радісних спогадів, сприяють розвитку комунікабельності;

інтелектуальні етапи розвивають ерудицію і виявляють спритність.

Отже, використання квесту в освітньому процесі приносить позитивні результати: розвиток логічного мислення, пам'яті, уваги, уваги, спостережливості, інформатичних вмінь підвищує загальний рівень розвиненості учня.

### *Формат:*

заняття, урок чи захід у формі квесту може проводитися на свіжому повітрі (парк, подвір'я, екскурсії, видатні пам'ятки міста тощо), де квестери будуть шукати різноманітні підказки та предмети, щоб потім, зібравши їх, розв'язати головоломку, знайти скарб або ж відповісти на запитання;

проведення заходу у замкненому приміщенні. Принцип квесту: знайти вихід. Діти мають виконати низку тих чи інших дій, щоб знайти ключ та вийти із приміщення.

### *Складові квесту:*

*мета* – основа квесту. Квест-заняття має нагадувати гру, пройшовши всі етапи якої квестери досягають певної мети.

*ролі.* Учасників квесту потрібно поділити на певні групи (залежно від тематики квесту). Кожна з груп вивчає свої обов'язки, права, ситуацію, в якій перебуває, та мету, якої прагне досягти.

*загадки та головоломки.* Це мають бути не просто запитання, а креативні завдання, для розв'язання яких необхідні знання.

*правила.* Усі учасники квесту мають знати правила й не порушувати їх.

*сюжет.* Квест-заняття – не просто вікторина чи змагання. Це гра, об'єднана метою, місією та розвитком подій.

*Які інструменти можна використати?*

Залежить від місця, де саме відбуватиметься урок-квест. Якщо на вулиці – то можна ввести елементи спортивного орієнтування. Якщо це заняття природознавчого напрямку – можна провести його у саду чи парку. Якщо захід історичної тематики – можна організувати екскурсію по історичним пам'яткам місцевості чи музейні експонати, у процесі якої залучити дітей до гри, щоб факти сприймалися легше та цікавіше.

*Помилки при проведенні квесту.*

Надто велика кількість учасників. Кожен учасник квесту має брати активну участь у завданнях. Тому поділ на команди найкращий вихід.

Перенасичення матеріалом. Важливо, щоб гра не перевищила 1-1,5 години і не викликала втоми у квестерів.

Надто складні завдання. Квест передбачає подолання труднощів та енергійних дій, проте перевищена складність завдань може викликати у учасників зворотню реакцію від зацікавленості.

*Загальні правила завдань при проведенні квесту:*

1. Завдання не повинні нести в собі небезпеку.
2. Завдання квесту повинні відповідати віку учасників, щоб вони дійсно змогли їх вирішити.
3. Етапи квесту повинні бути об'єднані однією тематикою, вибудовуватися логічним ланцюжком.
4. По закінченню гри на учасників повинен чекати приз, причому він

повинен бути таким, щоб нікому не було образливо. Якщо гра командна, то і приз повинен бути розрахований на всю команду. За бажанням можна давати маленькі призи на кожному з етапів проходження.

Щоб написати сценарій квесту, скласти цікаві завдання, педагогу необхідно залучити власну кмітливість, фантазію, оригінальність, урахувати захоплення та інтереси дітей.

## Екологічний квест «Люби і знай свій рідний край»

**Мета:** розвивати пізнавальні інтереси та потреби учнів у вивченні історії та природи рідного краю, сприяти формуванню екологічного, критичного, логічного мислення вихованців, розвитку їх творчих здібностей, умінню висловлювати свою думку, вирішувати проблеми та приймати відповідальні рішення; розвивати та стимулювати інтерес учнів до пошукової діяльності, до вивчення краєзнавчого матеріалу; формувати навички ефективної колективної взаємодії, ініціативність, креативність; виховувати любов до своєї малої Батьківщини, бережливе ставлення до природи, відповідальність за свої дії в довкіллі.

**Обладнання:** картки з завданнями, мультимедійний проєктор для демонстрації презентації з фотозапитаннями, маршрутні листи; вівіски з назвами локацій, приладдя та наочність до завдань локацій (аркуші паперу, маркери, олівці, аквагрим, ілюстрації, конверти, листи, кульки, 3 скриньки, картопля, апельсин, помідор, кактус, кропива, карти Сумщини, свічка, літери тощо).

**Квестери:** учні 6-7 класів.

**Ведуча.** А чи любите ви подорожувати? Сьогодні запрошуємо усіх до чудової пригодницької гри-квесту «Люби і знай свій рідний край».

Кожен із нас від народження – ніби прив'язаний невидимими ниточками до землі своїх батьків, до місця, яке завжди залишиться Батьківщиною. Ми щодня ходимо одними і тими ж дорогами-стежками, посміхаємося одним і тим же людям, милуємося звичними краєвидами, і рідко замислюємося над тим, що навколо ще так багато незвіданого й цікавого.

Як не погодитися із словами української поетеси Ліни Костенко:

*В дитинстві відкриваєш материк,*

*Котрий назветься потім Батьківщина.*

А наскільки ми любимо, знаємо, підтримуємо та переймається успіхами, досягненнями та проблемами Батьківщини та рідного краю, ми зможемо переконатися у ході запропонованої гри – квесту.

Кожна гра розпочинається з правил. Оголошую правила.

## **Правила квесту:**

1. Учасники квесту об'єднуються у команди, серед дітей обирається капітан.
2. Кожній команді видається маршрутний лист, згідно якого вони проходять зупинки (локації).
3. Після виконання завдань координатори роблять відмітку у маршрутному листі.
4. Координатор дає завдання команді лише тоді, коли усі її члени будуть присутні на пункті.
5. Після проходження останньої локації команда здає маршрутний лист координаторам гри.
6. У квесті перемагає команда, що набрала найбільшу кількість балів і виконала усі завдання.

У квесті беруть участь 4 команди.

Перед представленням команд, учасників квесту, дозвольте ознайомити усіх присутніх з шанованим журі.

**Ведуча.** Проведемо жеребкування серед команд-учасників, яке обумовить порядок представлення команд та порядок проходження локацій за маршрутними листами.

Журі оцінює зміст виступу команди, форму одягу, а також дружність, чіткість, лаконічність, творчий підхід. За яскраве представлення команда отримує до 5 балів.

**Ведуча.** Прошу підійти капітанів команд. (Проводиться жеребкування та видаються маршрутні листи).

Оголошуємо старт квесту.

Отже, запрошується команда № 1 для представлення своєї назви, девізу, промовки. № 2, № 3, № 4.

Бажаємо усім успіху! Час пішов!

## **Хід гри**

### **Локація «Перлинки народної мудрості»**

Ми, українці, живемо в квітучому краю і маємо найкрасивішу мову. Як

писав Панас Мирний: «Найбільше і найдорожче добро кожного народу – це його мова, його багата скарбниця, в яку народ складає і своє давнє життя і свої сподіванки, і розум, і досвід». Особливо міцно увійшли в нашу мову крилаті вислови, приказки, прислів'я. Вони вживаються нами у щоденному спілкуванні і на всілякі випадки життя.

На локації – два завдання, які команда виконує одночасно. Два учасники виконують 1-ше завдання, чотири – друге. Капітан розподіляє гравців.

**Завдання № 1 «Народ скаже – як зав'яже».** Умови: розгадати фразеологізми в малюнках, дати їм роз'яснення. Кожна правильна відповідь оцінюється в 1 бал. Максимальна кількість балів – 10 (Додаток 2).

**Відповіді:** 1. Вовк у овечій шкурі. 2. Вставляти палиці в колеса. 3. Крокодилячі сльози. 4. Взяти бика за роги. 5. Гора з плечей. 6. Язики чесати. 7. Кіт у мішку. 8. Біла ворона. 9. Ахіллесова п'ята. 10. Не розлити водою.

### **Конкурс № 2 «Рухливі літери».**

**Завдання:** кожному учаснику видається по дві літери, які прикріплюються на спину і груди. Координатор озвучує зашифровану ознаку до слова. **Умова:** як можна швидше і правильно (зліва направо) скласти слово з однією із тих літер, які має кожен учасник.

**Для 4-ох учасників - 8 літер.** Літери (попарно): **А - И, В - С, Д - М, О - У.**

*За кожен правильну відповідь команда отримує по 1 балу. Усього – 9 балів.*

1. Наше рідне місто. (Суми).
2. Рідина – основа життя на землі. (Вода).
3. Ой, яка чудова українська... (Мова).
4. **а)** Тверді частинки, які знаходяться в рідині і осідають на дні чи на стінках посудини після відстоювання **або б)** важке почуття, яке залишається після якої-небудь негативної події. (Осад).

5. Білий нетоксичний лужний порошок, що використовується господинями у випічці. (Сода)

6. Явище, що сприймається як спричинене надприродними силами, чаклунством, втручанням божественної сили, інакше *чудо*. (Диво).

7. Результат додавання двох доданків. (Сума).

8. Велика хижа неотруйна змія, яка живе переважно в тропічних країнах.

(Удав)

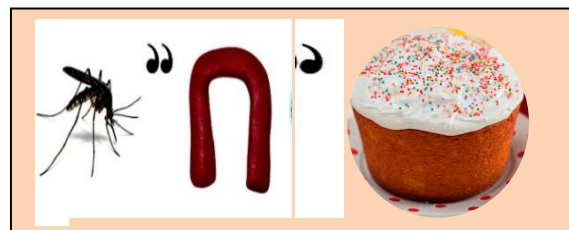
9. Найбільші донні річкові вусаті риби. (Соми).

Щоб знайти наступну локацію, необхідно розшифрувати ребус:

У ребусі зашифровано слово КОМПАС.

Це ключ до наступної локації.

(Символ: малюнок КОМПАСА)



### Локація «Бувалі туристи»

#### **Завдання № 1 «Вузлики напам'ять».**

Ми всі любимо подорожувати: для ознайомлення з природними та культурними пам'ятками, визначними місцями рідного краю, чи просто побути на лоні природи. Але щоб зібратися в похід, кожному туристу треба знати, що необхідно взяти з собою. Ось і ви повинні обрати те, що візьмете з собою в двотижневий похід. Оберіть із запропонованих речей: компас, рюкзак, фломастери, книги, ліхтар, ліки, годинник, кубики, ложка, кружка, сукня, кеди, компас, радіоприймач, шкарпетки, глобус, губна гармошка, кеглі, цукерки, віник, сірники та складіть їх до рюкзака.

