

Квест-игра «Охота за сокровищами»

Хиль Л.Г.

Цель квеста:

- совершенствование форм и методов внеклассной и внешкольной работы по изучению английского языка обучающимися через вовлечение их в занимательное интерактивное действие;
- развитие интереса к изучению английского языка.

Правила проведения игры-квеста "TREASURE HUNTING":

Игра-квест «Treasure Hunting» представляет собой ряд заданий, которые последовательно выполняют все команды. Согласно маршруту, проложенному на карте, команда проходит все станции поочередно.

На 5 станциях ребят ждут разнообразные конкурсы и викторины, а в конце - Супер-игра, в ходе которой предстоит догадаться о месте, где спрятан «сладкий приз». Каждая команда за определённое время должна выполнить ряд заданий и достичь результата – собрать максимально возможное количество «золотых дублонов» и минимальное количество «чёрных меток». За правильные ответы команда получает «золотой дублон», а за неправильные ответы команда получает «чёрную метку». Прохождение каждого этапа даёт возможность перейти к следующему этапу.

Участники квеста:

5 команд по 6-7 игроков в каждой.

Названия командам даны в соответствии с названиями англоязычных стран - “British”, “Americans”, “Canadians”, “New Zealanders” и страны-хозяйки “Russians”.

Организаторы квеста:

учителя английского языка, отвечающие за прохождение командами каждой отдельной станции.

Место проведения квеста:

учебные классы, библиотека, актовый зал.

Сценарий квеста "TREASURE HUNTING":

Игра-квест начинается с жеребьевки. Участники поочередно вытягивают жребий с названием команды - "British", "Americans", "Canadians", "NewZealanders", и "Russians".

Распределившись на команды, участники выбирают капитанов.

Капитаны команд получают маршрутные листы с указанием названий станций.

Затем все участники квеста разбегаются по различным *станциям*:

1 станция «Lexicology Palace» (игра в ассоциации)

2 станция «Curiosity Land» (страноведческий «пазл» по Британии)

3 станция «Grammar Village» (кроссворды на неправильные глаголы)

4 станция «Ocean of Numbers» (переписать слова цифрами)

5 станция «Spy Glass» (расшифровать пословицу)

На каждой станции дети проходят испытания, где участники команд отвечают на вопросы викторины, решают кроссворды, устанавливают логические связи, отгадывают загадки, а также совершают другие определённые действия. О возможности продолжить путь команде сообщается после выполнения задания на станции. За правильные ответы на каждой станции команда получает «золотой дублон», за неправильный ответ - «черную метку».

К назначенному контрольному времени все команды прибывают к месту финального сбора (актовый зал) с конвертом, где лежат «золотые дублоны» и «черные метки».



Квест завершается подсчетом «золотых дублонов» и «черных меток». В соответствии с количеством «золотых дублонов» команды получают право сыграть в Супер-игру и по очереди выбирают чайнворд-«змейку», где содержится подсказка, а решив его, отправляются за своим «кладом». После нахождения «клада» команды возвращаются для награждения. При подведении итогов отмечаются как командные заслуги, так и индивидуальные успехи игроков.