

## **Квест – игра «В поисках Доверия»**

**для детей младшего школьного возраста**

**(по мотивам телевизионной игры «Форт Боярд»)**

В настоящее время большинство детей испытывают затруднения в адаптации, чувство незащищённости, неуверенности. Многие не находят поддержки со стороны близких людей, и остаются один на один с собой. В таких случаях едва ли не единственной возможностью быть понятым и услышанным становится служба психологической помощи для детей и подростков.

Одна из эффективных форм экстренной психологической помощи в трудных и кризисных жизненных ситуациях - оказание помощи средствами телефонного консультирования. Детский телефон доверия является не только службой, которая помогает ребенку справиться с его внутренними проблемами, но и эффективным инструментом раннего выявления случаев нарушения прав ребенка, социальным институтом, защищающим права детей и имеющим отлаженную практику взаимодействия с государственными органами и учреждениями в целях как защиты прав и законных интересов конкретного ребенка, так и формирования системы помощи семье и детям, восстановления и укрепления детско-родительских отношений.

Ноне все дети знают о существовании Детского телефона доверия, особенно дети дошкольного возраста. Как донести до них информацию о детском телефоне доверия и сформировать чувство доверия к нему?

В силу возрастных особенностей и интересов детей дошкольного возраста ведущим способом донесения информации выступает игра.

Игра в жизни ребенка занимает одно из главных мест, и остается одним из естественных форм и методов познания мира, самопроявления и самопознания.

Правильно организованная игра, отвечающая интересам ребенка, становится эффективным педагогическим средством, позволяющим комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи.

Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить квест-технологию. Квест – это командная игра. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играет решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Идея игры проста – команда, перемещаясь с точки в точку, выполняет различные задания. Главным организационным моментом является то, что, выполняя одно задание, игроки получают подсказку к выполнению следующего задания, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Квест-игра «В поисках Доверия» позволяет продвинуть среди детей дошкольного возраста и их родителей информацию о Детском телефоне доверия.

Цель: информирование и популяризация телефона доверия в детско-родительской аудитории.

Задачи:

- получение новых знаний и умений через игровую деятельность;
- активизация мотивационных процессов, чувства самостоятельности, развитие творческих способностей и исследовательских навыков;
- информирование о принципах телефона доверия и о том, как работает Служба телефона доверия;
- формирование навыков взаимодействия со сверстниками, доброжелательности и взаимопомощи.

В ходе игры ребята и их родители проходят испытания на которых получают ключ с подсказками. По маршрутным листам они передвигаются от одного испытания к другому. На каждом испытании встречаются участников игры: ведущий; братья Доверие (подбадривает ребят) и Недоверие (мешает им); Старец Чад Вара - священник. Получив все пять ключей, ребята должны с помощью подсказок отгадать местоположение клада.

**Ход игры:**

*Ведущий:* Добрый день, друзья! Сегодняшнюю встречу я хочу начать с истории. Когда-то давным-давно жили два брата Доверие и Недоверие. Доверие был открытым, веселым, доброжелательным. А Недоверие был подозрительным, осторожным и необщительным.

И вот однажды добрый старец, священник Чад Вара решил помочь одиноким людям и предложил свой номер телефона для общения. Для того, чтобы люди звонили, когда им тяжело и делились своими проблемами и переживаниями. Брат Доверие так обрадовался этому, что стал помогать священнику. Они и не предполагали, что к ним позвонит так много людей. Несколько дней Чад Вара и Доверие отвечали на звонки сами. Вскоре звонков становилось все больше и больше и тогда они стали искать помощников. Так появился Телефон доверия.

Но брат Недоверие не мог допустить, чтобы все люди стали доверять все свои секреты по телефону. И он решил спрятать цифры, лишив возможности людей быть искренними и доверчивыми. Он спрятал номер телефона далеко-далеко, чтобы никто не смог его найти. А в рекламной брошюре заменил принципы Детского телефона доверия, которые тоже спрятал.

Сегодня мы с вами находимся у берегов Франции. Среди огромного океана находится старинный замок – Форт Боярд. Говорят, именно там брат Недоверие спрятал всю информацию Детского телефона доверия. И только самые сообразительные, сильные и мужественные могут добраться до

сокровищницы, пройдя не легкие испытания. Только они смогут вернуть утерянные телефон доверия людям, которым нужна помощь.

На каждом испытании вы отыщите спрятанную информацию, и восстановите Детский телефон доверия.