*За правильно виконане завдання учасники команд отримують по 5 балів.*

#### **Завдання № 2 «Лабіринт».**

А наскільки злагоджено буде діяти ваша команда в поході, доведе це завдання. *Умови:* члени команди чіткими вказівками проводять капітана з зав'язаними очима через лабіринт, намальований крейдою на асфальті. Капітан не може виходити за межі лабіринту: при заступі за лінію капітан повертається і починає проходити лабіринт від самого початку. Проводячи капітана лабіринтом, кожен учасник команди може вимовляти тільки одне слово (*прямо, праворуч, стій тощо*) і тільки у свою чергу. Якщо провідники збиваються (*говорять два слова або не в свою чергу*), капітан починає прохід лабіринту спочатку.

*За виконання завдання команда отримує 5 балів.*

У кінці лабіринта, знаходить Герб Сумської області. Завдання: відгадати і знайти локацію за **ключем**.

*(Символ – Герб Сумської області)*

### **Локація «Історія рідного краю»**

Сумщина – край, що має козацький дух. Три з половиною століття тому все почалося з козацького поселення Герасима Кондратьєва. Багата історія краю особистостями, і багато місць на карті краю, які пам'ятають і часи процвітання, і часи занепаду.

#### ***Завдання № 1- «Чи вірите ви?».***

За кожен правильну відповідь команда отримує по 1 балу. Найбільша кількість балів 10 балів.

#### ***Чи вірите ви, що...***

1. Засновник художньо-історичного музею у місті Суми – видатний український художник, етнограф *Никанор Онацький*. (Так).

2. Найвідомішою битвою у XVII столітті між гетьманом Іваном Виговським та Кримським ханом була *Лебединська битва*? (Ні, *Конотопська битва*).

3. У 18 ст. у Сумах перебував сам Петро I? (Так. *Період Північної війни, 1708 р.*).

4. Харитоненки, Терещенки, О. Прянишников – найвідоміші заможні *вугільні* магнати Сумщини? (Ні, *цукрозаводчики*).

5. Місто Тростянець відоме історичною реконструкцією старої фортеці 18 сторіччя, що побудовано як *чотиригранна садиба*? (Ні, *Круглим двором*).

6. І. Г. Харитоненко – уродженець с. Нижня Сироватка Сумського повіту, селянський син із багатодітної сім'ї. (Так).

7. У літописах у 1146 р. у «Слові о полку Ігоревім» першим згадується місто Суми? (Ні, *місто Путивль*).

8. Охтирський та Роменський райони – місця найбільших родовищ по видобутку нафти на Сумщині? (Так).

9. Кадетський корпус (Державний ліцей-інтернат з посиленою військово-фізичною підготовкою наразі - перереєстрований у Хмельницькому у 2022 р.)

заснував Павло Харитоненко? *(Так, за дорученням батька Івана Харитоненка).*

10. Сумщина дала Січі останнього кошового отамана Петра Калнишевського, який збудував Покровську церкву у Ромнах? *(Так).*

### ***Завдання № 2 «Загадкові листи».***

Нам було повідомлено, що на нашу адресу надійшли листи. Та чомусь їх не принесли – вони загубились. Щоб знайти листи, ви повинні виконати умови: поррахувати ваші роки (загальну суму), зробити саме таку кількість кроків, повернутись направо (наліво) і знайти 3 захованих листи: у двох – загадки, у 3-ому – ключ до наступної локації. Прочитати їх. Відгадати. За правильну відгадку квестери отримують по 1 балу.

1. Лист надіслала пенсіонерка Світлана Федорівна Розуменко. «Я дуже люблю тварин. Моя розповідь про їх безкорисливість і відданість. Мої знайомі сум'яни – Геннадій та Надія Погорелові подарували місту скульптуру свого улюбленця, яку 21 квітня 2010 року, як пам'ятник під назвою «Вірність», було встановлено в центральній частині міста Суми. 13 років їхня тварина була відданим і прекрасним другом. Що за тварина? Яка порода улюбленця? *(Відповідь: Собака. Це ротвеллер Цезар).*

2. Цей лист надісланий спеціалістом Зоологічного музею міста Ромни пані Тамарою Краєзнавською. Ось про що вона пише: «Відомий український палеонтолог Калениченко після особливо вдалої експедиції спорудив на власний кошт пам'ятник. Ця подія сталася в 1841 році у селі Кулешівці (Роменського району). Чи знаєте, чий барельєф був зображений на цьому пам'ятнику?».

*(Відповідь: У 1839 році у межах села Кулешівка у період розкопок Калениченко відкрив непошкоджений кістяк мамонта. Саме цій події і присвятив він відкриття пам'ятника, на якому був зображений барельєф мамонта.)*

3. У 3-му конверті напис свічкою на аркуші. Щоб проявився напис, необхідно замалювати сторінку простим олівцем. (Напис SOS!).

Це і стане ключем до знаходження наступної локації.

***(Символ: SOS!)***

***Локація «SOS!»***

Природа – джерело доброти. Ми з вами – також частинка її. І кожному з нас потрібно бути дуже мудрими, щоб зберегти все живе на нашій землі. Про це природа нагадує нам вже не одне сторіччя, попереджає, що скоро деяких видів тварин і рослин може не стати. Тому давно слід до неї прислухатися. Будьте до неї, живої, уважнішими, вона вам обов'язково віддячить.

**Завдання № 1 «Без права на помилку»:** проаналізувати знаки поведження у природі. За кожен правильну відповідь учасники отримують по 1 балу. Усього – 12 балів (Додаток 1).

**Завдання № 2 «Вони повинні жити!»**

Тварини і рослини, що ховаються у цьому завданні, належать до списку тварин і рослин Сумської області, занесених до Червоної книги України.

**Умови:** з отриманого набору літер **А, Б, В** обрати варіант відповіді до тестових завдань. Правильна відповідь оцінюється в 1 бал.

- |                               |                    |
|-------------------------------|--------------------|
| 1. Жовна:                     | 2. Бусол:          |
| <b>а) дятел;</b>              | <b>а) лелека;</b>  |
| б) гризун;                    | б) чагарник;       |
| в) рослина.                   | в) жук.            |
| 3. Брандушка:                 | 4. Ходуличник:     |
| а) птах;                      | а) жираф;          |
| б) креветка;                  | <b>б) птах;</b>    |
| <b>в) рослина- первоцвіт.</b> | в) дерево.         |
| 5. Хохуля:                    | 6. Зморшок:        |
| а) птах;                      | <b>а) гриб;</b>    |
| <b>б) ссавець;</b>            | б) птах;           |
| в) риба.                      | в) змія.           |
| 7. Лилик                      | 8. Шафран          |
| а) молюск;                    | <b>а) рослина;</b> |
| б) метелик;                   | б) сова;           |
| <b>в) кажан.</b>              | в) черв'як.        |
| 9. Псевдотрохета:             | 10. Землерийка:    |
| а) акула;                     | <b>а) миша;</b>    |
| <b>б) п'явка;</b>             | б) кріт;           |
| в) мавпа.                     | в) змія.           |

А ключ до наступної локації знаходиться у повітряній кульці. Умова: роздавити її, не торкаючись руками, і отримати ключ-підказку до локації (Підказка: слово – **Арт-майданчик**)

## Локація «Арт-майданчик»

Мистецтво – один із невичерпних резервуарів людського щастя. Чим раніше людина відкриє для себе цей резервуар, навчиться брати з нього життєві сили, ідеї, радість, то краще. Що мистецькі твори, що літературні шедеври, що пісенний вернісаж – це все надбання українського народу, його духовна спадщина, яка живе віками. Сумська земля – край, багатий на талановитих особистостей. Ці видатні особистості розпочинали свій творчий шлях на Сумщині. Їх творіння відомі далеко поза межами України. Ми, сум'яни, маємо пишатися тими, кого дала світу славетна сумська земля! І наше завдання – не забувати, підтримувати, пам'ятати їх.

Дайте відповідь на запитання: що надихає людей на творчість? (*Можливі відповіді: рослини, природні явища, природа*).

### **Завдання № 1 «Мистецький базар».**

На деревах, що ростуть на алеї, знайти сховані три предмети (кошики) з картками різного кольору. *Умови:* сумістити по три картки різного кольору з кожного кошика так, щоб у результаті отримати правильну відповідь, де співпадають і автор, і назва, і жанр твору. *За кожну правильну відповідь – 2 бали.* Усього за завдання **14 балів**.

*Приклад: Тарас Шевченко, Кобзар, поезія.*

*Правильні відповіді:*

1. Дмитро Білоус, «Диво калинове», вірш.
2. Петро Чайковський, «Лускунчик», балет.
3. Остап Вишня, «Вишневі усмішки», гуморески.
4. Леся Українка, «Лісова пісня», драма-феєрія.
5. Микола Лисенко, «Молитва за Україну», пісня.
6. Казимир Малевич, «Чорний квадрат», картина.
7. Платон Воронько, «Казка про Чугайстра», казка.

**Завдання № 2 «FACE ART».** Нехай частинка арт-мистецтва залишиться не тільки у вигляді знань, а і на ваших частинах тілах (обличчі, руках, ногах). *Умови:* за допомогою аквагриму намалювати метелика на частинах тіла гравців команди.

За виконане завдання – 5 балів.

Малюнок метелика – **ключ** до наступної локації.

(Символ: метелик)

### **Локація «Природа навколо нас»**

**Завдання № 1 «Хто це? Що це?»** Умови: відгадати об'єкт за описом. Якщо дається правильна відповідь після першої підказки – команда отримує 2 бали, після 2-ої – 1 бал.

1. 1) Вважають, що у її назві різне коріння: від адигейського пс, що в перекладі означає річка і вода, до давньогрецького слова пселлос – темний. А вперше про неї стало відомо за часів Київської Русі у 12 ст.

2) Річка у Сумській і Полтавській областях України, Білогородській, Курській областях Росії, ліва притока Дніпра, довжиною 692 км. (Відповідь: Псел)

2. 1) На Сумщині росте плодове дерево віком 160 років.

2) Це унікальна рослина з 12-ма стовбурами із однієї кореневої системи (Відповідь: Яблуня-колонія, Кролевецький район).

3. 1) Птах, якого козаки брали в морські походи.

2) По цьому свійському птаху можна звіряти годинник. (Відповідь: Півень).

**Завдання № 2 «Рослинка із скриньки».** Для вас – загадкові кольорові скриньки з відомими рослинами, які ростуть на нашій землі, та рослинами-прибульцями, що стали звичними у кімнатах та теплицях. *За кожну відгадку – **по 1 балу**. Найбільша кількість балів під час виконання завдання – **4 бали**.*

**Зелена скринька.** Ця рослина зупиняє кров, лікує, годує, фарбує, і, навіть, виховує, хоч її спеціально не сіють, не саджають, а всі її бояться й поважають. (Відповідь: Кропива).

