

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «ГУДЕРМЕССКАЯ ГИМНАЗИЯ №3 ИМЕНИ ДАНЫ ДАДАГОВОЙ»  
ГУДЕРМЕССКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

## ИГРА-КВЕСТ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ «TREASURE HUNTING»



Подготовила: Дудаева Л.Х. учитель английского языка

# **ИГРА-КВЕСТ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ**

## **«TREASURE HUNTING»**

Окружающая нас мир прекрасна и своеобразна. Сегодня и детям, и взрослым, необходимо больше знать о традициях, культуре и обычаях стран, язык которых дети изучают в школе.

Как пробудить чувство интереса к иноязычному культурному пространству у современных подростков? Есть много эффективных способов: проведение акций, конкурсов рисунков и поделок, выпуск тематических газет, изготовление постеров и плакатов, составление тематических кроссвордов, написание сообщений, сочинений и т.д. А можно организовать систему приключенческих командных игр, в которой все их участники будут находиться в гуще события и каждый будет осознавать, что именно от него, от его знаний, действий и принятых им решений зависит успех команды! В процессе таких деятельностных игр можно решать многие воспитательные, развивающие и обучающие задачи.

### **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.

### **Задачи квеста:**

- привлечь внимание подрастающего поколения к памятникам архитектуры и объектам культуры Соединенного Королевства;
- ознакомить со страноведческой информацией;
- развивать чувство причастности к решению заданий;
- помочь освоить новую полезную информацию;
- создать условия для раскрытия творческого потенциала участников;
- создать условия для самореализации обучающихся;
- побудить обучающихся к дальнейшему изучению истории и географии Великобритании, ее культурных и языковых особенностей, привить им уважение к истории, культурным и историческим памятникам.

### **Возраст участников:**

13-16 лет

(при изменении сложности заданий разработка может применена для других возрастных групп обучающихся)

### **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 6 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:**

6 команд по 6 - 7 игроков в каждой.

Названия командам даны в соответствии с названиями англоязычных стран - "British", "Americans", "Canadians", "New Zealanders", "Australians" и страны-хозяйки "Russians". (приложение 1)

#### **Организаторы квеста:**

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

#### **Место проведения квеста:**

учебные классы, библиотека, актовый зал.

#### **Оборудование:**

- карты с указанным на них индивидуальным маршрутом (по количеству команд); (приложение 2)
- таблички с названиями станций; (приложение 3)
- листы оценок жюри (по количеству команд);
- реквизит на станциях;
- задания для каждой станции; (приложение 4-9)
- тематические чайнворды «змейки» для расшифровки местонахождения кладов; (приложение 10)
- сертификаты победителям и участникам; (приложение 11)
- призы для награждения.

#### **Подготовительная работа:**

- подготовить задания для каждого этапа с учетом уровня подготовки команд;
- изготовить эмблемы для участников;
- определить кабинеты для станций;
- проинструктировать учителей-смотрителей станций;
- прикрепить таблички на двери;
- оформить актовый зал;

**Дата проведения квеста:** 05.11.2015 г.

**Длительность проведения квеста:** 2 час. 20 мин.

**Критерии оценки и подведение итогов:**

По итогам квеста определяется победитель. Участники команды, занявшие призовые места, награждаются сертификатами победителей, остальные команды награждаются сертификатами участников. Все участники получают «сладкие» призы.

### **Сценарий квеста "TREASURE HUNTING":**

Игра-квест начинается с жеребьевки. Участники поочередно вытягивают жребий с названием команды - "British", "Americans", "Canadians", "New Zealanders", "Australians" 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 «Spelling Valley»** (игра «дежурная буква»)

**5 станция «Ocean of Numbers»** (переписать слова цифрами)

**6 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».

(приложение 12)

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



### Лист оценок жюри

Название команды  
Название станции  
«золотые дублоны»  
«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.

Название команды  
Название станции  
«золотые дублоны»  
«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.

# Приложения к квесту

## 1 станция «Lexicology Palace» (игра в ассоциации)

### Задание:

вспомнить слова, которые ассоциируются со словом в центре карточки, и записать их в свободные ячейки. (приложение 4)

### Критерии оценивания задания:

за каждое правильно написанное слово команда получает «золотой дублон», за неправильно подобранное слово, или слово, написанное с ошибкой, команда получает «чёрную метку».

SHOPPING

MEAT

SCIENCE

## HOLIDAY

## EDUCATION

## SPACE

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

**Задание:**

Команда получает набор карточек с изображениями достопримечательностей и символов Британии и её частей. Необходимо соотнести картинки со словами и словосочетаниями. (приложение 5)

**Критерии оценивания задания:**

за каждое правильно подобранное слово или словосочетание команда получает «золотой дублон», за неправильно подобранное получает «чёрную метку».

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

**Задание:**

команды получают по кроссворду, для решения которого необходимо изменить глаголы, поставив их во вторую форму. (приложение 6)

**Критерии оценивания задания:**

за каждый правильно написанный глагол команда получает «золотой дублон», за неправильно подобранный глагол, или написанный с ошибкой, команда получает «чёрную метку».

#### 4 станция «Spelling Valley» (игра «дежурная буква»)

##### Задание:

команды получают карточки с «дежурной буквой». Нужно подобрать слова так, чтобы эта буква находилась на заранее определенном месте в слове. (приложение 7)

##### Критерии оценивания задания:

за каждое правильно написанное слово команда получает «золотой дублон», за неправильно подобранное слово, или слово, написанное с ошибкой, команда получает «чёрную метку».