Ну, что готовы к испытаниям?

*Ребята:* Готовы!

*Ведущий:* Тогда в путь! Получите маршрутные листы.

В маршрутных листах, прописаны станции для команды родителей и команды детей, которые вам нужно пройти. На каждом задании вы будете получать некую информацию, которая пригодится нам в последнем испытании.

### **Испытания для детей.**

#### *1. Испытание «Таинственная бочка».*

Цель данного испытания: используя сенсорные способности, преодолевая страх неизвестности, достать цифры (цифры – 8,8).

В одной из 3 бочек на дне кладется цифры, и заполняется: манкой, камнями и вареной кашей. Ребенок должен найти цифры.

#### *2. Испытание «Паутина».*

Целью игры является развитие координационных способностей, формирование чувства командного духа.

Между несколькими опорами из веревок изготавливается паутина, в нескольких местах прикрепляются колокольчики. Участник должен пройти препятствие не задев паутину и достать подвешенные две цифры (цифры – 0,0).

#### *3. Испытание «Темная комната».*

Целью данного испытания является формирование умения преодолевать собственные страхи замкнутого и темного пространства.

В темную комнату заходит один из участников. Остальным необходимо отгадать предмет, зашифрованный в загадке, сообщить его товарищу, который должен отыскать предмет в темной комнате на ощупь. В этом предмете и спрятана цифра (цифра – 2).

Загадка: В себя вместит и книгу, и штиблеты,

И мягкую игрушку, и конфеты,

Обилие хозяйственных вещей,

Посылку, чай и горку овощей.

Потом - сдаётся или сгинет в топке

Бумажная картонная КОРОБКА.

#### *4. Испытание «Мореплаватели».*

Целью данного упражнения является снятие эмоционального напряжения.

В маленьком надувном бассейне налита вода, посередине на воде стоит детский кораблик, в котором находятся цифры (цифры – 0,0,0). Корабль

трогать руками нельзя, пока он не подплывет к берегу. Для того чтобы он подплыл к берегу нужно приложить усилия. Все участники должны с помощью дыхания пришвартовать его к бортикам бассейна и достать ключ, но корабль не должен столкнуться с другими кораблями, которые так же находятся в этом бассейне.

#### *5. Испытание «Слепой и поводырь».*

Целью игры является развитие умения чувствовать других, договариваться, согласовывать свои действия.

На полу чертится лабиринт (возможна расстановка препятствий). Участник должен пройти лабиринт с завязанными глазами, при помощи своих товарищей, которые могут использовать определенный перечень слов «вправо – влево», «вперед – назад», «вверх – вниз», «стоп». В конце лабиринта участник получает заветную цифру (цифра – 1). Вариации расположения цифры могут быть разными: подвешена на веревке, находится в коробке и т.д.

#### *6. Испытание «Ассоциации».*

Цель игры – развитие логического мышления, умение работать в команде.

Ребята встречают священника Чад Вара, который поясняет, что на каждом из добытых ключей есть записка с картинками, которые ассоциируются с местом, где находится последние две цифры (цифры – 2,2).

#### **Испытания для родителей.**

В данных испытаниях родители будут получать подсказки (принципы телефона доверия: конфиденциальность, анонимность, бесплатность, доступность, толерантность), которые в заключительном испытании они должны сформировать в информационную брошюру.

#### *1. «Ящик неизвестности».*

Перед родителями коробка с прорезными отверстиями для рук. В коробке находится резиновая змея, игрушечная саранча и т.д. Один из родителей, просунув руки и используя свои сенсорные возможности должен отыскать сверток с одним из принципов телефона доверия.

#### *2. «Пантомима».*

Один из родителей получает подсказку с названием принципа и остальным участникам должен жестами и мимикой объяснить слово «бесплатно», что является одним из принципов Детского телефона доверия.

#### *3. «Рисунки на спине».*

«Конфиденциальность» следующий принцип телефона доверия.

Родителю на спине поочередно с интервалом пишутся в разную букву слова. Отгадав букву, игрок сообщает ее другим участникам, они ее записывают на листе бумаги. Затем, когда все буквы отгаданы, участники должны из них собрать слово, которое является принципом.

#### *4. Испытание «Паутина».*



*Священник Чад Вара:* Доверие — это важно! На доверии строится дружба. Благодаря доверию человек может быть открытым в своих переживаниях.

*Ведущий:* Друзья благодарим за участие!