**Червона скринька.** У ній знаходяться три яблука.

*Перше яблуко* було завезено у XVII ст. із Голландії за наказом Петра I, а в Голландію потрапило з Америки. Його називали земляне або чортове яблуко.

*Друге яблуко* було завезене з Південної Америки. Французи та італійці називали його яблуком кохання або золотим яблуком і вирощували у нас тільки в приватному ботанічному саду з 1718 року.

*Третє яблуко – китайське, батьківщина його – Південно-Східна Азія.*

*Які яблука, що лежать у червоній скриньці.*

*(Відповідь: 1 – картопля, 2 – помідор, 3 – апельсин). 3 бали*

**Чорна скринька.** Ця рослина у нас, на Сумщині, – кімнатна, теплична, а на батьківщині, у Мексиці, вона – добре переносить спеку, служить іонізатором повітря, при обробці використовується у їжу, але надзвичайно небезпечна для людей і тварин через особливе видозмінене листя. Від нього можна отримати рани, нариви, а тварини можуть навіть померти. Деякі види цієї рослини містять галюциногени, здатні викликати параліч центральної нервової системи. Що це за рослина у чорній скриньці? *(Відповідь: Кактус).*

**Ключ до наступної локації:** відгадати що це?

*(демонстрація ілюстрації «Пам'ятний знак «Сумка»)*

*(Символ: Пам'ятний знак «Сумка»)*

**Локація «Мала Батьківщина»**



Образ неповторної культурної та історичної індивідуальності нашого міста, як міста Слобідської України, відтворюють назви вулиць улюбленого міста Суми.

***Завдання № 1 «Вулицями рідного міста». За правильну відповідь квестери отримують по 1 балу. Усього – 10 балів.***

1. Як називаються центральна вулиця та головна площа міста Суми? *(Відповідь: Вулиця Соборна, площа Незалежності).*

2. Де знаходиться об'єкт природно-заповідного фонду України «Юннатівський?» *(Відповідь: На території ЦЕНТУМ СМР, вулиця Харківська).*

3. Чим відзначився у місті Михайло Щепкін? *(Відповідь: Актор, у його честь названий Сумський національний академічний театр драми та музичної комедії).*

4. Де знаходиться музей А. П. Чехова? *(Відповідь: На Луці).*

5. Назви яких вулиць міста Суми свідчать про далеку належність до різних видів діяльності? *(Відповідь: Ремісничка, Кузнечна, Гончарна, Робітничка, Заводська).*

6. Хто подарував місту міський парк у якості штрафу за забруднення річки Псел?*(Відповідь: Купець і цукрозаводчик Йосип Лецинський).*

7. Де у місті споруджено унікальний пам'ятник продукту? *(Відповідь: По вул. Покровській, пам'ятник цукру).*

8. Який із закладів вищої освіти міста Суми носить ім'я композитора Дмитра Бортнянського? *(Відповідь: Вище училище мистецтв і культури).*

9. На якій вулиці міста Суми будівлю прикрашають каріатиди (підпори у вигляді великих жіночих постатей)? *(Відповідь: Вулиця Герасима Кондратьєва, Сумський обласний краєзнавчий музей).*

10. Який мистецький витвір у Сумах був споруджений Матвієм Щавельовим у кінці ХІХ ст. на місці свердловини по пошуку нафти? *(Відповідь: Альтанка)*

**Завдання № 2 «Фотофакт».** Координатор ілюструє карту Сумщини без назв міст. *Умови завдання:* на карті Сумської області означити назви районних центрів. *За кожну правильну відповідь – 1 бал. Загальна кількість – 18 балів.*

І не має значення: живемо ми у північній чи південній частині Сумщини, у місті чи хуторі – це єдина земля, сумська, слобожанська, де кожен з нас – українець.

**Примітка.** *Для 1-ої команди – закінчення гри, а для 3-х інших команд продовження квесту.*

Ми прекрасно розуміємо офіційну літературну українську мову, володіємо її багатствами, вживаючи живі, влучні, дотепні вислови народнорозмовної мови, що вносить оригінальності, неофіційності у спілкуванні.

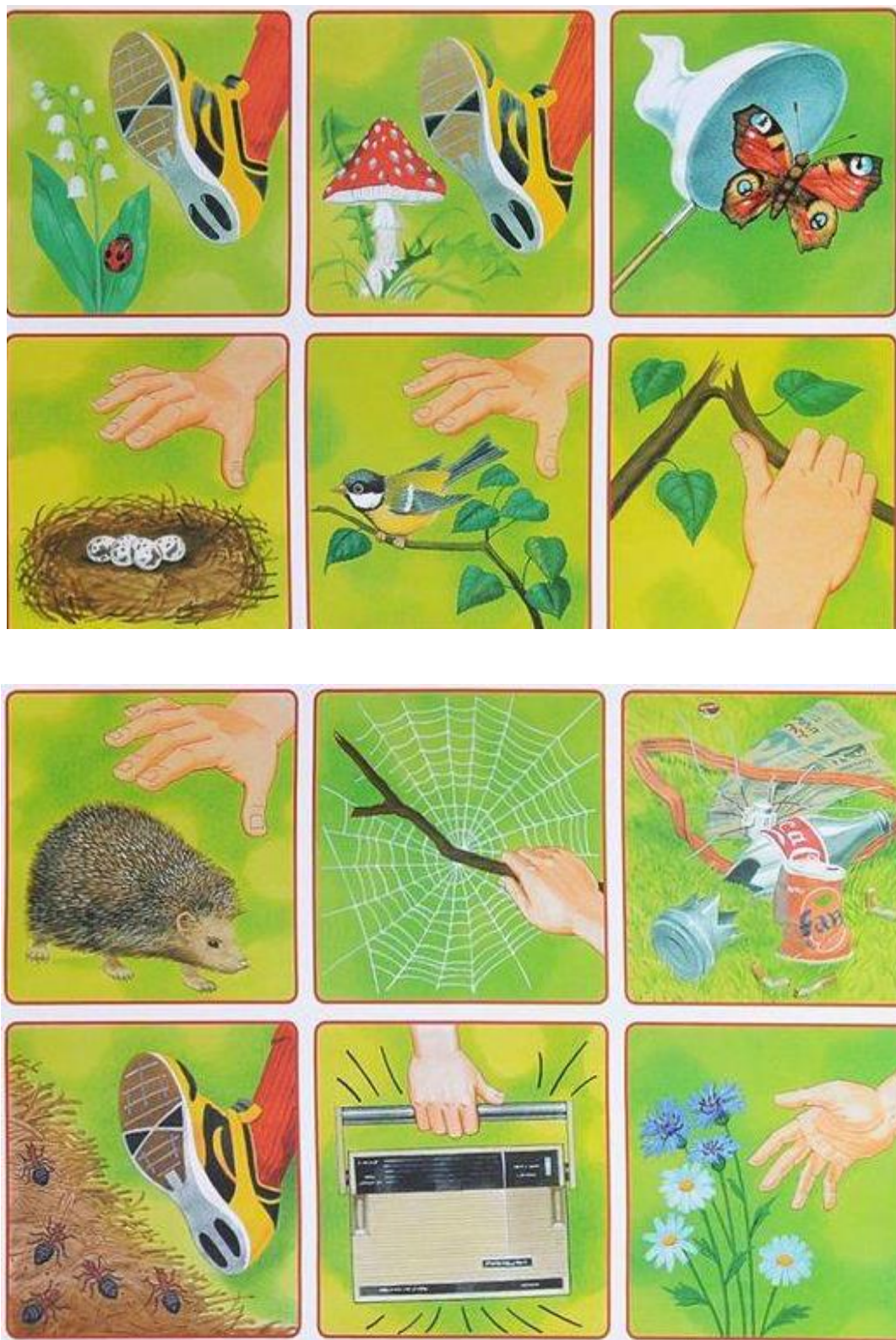
Тож отримати ключ до наступної локації ви зможете за допомогою захованого предмета за підказками: *тепло, гаряче, холодно.* *(Захований предмет: свиток з назвою навпаки Перлинки народної мудрості – ітсордум йондоран икнилреП).*

**Заключне слово ведучого:** Дякую командам за активність і знання рідного краю. Проведений квест довів наскільки ми досконало знаємо свою Батьківщину, свою землю. А відомо: щоб по-справжньому любити рідний край, його треба добре знати, оскільки знання своєї історії не просто підносять і звеличують

людину, а й служать своєрідним містком між минулим, нинішнім і прийдешнім поколінням.

Слово для підбиття підсумків та нагородження переможців надається голові журі.

## Додаток 1



1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

## Туристичний квест «Суми: минуле і сучасне»

**Мета.** Пробуджувати пізнавальні інтереси до історії рідного міста та краю, його культури і побуту; бажання примножувати та берегти свою національну культуру; сприяти розвитку творчих здібностей та логічного мислення дітей; формувати громадянські якості учнів: національну гідність, людяність, працьовитість; виховувати любов до своєї рідної землі, почуття патріотизму, гордості за Батьківщину.

**Вікова категорія.** Учні середніх класів.

**Обладнання:** маршрутні листи, карта Сумщини, роздатковий ілюстративний матеріал, демонстраційні об'єкти музею, кросворди, картки з зашифрованими завданнями, живі об'єкти.

### Ведучий

Вітаю учасників квесту – чудової пошукової гри. На вас чекає весела подорож-змагання.

Це – особлива мандрівка, яка ознайомить вас з деякими періодами історії рідного краю, звичаями і побутом наших предків, допоможе зрозуміти їх красу і користь. А ще це гра-випробовування вашої ерудованості, витривалості та вміння грати у команді.

Ознайомимося з правилами квесту.

1. Всі учасники квесту об'єднуються в команди. Кожну супроводжує координатор.

2. Для того, щоб команда стала переможцем, усім її членам потрібно пройти зупинки, виконати завдання на них якомога швидше та дістатися фінішу першими.

3. Завдання від координатора квесту команда отримає лише тоді, коли усі її члени будуть присутні на пункті.

4. Якщо команда не має відповіді або відповідає неправильно, є можливість купити підказку, виконавши творче завдання, наприклад, розказати улюблений вірш (кожним учасником).

5. Дозволяється користуватися допомогою координатора, але тоді команда втрачає 2 бали.

6. За кожне виконане завдання команди отримують від 5 до 10 балів у залежності від складності та ціни запитання. Координатор фіксуватиме командний залік.

Учасники діляться на 2 команди: Сині та Жовті.

**Ведучий.** Якщо немає питань, тоді оголошуємо старт квесту. Бажаємо успіху!

Наше рідне місто Суми є частинкою Української Держави. Як ви знаєте свою країну?

У вас буде можливість отримати 5 балів, відповівши на запитання правової вікторини (вони знаходяться у координаторів).

