

Государственное бюджетное учреждение культуры
Ставропольского края «Ставропольская краевая
библиотека для молодежи имени
В.И. Слядневой»



Квест – игра
«Путешествие в страну пионеров»
по повести А.П. Гайдара
«Тимур и его команда»

Методическое пособие

Ставрополь, 2022

Патриотическое воспитание молодежи является одной из самых актуальных задач современности. В юном возрасте стремительно развиваются такие общечеловеческие ценности, как: чувство долга и ответственности, любовь к родителям, близким людям, и, безусловно, к Родине. Развитие этих и многих других ценностей оставляет след на все дальнейшее поведение и образ мыслей молодого человека.

Государственное бюджетное учреждение культуры Ставропольского края «Ставропольская краевая библиотека для молодежи имени В.И. Слядневой» предлагает разработанное методическое пособие – квест-игру по повести А.П. Гайдара «Тимур и его команда» для общедоступных библиотек и общеобразовательных школ Ставропольского края. Квест-игра посвящена празднованию 100-летия со дня основания Всесоюзной пионерской организации имени В.И. Ленина. Пионерия – это не только культурное наследие, но и система грамотно выстроенного патриотического воспитания и занятости молодежи, элементы которой остаются по-прежнему актуальными.

В ходе игры участники команды смогут попробовать себя в новой роли, обменяться догадками и версиями происходящих событий, а также получить массу эмоций от сюжета квеста.

Подготовка и проведение игры

Форма игры: квест.

Тема игры: «Путешествие в страну пионеров» по повести А.П. Гайдара «Тимур и его команда».

Цель проведения игры: формирование патриотического сознания у молодежи, чувства долга и ответственности, умения приходить на помощь окружающим.

Стратегия игры: прохождение по маршруту «Страна пионеров», выполнение заданий.

Участники игры: в квесте участвует молодежь в возрасте до 14 лет. Участники делятся на 2 команды, получают маршрутные листы и расходятся с ведущими по станциям. Команды проходят одинаковые этапы в разной последовательности, не пересекаясь на маршруте.

Время игры: 2 часа.

Место проведения: помещения библиотеки.

Описание и ход игры: Ведущий объясняет общие правила квеста. Затем участники делятся на 2 команды. К каждой команде прикрепляется ведущий, который будет помогать в передвижениях команды. Задача участников – пройти по карте маршрутные точки, собрать слова и составить девиз пионеров (например: «Ни шагу назад, ни шагу на месте, а только вперед и только все вместе»).

Чтобы не допустить пересечение команд на маршруте, команды проходят одинаковые этапы квеста, но в разной последовательности.

Если задание не выполнено, команда имеет право перейти на следующую станцию, с дальнейшим возвратом для повторного выполнения пропущенного задания. В случае отсутствия правильного ответа при повторной попытке отрывок девиза не выдается.

Игра делится на 3 этапа:

- 1 этап «Пионерские отряды»;
- 2 этап «Страна пионеров»;
- 3 этап «Заколдованное место».

Для участия в квест-игре участникам необходимо прочитать книгу А. Гайдара «Тимур и его команда».

Квест-игра «Путешествие в страну пионеров» по повести А.П. Гайдара «Тимур и его команда»

Примерные слова ведущего: Приветствуем вас, друзья в нашей библиотеке! После выхода в свет повести Аркадия Гайдара «Тимур и его команда», а вслед за ней и художественной киноленты, по всей стране развернулось пионерское «тимуровское движение». Все ребята хотели быть похожими на героя повести, который вместе с друзьями тайно помогал окружающим, семьям солдат и офицеров. Юные пионеры, как и герои книги, помогали старикам, семьям фронтовиков, дежурили в госпиталях, работали на уборке урожая.

Сегодня у нас состоится увлекательное путешествие – мы отправимся в страну пионеров, в которой живут честные, трудолюбивые, заботливые, веселые, самостоятельные люди. Во время нашего путешествия, где мы повстречаемся с героями произведения Аркадия Гайдара «Тимур и его команда», вы обязательно поверите, что добро всегда побеждает зло, а настоящий герой – это скромный, смелый, честный и справедливый человек.

1 этап «Пионерские отряды»

Каждая команда придумывает название своему «пионерскому отряду» и выбирает капитана. Команды представляют себя и получают маршрутные листы. На прохождение первого этапа дается 15 минут (5 минут на подготовку и по 5 минут на представление каждой команды).