**k** \_ \_ \_ \_ \_  
\_ **k** \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ **k** \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ **k** \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ **k** \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_ **k** \_ \_ \_ \_ \_

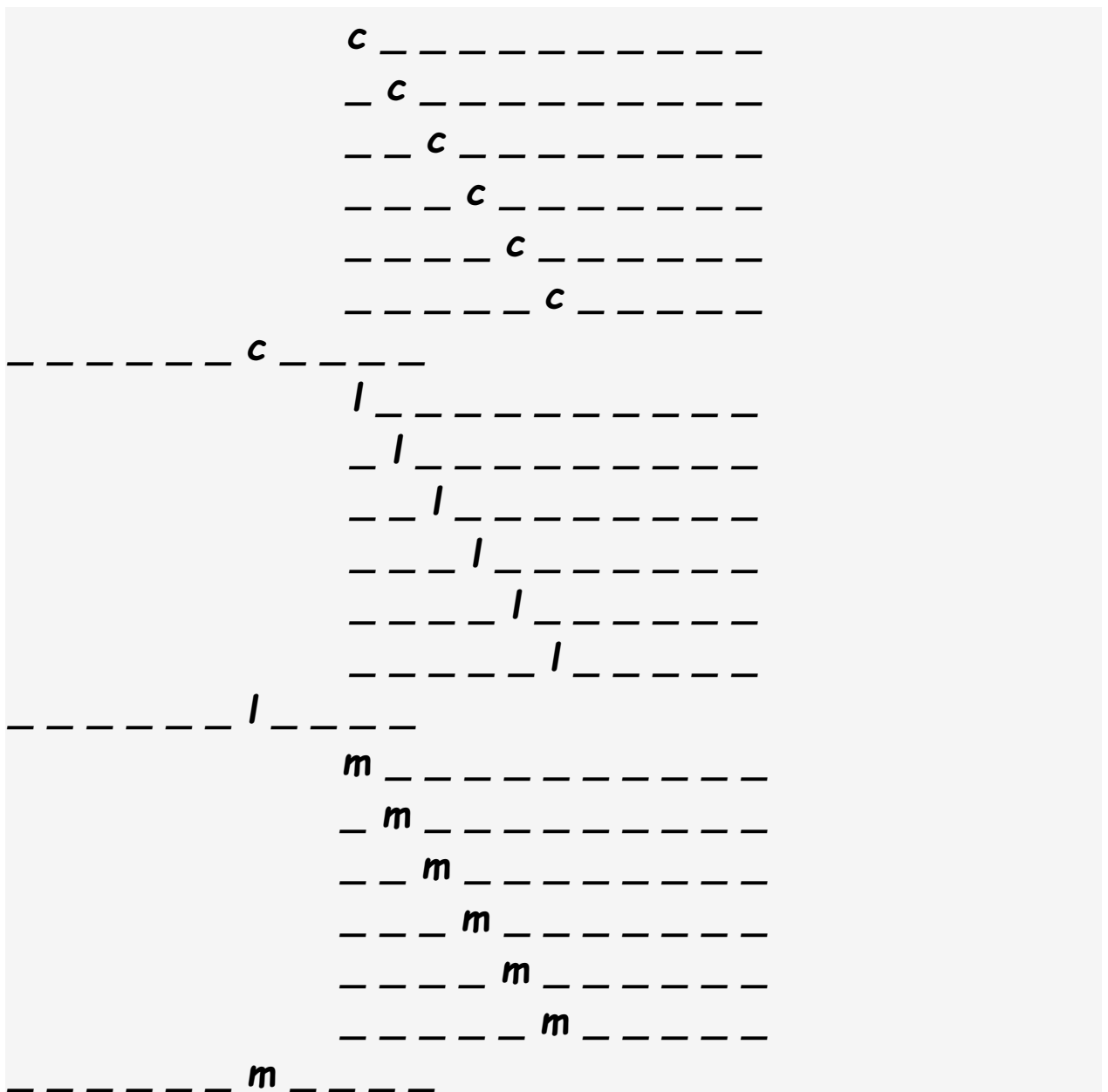
**p** \_ \_ \_ \_ \_  
\_ **p** \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ **p** \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ **p** \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ **p** \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_ **p** \_ \_ \_ \_ \_

\_\_\_\_\_ **p** \_\_\_\_\_

**a** \_ \_ \_ \_ \_  
\_ **a** \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ **a** \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ **a** \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ **a** \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_ **a** \_ \_ \_ \_ \_

\_\_\_\_\_ **a** \_\_\_\_\_





### 5 станция «Ocean of Numbers» (переписать слова цифрами)

**Задание:** команды получают карточки с числовыми выражениями, написанными словами. Нужно определить тип числового выражения и переписать данные выражения с помощью цифр. (приложение 8)

**Критерии оценивания:**

за каждое правильно написанное числовое выражение команда получает «золотой дублон», за неправильно подобранное, или выражение, написанное с ошибкой, команда получает «чёрную метку».

**Five times five is twenty-five**

**Two hundred and fifty-five**

**One thousand and ten**  
**Seven hundred and forty- three**  
**Eighteen ninety-nine**  
**Five thousand and ten**  
**Three fifths**  
**Two and a half**  
**Seven point four**  
**Nineteen hundred**  
**Five times five is twenty-five**

**6 станция «Spy Glass»** (расшифровать пословицу)

**Задание:**

команда получает карточку, на которой находится зашифрованная английская пословица или поговорка. Необходимо используя алфавитный шифр, расшифровать её и подобрать к ней русский эквивалент.

(приложение 9)

**Критерии оценивания:**

за каждую правильно расшифрованную пословицу команда получает «золотой дублон», за неправильно расшифрованную или написанную с ошибкой пословицу, команда получает «чёрную метку». За правильно подобранный русский эквивалент команда получает дополнительно 5 «золотых дублонов».