А наразі – **завдання № 1 «Моя мала Батьківщина».**

**Умови:** Скласти карту Сумщини з усіма районними центрами.

Команди отримують та складають кольорові карти областей України.

По завершенні координатори виводять команди.

Окремо для кожної команди проводиться вікторина.

**Завдання № 2. Чи знаєш ти своє місто?.**

1. Кому належать слова: «Любіть Суми так, як любив його я!»  
(Відповідь: Івану Харитоненку, цукрозаводчику, меценату).

2. У якій частині України знаходиться Сумська область?  
(Відповідь: Північно-східній).

3. При злитті яких річок засноване місто Суми? (Відповідь: Сумки, Псел, Сули).

4. Як називався наш край у давні часи? (Відповідь: Слобожанщина, або Слобідська Україна).

5. Які вулиці м. Суми своїми назвами нагадують козацькі часи? (Відповідь: Вулиця Перекопська, Козацький вал, Шишкарівська, Кузнечна, Герасима Кондратьєва).

6. Назвіть нашого земляка, відомого діяча Запорозької Січі. (Відповідь: Петро Калнишевський).

7. Чиє ім'я носить Сумський обласний художній музей? (Відповідь: імені

*Никанора Онацького).*

8. Назвіть вулиці м. Суми, названі на честь інших міст України? (Відповідь: *Охтирська, Роменська, Лебединська, Білопільська, Чернігівська*)

9. Які відомі вам прізвища меценатів-підприємців дореволюційної Сумщини? (Відповідь: *Харитоненки, Терещенки*).

10. Які рослини-символи України ростуть на території нашого Ботанічного саду «Юннатівський»? (Відповідь: *Барвінок, соняшник, мак, волошки, верба, калина*).

**Координатор:** Так, правильно названі рослини. А кущ калини на території природно-заповідного фонду Юннатівський – пароль для пошуку наступного завдання. Вперед! І пам'ятайте: у кожної команди пакет свого кольору.

У пакеті – аркуш паперу з назвою **Суми**.

**Завдання № 3. «Моє місто це...»**

*Умови:* шляхом гронування побудувати асоціативний кущ, тобто дібрати слова, що характеризують місто Суми (10 слів, *н/п, альтанка, Харитоненко, Псел тощо*).

*Квестери виконують завдання. Координатор заповнює таблицю командного заліку. За кожну ознаку учасники отримують по 1 балу.*

**Завдання № 4. «Відомі місця Сум».**

Упізнати за ілюстраціями пам'ятні місця міста Суми (*парк «Казка», краєзнавчий музей, Воскресенська церква, стадіон «Ювілейний», філармонія, ТЮГ, ПАТ «Хімпром», фонтан «Садко», склеп-піраміда, пам'ятний знак «Сумка»*). За кожну правильну відповідь команда отримує по 1 балу.

Підказкою до наступного завдання стане відповідь на питання:

Із якого матеріалу виготовляли такі сумки? (Демонстрація полотняної сумки) (Відповідь: *Із полотна*);

Який зал Центру еколого-натуралістичної творчості учнівської молоді Сумської міської ради ознайомить кожного бажаючого зі старовинними пристосуваннями по виготовленню полотняних речей у вжитку? (*Краєзнавчо-етнографічний музей*).

**Координатор:** Про рідний край, його історію, про життя та побут наших земляків ви можете взяти саме із демонстраційних експонатів краєзнавчо-етнографічного музею ЦЕНТУМ СМР.

**Завдання № 5. «Знайомі незнайомці».**

**Координатор:** продовжити речення та знайти предмети, про які йде мова, що використовувалися вашими прадідами та прабабусями у домашньому господарстві.

– Для прасування білизни селяни використовували особливі пристосування ...*(качалка й рубель)*.

– Для збереження одягу чи зерна у хаті завжди стояла велика дерев'яна ...*(скриня)*.

– У кожної господині дерев'яний чи глиняний посуд був виставлений на... *(миснику)*.

– Для прання речей й купання дітей у господарстві застосовувалося дерев'яне... *(корито)*.

– Верхній чоловічий та жіночий одяг селян це... *(жупан і бурнус)*.

– Обов'язкові речі в кожній хаті: ...Назвати 3 речі *(примус, газова лампа, ослін)*.

За кожен правильну відповідь по 1 балу.

**Завдання № 6. «Предмети в загадках».**

Щоб знайти відповідь-відгадку, потрібно вміти зіставляти життєві явища на основі їх спорідненості чи подібності за певними ознаками, рисами, характеристиками. Звідси і назва загадка від «гадка», «думка».

Відгадайте загадки про побутові речі та знайдіть його серед старожитностей:

1. У нього немовля загортають,

Його нареченим під ноги встеляють,

З ним у дорогу дітей батьки проводжають.

З ним найдорожчих і званих гостей зустрічають. *(Рушник)*.

2. Чорний кінь стрибає у вогонь. *(Кочерга)*.

1. 3. Бабуся біла, сива, зате зимою усім мила. Проте, як літо наступає – бабусю просто забувають. (Піч).

4. Старий кашовар усіх годував; як упав, то пропав, ніхто кісток не позбирав. (Горицук).

5. Усередині горить, а по боках вода кипить. (Самовар).

Зашифрована підказка до наступного завдання знаходиться у останній відгадці – самовар.

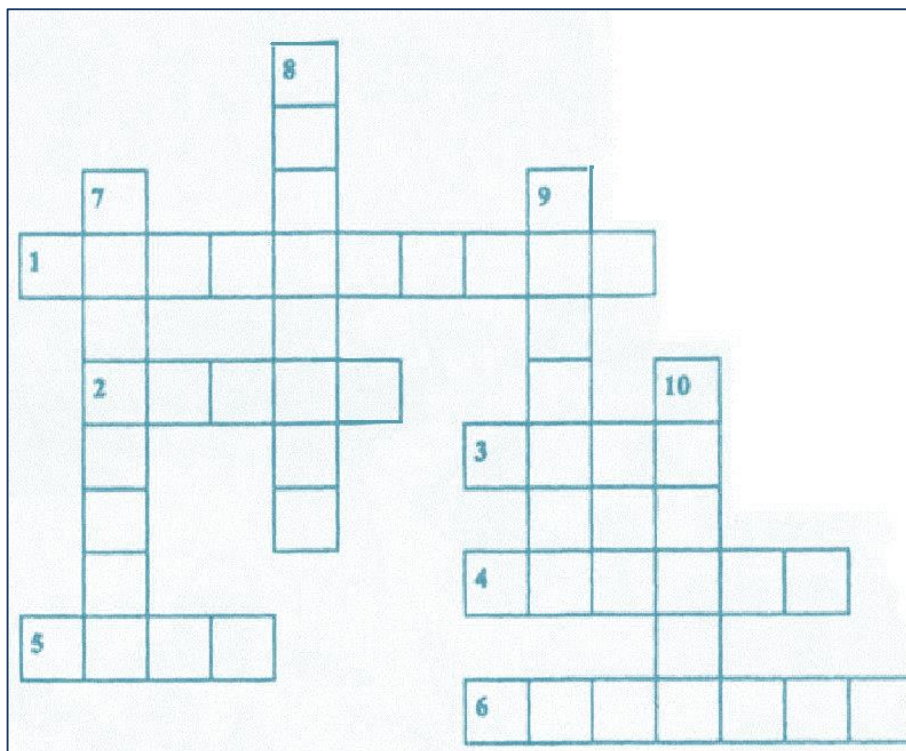
Завдання: за допомогою люстерка прочитати підказку. (Зашифрована підказка: Знайти ділянку тих рослин, із яких можна заварити чай).

(Відповідь: ділянка лікарських рослин).

На ділянці лікарських рослин кожна команда знаходить конверт свого кольору із кросвордом.

Розгадати кросворд «Лікарські рослини мого краю».

### Завдання № 7 «Лікарські рослини мого краю».



#### По горизонталі:

1. Дуже поширена невисока трава з округлими листками, що лікує порізи, нариви, запалення. (Подорожник).

2. Дерево, яке росте біля води, символ українського краєвиду. (*Верба*).
3. Дерево України, добрий медонос, квіти його заготовляють як лікарську сировину. (*Липа*).
4. Кущ, що любить вологий ґрунт, квіти білого кольору, ягоди червоні; лікувальні якості ягід та кори; символ краси і здоров'я. (*Калина*).
5. Трава, поширена у садках як лікарська рослина, має сильний аромат, використовується для заварювання чаю, діє заспокійливо. (*М'ята*).
6. Поширена трав'яниста рослина, квіти схожі на айстри, білі, з жовтою випуклою серединкою, запашні, заварюються як чай, використовуються при простудних захворюваннях. (*Ромашка*).

***По вертикалі:***








7. Лісова трава, листочки великі, округло-видовжені, квіти білі, пахучі. (*Конвалія*).
8. Лісова трав'яниста рослина, листочки дрібні, квіти жовто-золотисті, зірко-подібні, лікує 99 хвороб. (*Звіробій*).
9. Кущ із рожевими квітами, ягоди червоні, вони й використовуються; має стебло з колючками. (*Брусниця*)
10. Кущ, квіти білі, невеличкі, ягоди червоні, запашні, використовуються сушені або як варення при простуді. (*Шипшина*).

Кожен із вас не уявляє свого життя без вітамінів, які містяться в улюблених фруктах та овочах. Але у нас на прилавках магазинів можна зустріти і багато рослин-іноземців – екзотичні та поживні плоди, що стають для нас звичними і, навіть, вирощуються у наших садах-городах.

***Завдання № 8. Екзотичні вітаміни.***

Сумщина – багатий край на сільськогосподарські культури. Та науковці-селекціонери й аграрії не зупиняються на досягнутому. І сьогодні у нас на полях, садах, теплицях вирощують і екзотичні рослини, які вже стають місцевими.

До екзотичної рослини, яка зображена на малюнку, необхідно підібрати назву. За правильно підібрану назву команда отримує 1 бал. Всього 7 запитань. Максимальна кількість балів – 7.

1.			А.	Папая
2.			Б.	Гранат
3.			В.	Картопля
4.			Г.	Олива
5.			Д.	Кумкват
6.			Е.	Ківі
7.			Є.	Земляний горіх або арахіс

**Відповідь: 1 Є; 2 А; 3 Б; 4 Е; 5 Г; 6 В; 7 Д.**

**Завдання № 9. «Знайомі прибульці».**

Назвати батьківщину кожної із культурних рослин, які ми звикли вважати українськими, але походять вони з інших країв. Завдання: обрати одну відповідь із трьох варіантів:

кава (Бразилія, Уругвай, Росія);

рис (Ява, Суматра, Таджикистан);

олива (Україна, Латвія, Італія);

цукровий буряк (Греція, Америка, Австралія );

кукурудза (Гавайї, Кіпр, Мексика);

пшениця (Смен, Крим, Угорщина;

картопля (Грузія, Колумбія, Канада)

За правильні відповіді команда отримує по 1 балу.