2 этап Маршрут «Страна пионеров»

Каждая команда движется по «стране пионеров» согласно маршрутному листу, выполняя задания на каждой станции. Если задание не выполнено, команда имеет право перейти на следующую станцию, с последующими возвращениями для повторного выполнения пропущенных заданий. В случае отсутствия ответа при повторной попытке «отрывок девиза» не выдается.

Время проведения этапа – 1 час 30 минут.

Станция 1. Книголюбы

Площадка: Отдел отраслевой литературы

Задание. Команде необходимо отгадать портрет Аркадия Гайдара среди детских писателей (К.И. Чуковский, Э.Н. Успенский, Н.Н. Носов, А.П. Гайдар). Предоставляется 2 попытки и одно право на ошибку. После выполнения задания команде вручается отрывок девиза «**Ни ...**».

Станция 2. Пионерский салют

Площадка: Отдел отраслевой литературы

Задание. Необходимо правильно ответить на вопросы. Если количество правильных ответов преобладает, команда получает отрывок девиза: «шагу...».

1. Кому тимуровцы укладывали дрова? (Бабушка Нюрки)
2. Назовите кличку собаки Тимура (Рита)
3. Как Женя попала в Москву на встречу с отцом? (Тимур привез девочку на мотоцикле)
4. На каком инструменте играла Оля? (Аккордеон)
5. Назовите настоящее имя хулигана Фигуры (Петр Пятаков)
6. Кто писал записки Жене? (Тимур)
7. Кто помог Ольге прибрать дачу, вымыть окна, полы и стены? (Молочница)
8. Сколько лет Жене? (13)
9. Как называла Ольга Тимура, когда запрещала Жене с ним общаться? (Хулиган)
10. Как зовут дядю Тимура? (Георгий Гараев)

Станция 3. Только факты

Площадка: Отдел искусств

Задание. Необходимо правильно ответить на вопросы. Если количество правильных ответов больше трех, команда получает отрывок девиза: «назад,...».

1. Вспомните дату рождения пионерской организации (19 мая 1922 года)
2. Назовите символы и атрибуты пионеров (галстук, значок, горн, барабан, красное знамя, салют)
3. Какое событие положило начало тимуровскому движению? (выход в свет повести А. Гайдара «Тимур и его команда»)
4. Как называется любимая игра пионеров? («Зарница»)
5. Первый всесоюзный пионерский лагерь («Артек»)

Станция 4. Таинственные герои повести

Площадка: Холл библиотеки

Задание. Команде вручается конверт с отрывком из повести Аркадия Гайдара. Необходимо отгадать описанных персонажей повести (Тимур и его дядя Георгий Гараев).

После выполнения задания команде вручается отрывок девиза «ни шагу...».

«А в это время в комнате той самой дачи, где ночевала Женя, стоял высокий темноволосый мальчуган лет тринадцати. На нем были легкие черные брюки и темно-синяя безрукавка с вышитой красной звездой.

К нему подошел седой лохматый старик. Холщовая рубаша его была бедна. Широленные штаны – в заплатках. К колену его левой ноги ремнями была пристегнута грубая деревяшка. В одной руке он держал записку, другой сжимал старый, ободранный револьвер».

Станция 5. «Кому принадлежат эти вещи?»

Площадка: Отдел художественной литературы

Задание. Необходимо определить, какому герою принадлежит вещь. После выполнения задания команде вручается отрывок девиза «**на месте,...**».

Ответы: 1. Девочке Нюре; 2. Тимуровскому движению; 3. Оле Александрой; 4. Коле Колокольникову; 5. Георгию Гараеву; 6. Командиру Александру.

1.



3.



2.



4.



5.



6.

Ссылка: 10 и 11		№ 1114	
Сумма: руб. коп.	ВИДЕОНАБЛЮДЕНИЕ	СВЯЗИ РОССИИ	ПЕРЕДАЧА
Платил:	ТЕЛЕГРАММА		Имя работника
			Адрес
			Передатчик
			Служебный адрес
Копировать и время погашения	Копировать и время погашения		
Копия			
Фониксы и адрес отправителя (не обязательны и не влияют на передачу)			
40xT 1995 x 300 107 Тел. 300 x			

Станция 6. Зарница

Площадка: Холл библиотеки

Задание. Хлопая разбросанные воздушные шары, команда должна составить из букв, которые вложены в шары слова: «Доброта и честность».