А тепер відгадайте загадку. Якщо відгадаєте знайдете підказку до наступного завдання.

Грушка -не грушка,

Порожнє бринчить,

Вушка та дужка,

А повне – мовчить (*Відро*).

Підказка захована у відрі з зерном. Подумайте, біля якого відділку ботанічного саду можна знайти відро. (*тваринницька ферма ЦЕНТУМ СМР*).

Вони великі і маленькі, пухнасті і не дуже, але всі вони живуть поряд з нами. Ви їх усі знаєте, а наскільки ви уважні буваєте, спостерігаючи за їх поведінкою, ми зможемо дізнатися із наступного конкурсу.

**Завдання № 10. « Упізнай тварину».**

Серед викладених малюнків знайти відповідь.

1. Яка тварина завжди стогне, хоча й не хвора? (*Відповідь: Свиня*).

2. Цю тварину називають коровою бідняків. Про яку тварину йде мова? (*Відповідь: Коза*).

3. Слуга Алектрион, який стояв на варті під час зустрічі свого господаря Ареса із Афродітою, повинен був будити їх до настання ранку. Але одного разу він проспав, і Геліос застав закоханих. На кого був перетворений Алектрион у

покарання? (Відповідь: у Півня).

4. Жителі французького міста Тулона використовували для цього навчених дресурі чайок, американці експериментували із ластівками. Та поза конкуренцією виявився інший птах (в Україні їх велика кількість), якому збудували пам'ятник вдячні жителі Парижу. Що це за птах? (Відповідь: Поштовий голуб).

5. Батьківщиною цих птахів є не Індія, точніше не зовсім Індія. Як ми називаємо місце, звідки вони потрапили до нас? (Відповідь: Америка. Вест Індія. Мова йде про індиків).

6. Зоологи світу склали список тварин по мірі обережності, яку проявляють тварини, коли переходять через дорогу. На третьому місці виявилась кішка, на другому – свиня. А цей птах виявився на першому місці. Хто це? (Відповідь: Гусак-гуска).

Щоб перейти до виконання наступного завдання квесту, необхідно відгадати, що знаходиться у цій скриньці.

### Чорна скринька.

Дається 3 підказки. При відгадуванні I-ої підказки команда отримує 3 бали, з II-ої – 2 бали, з III-ої – 1 бал.

1. Це поєднує суспільну діяльність комах і людський винахід.
2. Це – житло комах.
3. Це – виріб з паперу, зроблений не людськими руками, а жалкими комахами. (*Осине гніздо*).

**Завдання № 11 «Сумщина культурна»:** поєднати твердження з ілюстрацією.

1) Український письменник, автор роману Чорна рада, портрет якого намалював Т. Г. Шевченко (Відповідь: Пантелеймон Куліш).

2) Ця будівля для музи Мельпомени, споруджена на початку 20-го сторіччя у місті Суми (Відповідь: Сумський національний театр драми та музичної комедії імені М. С. Щепкіна).

3) Видатний російський письменник, який жив і творив у селі Лука поблизу міста Суми (Відповідь: А. П. Чехов).

4) У селі Косівщина на Сумщині споруджено бронзове погруддя відомій

українській поетесі, яка перебувала тут навесні 1889 року (Відповідь: *Погруддя Лесі Українці*).

5) На початку 20-го сторіччя у місті Суми за ініціативи і кошти Дмитра Корепанова був споруджений театр, який мав назву «Тіволі». Яку назву нині має ця споруда? (Відповідь: *Театр юного глядача*).

6) За заповітом Івана Харитоненка в пам'ять своєї трагічно загиблої доньки Зінаїди у 1896 році був зведений лікувальний комплекс споруд з використанням елементів англійської готики. Яку назву зараз має цей комплекс? (Відповідь: *Дитяча лікарня імені святої Зінаїди*).

7) Колишній будинок Громадського зібрання з унікальними акустичними властивостями збирає зараз шанувальників музики (*Сумська обласна філармонія*).

8) Видатні артисти сучасності уродженці Сумщини. (Відповідь: *Ада Роговцева, Віталій Білоножко, Богдан Титомир*).

*Координатор підраховує бали.*

Огляніться навколо: де найбільша туя? Там шукайте пакет з черговим завданням (*схований пакет з шифровкой*).

**Координатор.** У пакеті зашифрована підказка щодо подальших пошуків скарбів. Щоб стати дешифраторами, необхідно згадати український алфавіт!

Кожна літера стоїть під визначеним порядковим номером:

22, 15, 21, 11, 18, 32; 10, 12; 22, 15, 1, 21, 2, 19, 17; 29, 24, 15, 1, 14; 2, 12, 16, 33; 15, 19, 16, 19, 6, 33, 10, 33.

(Відповідь: Скриню зі скарбом шукай біля колодязя).

*Квестери займаються дешифровкой, а координатор підраховує бали, заповнює таблицю. Після дешифровки стає відома кінцева точка маршруту.*

*Квестери рушають на фінішну пряму і знаходять скарб з солодким призом (тортом «Сумські каштани»).*

**Координатор:** Гру завершено! Вітаємо! Всі успішно пройшли усі етапи квесту завдяки тому, що були справжньою командою.

*Після загального підрахунку балів проголошується команда-переможець.*

## **Біологічний квест «Біомарафон»**

**Мета.** Розвивати пізнавальні інтереси і потреби учнів у вивченні флори і фауни, сприяти становленню світогляду, вмінню застосовувати свої знання на практиці; формувати в учнів екологічну свідомість, соціальну активність та відповідальність за збереження рослинного та тваринного світу.

**Обладнання:** картки з запитаннями для конкурсів на зупинках; маршрутні листи; ручки, олівці, маршрут подорожі; вівіски з назвами зупинок.

**Учасники:** учні середньої вікової категорії.

### **Хід квесту**

Участь у квесті беруть дві (три) команди по п'ять учнів у кожній. Дітям пропонується здійснити захоплюючий біологічний квест-марафон. У подорож по заданому маршруту команди відправляються з зупинки «Станція». Команди обирають капітана, називають свою команду.

Ведучий оголошує правила проведення квесту.

### **Правила квесту:**

1. Учасники квесту об'єднуються у команди, серед дітей обирається капітан. Керівник команди може бути присутнім, але не втручатися в перебіг гри.

2. Кожній команді видається маршрутний лист, згідно якого вони проходять зупинки.

3. Після виконання завдань координатори роблять відмітку у маршрутному листі.

4. Координатор дає команді завдання лише тоді, коли усі її члени будуть присутні на пункті.

5. За кожне виконане завдання команда отримує від 1 до 5 балів.

6. Дозволяється користуватися допомогою координатора, але тоді команда втрачає 2 бали.

7. Після проходження останньої станції команда здає маршрутний лист координаторам гри.

8. У квесті перемагає команда, учасники якої першими та у повному складі приходять до фінішу, виконавши усі завдання.

Команди представляють себе.

Проводиться жеребкування серед команд-учасників, яке обумовить порядок представлення команд та вибір маршрутних листів.

Примітка! *Рух команд по зупинкам має бути розписано координатором. Маршрути руху команд не повинні збігатися, щоб учасники гри не зустрічалися.*

За сигналом координатора команди починають рухатися по маршруту.

Команди рухаються зупинками:

зупинка «Незвичні назви»;

зупинка «Знайди помилки»;

зупинка «Рослини з легенд»;

зупинка «Хто це? Що це?»;

зупинка «Без початку й без кінця»;

зупинка «Біологія + література+ історія»;

зупинка «Біологічні задачки»;

зупинка «Маленькі тваринки в рухливих картинках»;

зупинка «Фантазери».

На шляху проходження у дітей повинні бути дві обов'язкові зупинки:

*Заправка «Вершки та коріннячко»;*

*СБО – Станція біомедичного обслуговування.*

На кожній зупинці та заправці команди виконують завдання і за відповіді отримують бали, які заносяться в маршрутний лист, та по одному слову з вислову (*Вислів: Ми у відповіді за тих, кого приручили Антуан де сент Екзюпері*).

На зупинках знаходяться інструктори. Перемагає та команда, яка приходить на кінцевий пункт маршруту «Станція» з найбільшою кількістю балів та з правильно складеним висловом.

### **Зупинка «Знайди помилки»**

Тваринний світ загадковий, незвичайний. Ми вивчаємо, дізнаємось факти про тварин, бо вони завжди цікавили людей своєю поведінкою, біологічними особливостями.

*Завдання:* ознайомитись із текстами. Три з них містять помилки і тільки один правильний. Указати номер тексту. За правильну відповідь – 5 балів.

### ***Текст 1***

Кит гренландський, або полярний кит – найбільша тварина на Землі. Це – морський ссавець підряду вусатих китів. Вусатий кит, живе в полярних районах Північної півкулі. Максимальна довжина: 20 м (самки), 18 м (самці); вага дорослої тварини – від 75 до 100 т. Загальна тривалість життя – близько 40 років. Гренландський кит живиться виключно планктоном, який складається з представників ракоподібних, а також крилоногими молюсками. Дорослий гренландський кит може споживати щодня до 1,8 тонн їжі. (Помилка: найбільша тварина на Землі – синій кит. Його довжина досягає 30 м, а маса 150 т.)

### ***Текст 2***

За своїм суспільним устроєм мурахи – найбільш близькі до людини істоти.

Мурашки майже всеїдні і нападають на будь-яку здобич, з якою можуть впоратися. Тіло мурахи складається з голови, грудей, черевця і 8 ходильних ніг.

Мураха може підняти вантаж приблизно в 100 разів важче власної ваги.

Вони вирізняються рідкісною працьовитістю. Весь день рухаються в пошуках їжі, будують мурашник, відганяють ворогів, лише пізно ввечері розселяються по своїх квартирах, щоб спокійно поспати, попередньо виставивши вартових. (Помилка: у мурах 6 ходильних ніг і вони ніколи не сплять.)

### ***Текст 3***

У більшості ссавців колір шкіри ніжно-рожевий або білий. А ось у білого ведмедя колір шкіри – чорний. Це одне з пристосувань, яким наділила його природа, адже чорний колір краще притягує сонячні промені, а для мешканця холодних районів Арктики це дуже важливо. (Інформація правильна.)

### ***Текст 4***

Леви – єдині кішки, у яких самці відрізняються від самок. Дорослі леви-самці мають велику гриву і виглядають набагато більшими за левиць. Лев вважається за дорослого в 5 років і до цього моменту набирає свій оптимальний бойовий розмір. Самці важать 150-225 кг, в окремих випадках – до 240 кг при довжині тіла без хвоста 1,7-2,5 м, хвіст – 90-110 см. У левиці грива маленька, росте навколо шиї скромним комірцем. (Помилка: у левиці грива відсутня.)

*Друга зупинка – знайти завдання у місці, де проводяться найгаласливіші*

заходи, де буває найбільша кількість дітей, де найбільша кількість сидячих місць.

Підказка: ряд 5, 10 місце. (Актова зала).

### Зупинка «Незвичні назви»

Команди знаходять аркуші з тестовими завданнями. Гравці радяться і відмічають правильний варіант відповіді. Учасники мають відповісти на 14 запитань, кожна правильна відповідь оцінюється в 1 бал.

1. Літяга:

- а) скорпіон;
- б) білка;
- в) рослина

2. Карибу:

- а) олень;
- б) чагарник;
- в) павук.

3. Криль:

- а) птах;
- б) креветка;
- в) частина рослини.

4. Португальський кораблик:

- а) молюск;
- б) метелик;
- в) рослина.

5. Скат:

- а) риба;
- б) жук;
- в) комаха.

6. Морський коник:

- а) акула;
- б) риба;
- в) комаха.

7. Калан:

- а) морська видра;
- б) рослина;
- в) риба.

8. Тупик:

- а) тюлень;
- б) птах;
- в) дерево.

9. Ківі:

- а) птах;
- б) антилопа;
- в) фрукт.

10. Фенек:

- а) тварина– лис;
- б) мох;
- в) крокодил.

11. Лорі:

- а) примат;
- б) риба;
- в) птах.

12. Бандикут:

- а) сумчастий кролик;
- б) колючка;
- в) змія.

13. Кроншнеп:

- а) кінь;
- б) птах;
- в) рослина.

14. Кукабарра:

- а) квітка;
- б) птах;
- в) мавпа

Кожна подорож має технічні зупинки. На вас чекає заправка.

### ***Заправка «Вершки та коріннячко»***

Ми не можемо уявити життя на землі без рослин. Це – наше повітря, їжа, насолода, одяг, житло. Взагалі: рослини – це життя.

*Завдання:* із переліку запропонованих рослин вказати їх їстівні частини для людини: вершки чи корінці. Повна заправка (відповідь на усі запитання) – 5 балів.

Буряк, морква, кріп, шпинат, селера, помідори, ріпа, квасоля, арахіс, горох, картопля, гриби, ревінь, кава.

*Знайти у закладі місце, у якому величезна чисельність мешканців, але цілковита тиша. Це буде наступною зупинкою (Акваріумний комплекс).*

### ***Зупинка «Маленькі тваринки в рухливих картинках»***

*Завдання:* за допомогою міміки, жесту, ходи, м'язів обличчя зобразити тварин:

акулу;

величного павича;

задоволеного кота;

радісного собаку.

*Подолати лабіринт: 5 кроків прямо від дверей акваріумного кабінету, 22 кроки вгору, знайти завдання у композиції зі штучних квітів.*

### ***Зупинка «Рослини з легенд»***

*Завдання:* прочитати легенди і відгадати, про які рослини йде мова. Учасники квесту повинні відгадати 5 легенд, кожна правильна відповідь оцінюється в 1 бал. Максимальна кількість балів – 5.

#### ***Легенда 1***

Русалки не повинні були при світлі дня показуватися над озером. Лиш перші промені сонця з'являться над озером – русалка щезає у глибинах. І рік за роком так і жила собі одна юна русалка. Але одного разу загралася і не встигла сховатись. Побачила вона Бога сонця, покохала його. І йому запала в душу її краса. Потягнувся він до неї своїми променями. Спочатку зігріваючи, а потім обпалюючи. Спробувала було піти від нього русалка, але не змогла. І тоді Русалка перетворилася на дерево.

Зелень волосся обернулася листям, гілками вгору зметнулися руки, тонкий стан обернувся стволом, а ніжна шкіра – білою корою з обпеченими плямами на ній від поцілунків-променів бога Сонця. (Береза).

### *Легенда 2*

Коли Господь створив землю – всі були щасливі, окрім Ночі. Як не намагалася вона розсіяти свій глибокий морок, та приходив ранок. Тоді Господь створив Сон, сновидіння і марення, і разом з Ніччю вони стали бажаними гостями. З часом у людях прокинулися пристрасті, і одна людина навіть задумала убити свого брата. Сон хотів зупинити її, але гріхи цієї людини заважали йому підійти. Тоді Сон в гніві ввіткнув свій чарівний жезл в землю, а Ніч вдихнула в нього життя. Жезл пустив коріння, зазеленів і перетворився на красиву ніжну рослину з великими пелюстками. (Мак).

### *Легенда 3*

У ті дні, коли магія мала силу, природа була мінливою. Древнє чаклунство було надмірним для людської душі, і люди тільки спостерігали, як усе навкруги міняється під дією чаклунських чар. І рослина, про яку йде мова, не завжди росла на землі і з'явилася завдяки водяній німфі на ім'я Клітія. Одного разу Клітію викинуло хвилею з глибин моря на піщаний берег. Русалка, зачарована яскравим світлом, спостерігала за золотою кулею, яка переміщалася по небу. Через деякий час зовнішність німфи стала мінятися. Клітія виявилася прикованою до місця, коли її хвіст русалки занурився у пісок. Срібне волосся почало згортатися в пелюстки навколо обличчя, з рук виростало зелене листя. Через дев'ять днів свого перебування на землі, Клітія повністю перетворилася на квітку сонця. Відтоді і донині, ця рослина завжди наслідує рух золотого сонячного диска, обертаючись в його сторону. (Соняшник).

### *Легенда 4*

У лісі стояв козацький загін, який прийняв нерівний бій з ворогом. Козакам довелося відступити. Серце сестри відчуло, що її брата-козака вбито. Вона помчала через село у лісову гушавину і таки знайшла свого брата, який вже стік кров'ю і назавжди закрити очі. Дівчина плакала над ним гіркими сльозами... Навколо все буяло цвітом, співали птахи. Але травнева краса природи не стала

для дівчини милою, не змогла втішити її, заспокоїти. Невдовзі повернулися козаки, з почестями поховали свого побратима. А на землі, яка була зрошена сльозами сестри за загиблим братом, проросли білі пахучі дрібні квіточки. (Конвалія).

### **Легенда 5**

Коли у Віфлеємі народився Ісус, у небі запалала яскрава зірка. Світло Віфлеємської зорі покликало до себе пастухів, які неподалік пасли овець, та мудреців-волхвів. І птахи та звірі полинули до новонародженого з усіх куточків світу. Рослини також принесли Немовляті свої подарунки. Одні – чарівний аромат, інші – смачні плоди, треті – яскраві квіти і приємне листя. А це дерево прийшло останнім і скромно стало обіч. «Чому не хочеш увійти?» – здивувалися всі. «Я б хотіло, але у мене немає чим обдарувати Немовля. Є тільки шишки тверді й несмачні. Та ще смола, така липка, що не віддереш. Краще я здалеку подивлюсь на Малюка, а то ще ненароком злякаю Його». І тоді рослини поділилися з цим деревом своїми дарами. Зарум'янилися на його гілках круглі яблука, заспівали дзвіночки квітів. Зраділо деревце, осміліло, підійшло до Немовляти. Побачивши його, маленький Ісус усміхнувся. І Віфлеємська зоря яскраво запалала просто над його головою. Відтоді, це дерево завжди залишається зеленим, а раз на рік приходиться у кожен дім і радує дітей та дорослих своїм святковим вбранням. (Ялинка).

*Наступна зупинка заховалась у розсипаних словах. Із літер скласти 2 слова: місце, де зустрінеш в ЦЕНТУМ СМР гомінливе птаство. Пропонуються літери: ж, и, в, у, й, к, у, т, о, ч, о, к (живий куточок). Саме біля них на учасників квесту чекає завдання.*

### **Зупинка «Хто це? Що це?»**

Кожне запитання зупинки з хитрою відповіддю. Завдання: знайти відповіді. За кожну правильну відповідь – 1 бал. Максимальна кількість балів – 10.

1. І розмітка пішохідного переходу, і африканська тварина. (*Зебра*).
2. І звернення до аксакала, і велетенська жаба. (*Ага*).
3. І одне коло танцю, і копитна тварина. (*Тур*).
4. І порода кішок, і найвідоміші близнюки. (*Сіамські*).

5. І кінцівки водних тварин, і пристосування для швидкого плавання. (*Ласті*).

6. І норма оплати, і кімнатна собака. (*Такса*).

7. І шахова фігура, і найбільша наземна тварина. (*Слон*)

8. І емблема фірми, яка випускає спортивну продукцію, і велика американська кішка, що чудово плаває (*Пума*).

1. І невеликий гризун, і пристрій для керування курсором та надсилання команд комп'ютеру (*Миша*).

2. І порода кролів, і рід пухнастих декоративних гризунів, батьківщина яких Чілі та Анди. (*Шиншила*).

*Біля вольєри з птахами знайти згорток та відгадати загадку: «Без початку й без кінця». Що це? (Яйце).*

*Знайти місце, де найбільша кількість тварин, які несуть яйця. Там на учасників гри чекають завдання (навчально-тваринницька ферма).*

### **Зупинка «Без початку й без кінця».**

*Завдання:* На запитання дати відповіді: *вірю, не вірю*. За кожну правильну відповідь – 1 бал.

1. Чи вірите ви, що температура насиджування яєць повинна бути більше 40 градусів? (*Так*).

2. Чи вірите ви, що в яйці курки є вітаміни *П, Б, А*? (*Так*).

3. Чи вірите ви, що треба додати оцет, щоб при варінні яйце не дало тріщини? (*Ні*).

4. Чи вірите ви, що бувають яйця бовтуни? (*Так*).

5. Чи вірите ви, що смерть Коція на кінці голки, а голка в курячому яйці? (*Ні*).

6. Чи вірите ви, що шишкарі відкладають і насиджують яйця взимку? (*Так*).

7. Чи вірите ви, що в одному яйці динозаврів могло вміститися одне відро води? (*Так*)

8. Чи вірите ви, що літні яйця корисніше зимових? (*Так*).

*Наступною буде технічна зупинка на липовій алеї.*

## **Заправка СБО – Станція біомедичного обслуговування**

*Завдання:* серед ілюстрацій рослин (смородина, чистотіл, подорожник, осика, береза) обрати ті, що допоможуть у поході:

при кашлі, дерматиті та при хворобах очей (*смородина (гілочки та бруньки)*);

при лікуванні мозолів, ран (замість йоду) (*чистотіл*);

при порізах, нарівах (*подорожник (листя)*);

при лікуванні ран і як потогінний засіб (*осика*);

при лікуванні кашлю (*береза*).