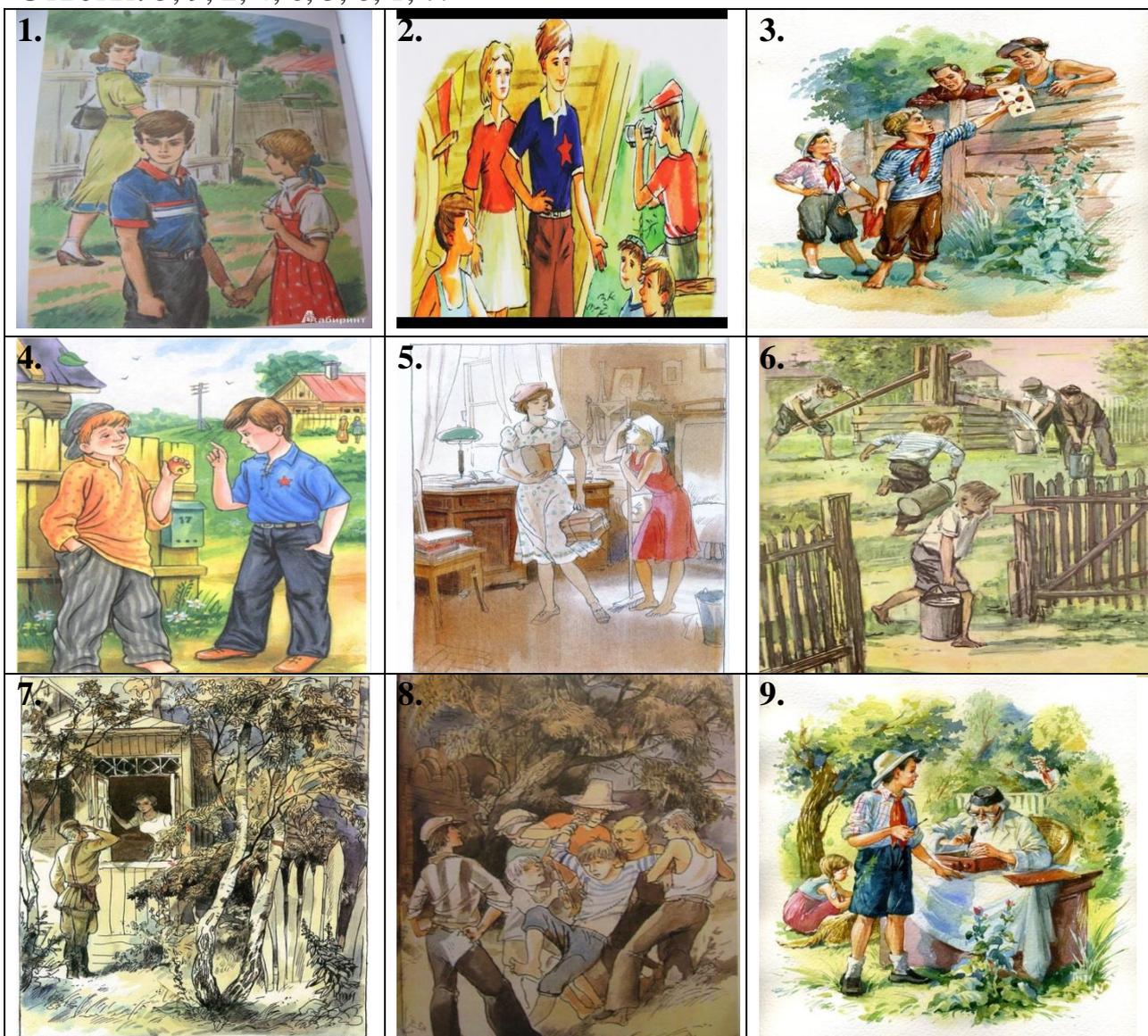
После выполнения задания команде вручается отрывок девиза «ТОЛЬКО...».

Станция 7. Заколдованные моменты

Площадка: Читальный зал

Задание. Необходимо составить сюжеты повести в правильной последовательности. После выполнения задания команде вручается часть девиза «вперед...».

Ответы: 5, 9, 2, 4, 6, 3, 8, 1, 7.



Станция 8. Волшебные пазлы

Площадка: Читальный зал

Задание. Команда собирает картинку, разрезанную на пазлы. Время выполнения задания – 10 минут.

После выполнения задания команде вручается отрывок девиза «**и только...»**».

Станция 9. Повесть-конструктор

Площадка: Отдел отраслевой литературы

Задание. «Кому что принадлежит?» Подберите к словам, прописанным в левой колонке, соответствующих героев повести.

После выполнения задания команде вручается отрывок девиза «**все...»**».

Ответы: 1-8; 2-7; 3-5; 4-2; 5-6; 6-9; 7-1; 8-3 9-4.