За правильно виконане завдання учасники команд отримують по 2 бали.

*Перепустка до наступного завдання відгадування загадки:*

*Що це таке аптека для душі? (Бібліотека)*

### **Зупинка «Біологія + література+ історія»**

*Завдання:* відгадати про що йде мова. За правильну відповідь по 2 бали.

1. На думку бравого солдата Швейка із новели Цвейга: у звичайної людини їх біля 50-60 тисяч, причому у брюнєтів значно більше. Зважаючи на те, що їх кількість суттєво залежить від сильного душевного потрясіння, яке переживає людина у перші шість тижнів після народження, ви, звичайно ж, назвете що це таке. (*Волосся*).

2. У 1907 році чеський вчений Ян Янський остаточно розділив їх на чотири групи. Через певний час кожна з цих груп була розділена на дві нерівні підгрупи: позитиву і негативну. Про які групи йде мова? (*Про групи крові людей*).

3. Цей овоч – чемпіон зі стародавності і популярності. Він водночас був їжею і головним героєм народної казки. Так, в Англії він довго заміняв картоплю, у римлян – ласощі у печеному виді. Але є тварина-гризун, перед якою він не зміг устояти. Про які рослину і тварину йде мова? (*Ріпа і миша*).

4. Відомий дослідник Х. Колумб для іспанського короля привіз пекучий подарунок під назвою «червона сіль». Що ж за рослину привіз Колумб? (*Гіркий перець*).

5. Це дерево відкрите європейцями у 1516 р. в Мексиці. Зерна цієї рослини заміняли тубільцям гроші. Тепер з них виготовляють смачний, поживний напій і

солодощі, які обов'язково беруть у дорогу мандрівники. (*Шоколадне дерево, або тропічне дерево какао*).

б. Колишній імператор Петро I перед битвою давав солдатам витяжку з цих отруйних грибів, щоб зняти відчуття втоми. Що за диво-гриб? (*Мухомор*).

*Наступне завдання команда отримає, якщо знайде великий скляний будинок для рослин. Завдання у конверті біля 3-ого вікна (Теплиця).*

### **Зупинка «Біологічні задачки»**

1. Евкалипт – незвичайне дерево. З насіння через сім років виростає дерево. Річний приріст становить близько 2,71 м. Яка його висота? (*19 м*)

2. Назвіть рослину, яка росте всього 40 днів, хоча живе понад 100 років. Яка висота цієї рослини, коли за добу вона вростає на 50 см? (*Бамбук, 20 м*).

3. Скільки кілограмів пелюсток троянди слід зібрати, щоб одержати 1 кг трояндової олії? (*Для виготовлення 100 г олії потрібно 50 кг пелюсток*). (*500 кг*)

*На зашифрованому аркуші паперу молоком зроблений напис, виявити який можна за допомогою свічки, що підкаже наступну зупинку. (Відділ ДУМ).*  
*Координатор спрямовує дії квестерів, наголошуючи на дотриманні правил з техніки безпеки.*

### **Зупинка «Фантазери»**

Кожен учасник команди із зав'язаними очима малюють тварину, попередньо оговоривши яку. Наприклад, перші номери – роги, другі – копита, треті голову, четверті хвіст, п'яті тулуб. Після завершення учасники описують нову породу тварини і роблять їй рекламу. За оригінальне виконання завдання команда отримує 5 балів.

*Підбиття підсумків квесту. Нагородження квестерів.*

## **Квест «Здоровим бути здорово»**

**Мета.** Формування у підлітків позитивної мотивації на збереження та поліпшення свого здоров'я; розширювати знання про шляхи збереження здоров'я, його значення у житті людини, пропагувати здоровий спосіб життя серед дітей та підлітків, дбайливе ставлення до свого здоров'я. Розвивати творчі здібності, згуртовувати учнів, створювати умови для дружнього спілкування, виявлення талантів, стимулювати впевненість у собі, ініціативність. Виховувати у дітей дбайливе ставлення до свого здоров'я.

**Обладнання:** назви етапів гри, маршрутні листи, роздруковані завдання, спортивний інвентар (2 мішки, мотузка для зв'язування ніг, рукавиці для ходьби на руках), ватмани, кольорові олівці, фломастери, кольоровий папір, клей, вирізки з журналів, ножиці, бланки з літерами алфавіту, ручки.

**Квестери:** учні 5-х класів.

*Квест починається із збору всіх команд, представлення команд та оголошення правил гри.*

### **Правила гри**

1. Заповнювати усією командою маршрутний лист, виданий при реєстрації.
2. Послідовність проходження етапів командою визначена підказками для пошуку символів етапів гри, які видають координатори.
3. Записувати назву етапу в маршрутному листі тоді, коли буде правильно відгадана підказка.
4. Після виконання всіх завдань здати маршрутний лист координаторам в пункт реєстрації.
5. На кожному етапі гри перебуває координатор, який дає завдання для команди та вказує час виконання, специфіку оцінювання, ставить оцінку та зачитує підказку для пошуку наступного етапу гри.
6. Усі команди мають по колу пройти всі (8) етапів гри, побувавши на кожній станції.

**Ведучий.**

Проведемо жеребкування серед команд-учасників, яке обумовить порядок представлення команд та порядок проходження етапів гри за маршрутними

листами.

Представлення команди.

Координатори дають для кожної команди свою підказку для пошуку наступного етапу гри. Команда відгадує слово-підказку і шукає приміщення із зображенням даного.

Якщо всі команди правильно відгадали наступний пункт призначення і записали його назву в маршрутний лист, вони одночасно за сигналом починають виконання завдання.

### *Підказки для пошуку символів – етапів гри*

1. Цей птах у китайців означає довгожителство, щасливу старість. У християн символізує мудрість, чистоту. У єгиптян символізує шанування сина. У римлян – прихід весни і нового життя, тому цей птах вважається благовіщенським. Поселившись на даху будинку, символізує мир та достаток (*Лелека*).

2. Цей птах став символом миру. У християнстві він вважається символом Святого Духу. У Біблії цей птах, випущений Ноем, приніс йому гілочку оливи, як символ примирення стихії. Вважається законом примирення людей (*Голуб*).

3. Це птах мудрості у древніх греків та римлян (атрибут Афіни Мінерви), але також мороку та смерті в Японії, Мексиці та Єгипті. Відьми носять його пір'я у волоссі, як прикрасу. Священна птиця чаклунки Каліпсо, яка утримувала Одиссея на своєму острові (*Сова*).

4. Ця тварина стала символізувати у багатьох народів вірність, відданість та пильність. У стародавніх народів *Цербер* охороняє кордони між цим і потойбічним світом. У християн символізує єпископа чи проповідника (*Собака*).

### ***Етапи гри***

#### **І етап – «Мелодія здоров'я»**

*Завдання для команд:* пригадати та заспівати (кілька рядків) пісень, де згадується здоров'я, здоровий спосіб життя та чинники, пов'язані з ним (овочі, фрукти, спорт тощо).

*Оцінювання:* Кількість пісень – кількість балів.

## **II етап – «Рух – це життя»**

*Завдання для команд:* пройти естафету за найкоротший час: стрибки в мішках (2 представники), біг на трьох ногах – дві ноги представників команди зв'язуються мотузкою (2 представники), «качиний крок» – (2 представники), ходьба на руках – один представник стає на руки, другий тримає його за ноги (2 представники).

*Оцінювання:* координатор фіксує в маршрутному листі час проходження естафети. Під час підведення загальних підсумків гри-квесту, судді переводять час проходження естафети командою у бали, проранжувавши результати всіх команд від найгіршого до найкращого (сума балів обернено пропорційна до затраченого часу (максимум 12 балів).

## **III етап – «Майстерня здоров'я»**

*Завдання для команд:* створити із запропонованих матеріалів (вирізки з журналів, літери тощо) колаж, що пропагує здоровий спосіб життя; презентувати роботу.

*Оцінювання:* враховується оригінальність, переконливість, аргументованість роботи (максимум 10 балів).

## **IV етап – «Народна мудрість»**

*Завдання для команд:* поєднати дві частини прислів'я.

*Оцінювання:* максимум – 8 балів.

Не лікуй хвороби, ... (лікуй своє життя).

Із здоров'ям не шуткують ... (у нього немає почуття гумору).

Головне для нашого здоров'я: щоб... (серед його ворогів не опинились ми самі).

Існують тисячі хвороб, але... (здоров'я тільки одне).

Здоров'я – це скарб, який ... (можна відібрати, та не можна привласнити).

Заздрість... (здоров'я їсть).

Весела думка –... (половина здоров'я).

Немає щастя ... (без здоров'я).

## **V етап – «Цілюща абетка»**

*Завдання для команд:* підібрати на кожну літеру алфавіту терміни, що

стосуються здорового способу життя.

*Оцінювання:* кількість термінів – кількість балів.

### **VI етап – «Без права на помилку»**

*Завдання для команд:* обрати картку з правильною відповіддю на питання.

*Оцінювання:* кількість балів за кожне правильне твердження (5 балів).

Мають відхилення у загальному  
стані здоров'я:

Палить:

A) 50% підлітків;

A) кожна 5-а дитина;

B) 90% підлітків;

B) кожна 10-та дитина;

B) 10% підлітків.

B) кожна 2-га дитина.

Зловживають алкоголем:

A) 12% підлітків;

Пробував наркотики:

B) 25% підлітків;

A) кожен 5-й;

B) 62% підлітків.

B) кожен 2-ий;

B) кожен 10-ий.

Наркомани живуть:

A) в середньому 35 років ;

B) біля 50 років;

B) 60 років.

### **VII етап – Кросворд «Здоров'я»**

*Оцінювання:* кількість правильно відгаданих термінів – кількість балів.

- 1) Лікарська рослина.
- 2) Плоди якого дерева схожі на гриби.
- 3) Оздоровчо лікувальний заклад.
- 4) Плоди садових дерев.
- 5) Чим треба займатися, щоб менше хворіти?
- 6) Що містять в собі овочі, фрукти, ягоди?
- 7) Духмяна лікарська рослина.
- 8) Полуниця, суниця, ожина, малина це?



починає їх пригнічувати (Так).

10. СНІДом можна захворіти, привітавшись за руку з хворим (Hi).

11. Вуглеводи містяться в молочних продуктах (Hi).

12. Здоров'я на 50 % залежить від нашого способу життя (Так).

13. Пасивне куріння не шкідливе (Hi).

14. Алкоголізм – не хвороба, а спосіб життя (Hi).

15. Необов'язково дотримуватись режиму дня (Hi).

16. Щоб бути здоровим, потрібно вживати багато солодких продуктів (Hi).

**Заключне слово ведучого, нагородження.**

## Пригодницький квест «Новорічні пригоди»

**Мета.** Розвивати пізнавальні інтереси та потреби вихованців, логічне мислення, уяву, фантазію, активність, комунікабельність і креативність; стимулювати інтерес учнів до пошукової діяльності; виховувати у них почуття колективізму, згуртованості, повагу до оточуючих.

**Обладнання:** картки з завданнями, маршрутні листи; роздруковані завдання, кульки, прапорці, конверти, вивіски з назвами зупинок, канцелярське приладдя (аркуші паперу, маркери, тощо).

**Квестери:** учні молодших класів.

### Хід гри.

**Ведучий.** Ось і добіг кінця старий рік. А яке свято без Святого Миколая? Він вже ось на порозі. З подарунками, але без помічників. Куди ж поділись Янголи?

**Святий Миколай.** І сам нічого не розумію. Не могли бути вони такими безвідповідальними! Знають, що на нас чекають. Щось задумали, витівники! А ось і SMS від них. (*Читає*). «Ми хочемо, щоб діти повеселилися і спробували себе у ролі квестерів: виконавши завдання, знайдуть нас. Обіцяємо сюрприз тому, хто нас знайде!».

**Ведучий.** Цікаво! До речі, квест – це ігрова пригода, під час якої учасникам потрібно виконати цікаві завдання, щоб досягти мети. І Янголи до цієї гри підготувались раніше.

Тоді пропоную об'єднатися у 4 команди, які будуть пересуватися різними способами: за допомогою санчат, лиж, ковзанів та саней. І назви команд будуть: «Лижники», «Бобслеїсти», «Сноубордисти», «Ковзаняри».

### Правила гри.

1. Обрати капітана команди.
2. Шляхом жеребкування обрати маршрутний лист і швидко, злагоджено, впевнено, керуючись підказками, виконувати завдання, запропоноване на зупинках.
3. За правильне послідовне виконання завдання команда отримує фрагмент малюнка.

4. По проходженню усього маршруту команда у повному складі досягає кінцевої мети – місце знаходження Янголів.

Почали пошуки!

### Зупинка «Зоологічна»

Завдання 1. Знайти зупинку за підказками.

Підказки:

- а) це найгаласливіше та найчисельніше містечко за кількістю мешканців;
- б) у цьому місці живуть створіння, які мають різноманітні ареали розповсюдження: від Африки до Америки;
- в) тут можна познайомитись з цікавою істотою, хто найбільше розважає малюків.

Завдання 2. Знайти 2 кіндер-сюрпризи за підказками.

Підказки:

а) відгадати загадку. «І в морі не купаються, й нема у них щетинки. Та все ж називаються вони... (морські свинки).

б) відгадати ребус:



Завдання 3.

Розкрити кіндер-сюрпризи та виконати завдання:

- а) забрати фрагмент малюнка;
- б) знайти за описом наступну зупинку.

### Зупинка «Флористична»

Завдання 1.

Підказки:

а) відгадати загадку:

Ці рослини - їжачки зшили з голок кожущки.

Хто за ними доглядає – того кожний з них кусає.

А завітнуть навесні – їм пробачать рани всі. (Кактуси).

- б) відео з демонстрацією зупинки;
- в) знайти фітоаптеку на підвіконні.

### Завдання 2.

#### Підказки:

- а) знайти квітку декоративної рослини за малюнком;
- б) за запахом знайти суцвіття лікарської рослини, назвати її

### Завдання 3.

- а) біля рослини забрати фрагмент малюнка;
- б) знайти за описом наступну зупинку.

### Зупинка «Святкова»

#### Завдання 1.

##### Підказки:

- а) там знайдете своє відображення;
- б) знайти предмет, що сповіщає про початок Нового року;
- в) від нього проходите шлях: 3 кроки прямо, повернути наліво, ще 10 кроків прямо, з кожним кроком називаючи новорічний атрибут, підходите до об'єкту, що заховався у загадці:

Що за гостя в нас така  
І зелена, і струнка,  
Сяє знизу догори,  
На гіллячках ліхтарі,  
І ростуть на ній не шишки,  
А сніжинки і горішки. (Ялинка).

### Завдання 2.

#### Підказки:

- а) знайти на ялинці три однакових сніжинки з побажаннями;
- б) серед прикрас обрати свиток, перев'язаний стрічкою.

### Завдання 3.

- а) забрати свиток з фрагментом малюнка;
- б) знайти за описом наступну зупинку.

### Зупинка «Космічна»

#### Завдання 1.

##### Підказки:

- а) вас зустрине музика вітрів;
- б) це місце, де ви почуваетесь, наче в планетарії;
- в) там панують екоправила.

### Завдання 2.

#### Підказки:

- а) знайти у гнізді птаха яйце з запитаннями, дайте на них відповіді.

Чи вірите ви, що...

Смолою хвойних дерев гоять рани та опіки? (Так).

Хвойних лісів більше, ніж змішаних? (Ні).

Звичайна ялина легко може прожити три-чотири сотні років? (Так).

Хвоя багатьох дерев дуже багата на вітамін С? (Так).

Коштовне каміння бурштин застигла смола древніх сосен? (Так).

б) Обрати зайву рослину із переліку: ялина, сосна, ліщина, смерека, туя, модрина, ялівець.

- б) обрати кульку із смайликом.

### Завдання 3.

а) роздавити кульку без допомоги рук і ніг, щоб забрати з неї фрагмент малюнка;

б) знайти за малюнком наступну зупинку.

### Зупинка «Біологічна»

#### Завдання 1.

#### Підказки:

а) щоб виконати наступне завдання, необхідно визначити номер телефону за схемою: нуль, кількість зернят гарбузового насіння, кількість зернят соняшникового насіння, кількість штук арахісу, кількість штук макаронів, нуль, кількість квасолин, кількість горошин, кількість зернят кукурудзи, нуль і зателефонувати, промовивши чітко й швидко кодовий пароль: «Лиска лащить лисеня, а лосиха – лосеня. Лев ласкаво лапою левеня поляпує»;

б) знайти за описом людину: світловолоса, у синьому светрі, сережки у вигляді метеликів. Виконати її завдання.

#### Завдання 2.

Підказки:

а) розшифрувати назву птаха, переставивши літери: Ч, Н, К, И, Е, Р, Л, З, У, О, Н (*нерозлучник*);

б) завдання-перехід знайти у найдавніших істот нашої планети (*у тарганів*).

Завдання 3.

а) забрати фрагмент малюнка;

б) знайти за описом наступну зупинку.

**Зупинка «Адміністративна»**

Завдання 1.

Підказки:

а) вас зустріне володарка усіх особових справ, телефонів, сайтів, знавець комп'ютерних технологій, переміщень, наказів та ухвал;

б) переміститись у кабінет головного організатора закладу, де зібрана найбільша кількість вічно квітнучих орхідей;

в) у цьому кабінеті працює Відмінник освіти України.

Завдання 2.

Підказки:

а) знайти аркуш-самоклею та розгадати кросворд на ньому:

с а л ю т

т о р т

і г р а ш к и

л і д

Що можна побачити у вечірньому небі на свято?

Він солодкий і смачний. Здогадайтесь: хто такий?

Чим прикрашають новорічну ялинку?

Твердий стан води.

б) знайти предмет у розгаданому слові, там взяти новорічну листівку;

в) привітати власника кабінету з Новим роком і отримати від нього конверт з подальшою інструкцією.

Завдання 3.

Підказки:

- а) забрати фрагмент малюнка;
- б) знайти за описом наступну зупинку.

### Зупинка «Географічна»

Завдання 1.

Підказки:

- а) знайти за кодом істоту, що здійснює бажання: **3, 24, 1, 16, 7, 26, 3, 12, 22,**

**23** Загадати власну мрію на найближче майбутнє.

А-1	Б-2	В-3	Г-4	Ґ-5	Д-6
Е-7	Є-8	Ж-9	З-10	И-11	І-12
Ї-13	Й-14	К-15	Л-16	М-17	Н-18
О-19	П-20	Р-21	С-22	Т-23	У-24
Ф-25	Х-26	Ц-27	Ч-28	Ш-29	Щ-30
Ю- 31	Я-32	Ь-33			

- б) знайти колекція археологічних знахідок;

в) серед експонатів знайти захований предмет, що не стосується археологічних знахідок, у ньому – ребус, розгадати його. Це – місце для виконання наступного завдання.



Завдання 2.

- а) Знайти на карті місце:

де Святого Миколая звали Санта-Клаус? (*Англія*).

острів Фіджі, на якому мешканці першими на Землі зустрічають Новий рік;  
країну, де у новорічну ніч прийнято викидати старі меблі з вікон на вулицю  
(*Італія*).

- б) у північно-східній стороні приміщення знайти схему подальшого руху.

Завдання 3.

а) забрати фрагмент малюнка;

б) за надісланим відеофрагментом знайти наступну зупинку (Зупинка «Зоологічна»).

Квестерів зустрічають Янголи і вручають переможцям головний приз, а останнім учасникам – солодкі подарунки.

## ВИКОРИСТАНІ ДЖЕРЕЛА

1. Гриневич М. С. Медіаосвітні квести. *Вища освіта України*. 2009. № 3. С. 153–155.
2. Гриценко С., Кононученко М. Квест – нове покоління ігор для молоді і не тільки. «Дзеркало тижня. Україна». URL: <http://surl.li/fajgwa> (дата звернення: 09.04.2024).
3. Ігрова квест-технологія в освітньому просторі ЗДО: методика використання. Групова консультація для вихователів. *Квасилівський ЗДО*. URL: <http://surl.li/xviuln> (дата звернення: 09.04.2024).
4. Кадемія М. Ю. Сутність і зміст технології веб-квест. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. 2012. № 29. С. 380–387.
5. Кулішов В. С. Застосування квест-технології у професійно-теоретичній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти : навчально-методичний посібник. Біла Церква : БІНПО УМО НАПН України, 2018. 86 с.
6. Мандрівка святого Миколая: легенди, казки, оповідання: антологія / уклад. З. Жук. Львів : Свічадо, 2007. 178 с.
7. Сокол І. М. Впровадження квест-технології в освітній процес : навчальний посібник. Запоріжжя: Акцент Інвесттрейд, 2013. 87с.
8. Тюріна В., Данченко І. Використання квест-технологій у професійній підготовці здобувачів вищої освіти. *Збірник наукових праць ЛОГОС*. 2021. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/logos/article/view/12965/11953> (дата звернення: 09.04.2024).
9. Чамата Т. М. Легенди України про птахів, тварин, рослини. Харків : Промінь, 2009. 240 с.