1.	Главарь разбойников	1.	Тимуровцы
2.	Коза	2.	Командир Александров
3.	Горн	3.	Тимур
4.	Телеграмма	4.	Оля Александрова
5.	Записки от Тимура	5.	Коля Колокольчиков
6.	Револьвер	6.	Женя Александрова
7.	Ультиматум	7.	Девочка Нюра
8.	Вышитая красная звезда	8.	Миша Квакин
9.	Аккордеон	9.	Дядя Тимура

Станция 10. Остров воспоминаний

Площадка: Детский отдел

Задание. Перед вами песня, которую Ольга пела на прощание командиру Георгию Гараеву. По предложенной шифровке найдите нужные буквы, из которых составьте слово из девиза.

После выполнения задания команде вручается отрывок девиза «**вместе!**».

Ответ: вместе.

Шифровка:

13 строка, 2 слово, 1-ая буква;

2 строка, 1 слово, 1-ая буква;

9 строка, 4 слово, 4-ая буква;

6 строка, 3 слово, 1-ая буква;

7 строка, 6 слово, 2-ая буква;

5 строка, 5 слово, 7-ая буква.

Летчики-пилоты, бомбы-пулеметы

Ах, если б только раз
Мне вас еще увидеть,
Ах, если б только раз
И два. И три.
А вы и не поймете
На быстром самолёте,
Как вас ожидала я до утренней зари
Да!

Лётчики-пилоты! Бомбы-пулемёты!
Вот и улетели в дальний путь.
Вы когда вернетесь?
Я не знаю, скоро ли,
Только возвращайтесь... хоть когда-нибудь.

3 этап

«Заколдованное место»

3 этап «Заколдованное место»

Подведение итогов. Награждение и вручение благодарственных писем.
Время проведения заключительного этапа – 15 минут.

Площадка: Холл библиотеки

После прохождения всех станций, команды возвращаются к первому ведущему. Побеждает команда, которая выполнит все задания первой и правильно произнесет девиз игры: **Ни шагу назад, ни шагу на месте, а только вперед и только все вместе!**

Ведущий: Мы благодарим всех, кто принял участие в нашей квест-игре и «бродил» с нами по «стране пионеров». Пусть у вас останутся только самые положительные впечатления о нашем с вами путешествии! До новых встреч!

Маршрутный лист

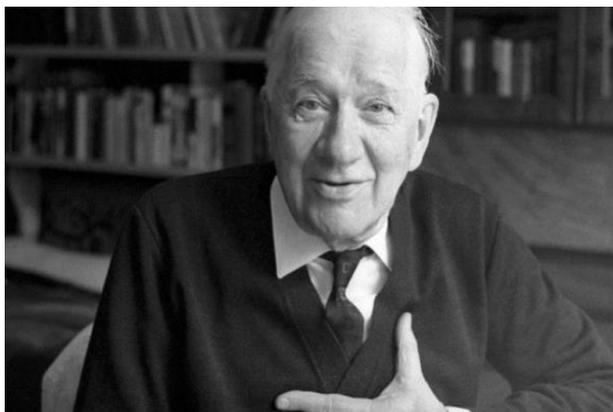
Название команды:

Начало игры (час, минуты):

<i>Название этапа</i>	<i>Отметка о прохождении этапов и станций</i>
1 этап «Пионерские отряды»	
2 этап «Страна пионеров»	
<i>Станция 1. Книголюбы</i>	
<i>Станция 2. Пионерский салют</i>	
<i>Станция 3. Только факты</i>	
<i>Станция 4. Таинственные герои повести</i>	
<i>Станция 5. «Кому принадлежат эти вещи?»</i>	
<i>Станция 6. Зарница</i>	
<i>Станция 8. Волшебные пазлы</i>	
<i>Станция 9. Повесть-конструктор</i>	
<i>Станция 10. Остров воспоминаний</i>	
3 этап «Заколдованное место»	
Девиз пионеров:	

Станция 1. Книголюбы

1. К.И. Чуковский



2. А.П. Гайдар



3. Э.Н. Успенский



4. Н.Н. Носов



Станция 8. Волшебные пазлы



Содержание

Введение	2
Подготовка и проведение игры	3
1 этап «Пионерские отряды»	4
2 этап «Страна пионеров»	4
3 этап «Заколдованное место»	9
Приложение 1	10
Приложение 2	11
Приложение 3	12

Квест-игра: молодежная игра, посвященная 100-летию со дня образования Всесоюзной пионерской организации имени В.И. Ленина: методическое пособие / СКБМ имени В.И. Слядневой; Сост. Я.М. Нихаева; отв. за вып. И.В. Хавалиц. – Ставрополь, 2022. – 13 с.