КВЕСТ-ИГРА

***«Занимательная психология»***

Цель: способствовать формированию у обучающихся познавательного интереса к психологии, развивать восприятие, мышление, память, творческие способности через активные формы работы.

Составила: педагог-психолог Петрова О.В.

Целевая аудитория: обучающиеся: 6-8 классов.

**Ход игры.**

Ребята объединяются в команды. Каждая команда придумывает название и короткое командное представление.

В начале игры ведущий приветствует участников, предлагает командам оригинально представить своё название, после чего знакомит ребят с правилами игры.

**Правила игры.**

Команды получают маршрутные листы (*Приложение 1)*, на которых обозначены названия станций:

1. «Станция добрых пожеланий».
2. «Станция мудрых советов».
3. «Станция взаимопонимания».
4. «Станция самых внимательных».
5. Станция «Галерея незаконченных рисунков».
6. Станция «Ребус-парк».
7. Станция «Аллея хорошей памяти».

Участники передвигаются от станции к станции, где их ожидают дежурные по станции, которые предлагают командам выполнить задания. Также дежурные по станции следят за правильностью выполнения заданий, ставят оценку команде в их маршрутный лист.

Завершается игра, когда команды пройдут все станции. Дополнительный бонус (3 балла ) получает команда, которая первая пришла к финишу. Ведущий вместе с ассистентами подсчитывает баллы и определяет победителя игры.

Победителем считается команда, набравшая максимальное количество баллов.

***1.«Станция добрых пожеланий».***

Задание: ребята становятся в круг. По команде дежурного по станции участники по очереди поворачиваются лицом к следующему за ним, берут его за руку и произносят пожелания.

Задание считается успешно выполненным, если все участники проговорят добрые пожелания и круг замкнётся.

В маршрутном листе дежурный по станции выставляет от 1 до 5 баллов.

***2.«Станция мудрых советов».***

Задание: в конвертах разрезанные по словам высказывания известных людей *(Приложение 2).*

На станции каждая команда выбирает конверт с заданием и составляет выражение.

Задание считается выполненным, если высказывание составлено командой правильно.

В маршрутном листе дежурный по станции выставляет баллы: 0 баллов – задание не выполнено; 3 балла – задание выполнено с одной ошибкой; 5 баллов – задание выполнено правильно.

***3.«Станция взаимопонимания».***

Задание: дежурный по станции показывает одному из участников команды карточку с написанной на ней фразой (*Приложение 3).*

Задача для этого участника как можно понятнее для команды показать с помощью жестов, мимики то, что написано на карточке.

Задание оценивается от 0 до 5 баллов.

В маршрутном листе дежурный по станции выставляет баллы: 0 баллов – задание не выполнено; 3 балла – задание выполнено с одной ошибкой; 5 баллов – задание выполнено правильно.

***4.«Станция самых внимательных».***

Задание: дежурный по станции демонстрирует команде рисунки с двойным изображением (*Приложение 4)*. Участники должны как можно быстрее увидеть и показать все ключевые элементы одного и другого изображения.

Задание оценивается от 0 до 5 баллов: 0 баллов – задание не выполнено; 3 балла - указано только одно изображение; 5 баллов – задание выполнено правильно.

***5.Станция «Галерея незаконченных рисунков».***

Задание: дежурный по станции предлагает команде дорисовать незаконченный рисунок (*Приложение 6).*

Оценивается оригинальность, креативность исполнения задания.

Задание оценивается от 0 до 5 баллов.

***6.Станция «Ребус-парк».***

Задание: в отдельных конвертах находятся ребусы (*Приложение 5).*

Команде нужно выбрать конверт и расшифровать ребус.

Задание считается успешно выполненным, если ребус расшифрован правильно.

В маршрутном листе команды дежурный по станции в графе «баллы» выставляет:

0 баллов – ребус не расшифрован;

5 баллов – ребус расшифрован правильно.

***7.Станция «Аллея хорошей памяти».***

Задание: дежурный по станции показывает в течение 30 секунд плакат с изображением разных предметов (*Приложение 7)*, участники команды стараются их запомнить. По истечении времени, дежурный переворачивает плакат, а команда называет все запомнившиеся предметы.

Количество названых правильно предметов переводится в баллы и записывается в маршрутный лист команды.

*Приложение 1.*

Маршрутный лист команды\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Название станции | Баллы |
| 1. | «Станция добрых пожеланий». |  |
| 2. | «Станция мудрых советов». |  |
| 3. | «Станция взаимопонимания». |  |
| 4. | «Станция самых внимательных». |  |
| 5. | Станция «Галерея незаконченных рисунков». |  |
| 6. | Станция «Ребус-парк». |  |
| 7. | Станция «Аллея хорошей памяти». |  |
| Сумма баллов: | |  |

Маршрутный лист команды\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Название станции | Баллы |
| 1. | «Станция добрых пожеланий». |  |
| 2. | «Станция мудрых советов». |  |
| 3. | «Станция взаимопонимания». |  |
| 4. | «Станция самых внимательных». |  |
| 5. | Станция «Галерея незаконченных рисунков». |  |
| 6. | Станция «Ребус-парк». |  |
| 7. | Станция «Аллея хорошей памяти». |  |
| Сумма баллов: | |  |

Маршрутный лист команды\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Название станции | Баллы |
| 1. | «Станция добрых пожеланий». |  |
| 2. | «Станция мудрых советов». |  |
| 3. | «Станция взаимопонимания». |  |
| 4. | «Станция самых внимательных». |  |
| 5. | Станция «Галерея незаконченных рисунков». |  |
| 6. | Станция «Ребус-парк». |  |
| 7. | Станция «Аллея хорошей памяти». |  |
| Сумма баллов: | |  |

*Приложение 2.*

ПЕССИМИСТ ВИДИТ ТРУДНОСТИ ПРИ КАЖДОЙ ВОЗМОЖНОСТИ , ОПТИМИСТ В КАЖДОЙ ТРУДНОСТИ ВИДИТ ВОЗМОЖНОСТЬ.

КОГДА ТЫ ЧЕГО-ТО ХОЧЕШЬ, ВСЯ ВСЕЛЕННАЯ БУДЕТ СПОСОБСТВОВАТЬ, ЧТОБЫ ЖЕЛАНИЕ ТВОЁ СБЫЛОСЬ.

ТВОЁ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ СКРЫТО В ТОМ, ЧТО ТЫ БОЛЬШЕ ВСЕГО НА СВЕТЕ ЛЮБИШЬ ДЕЛАТЬ.

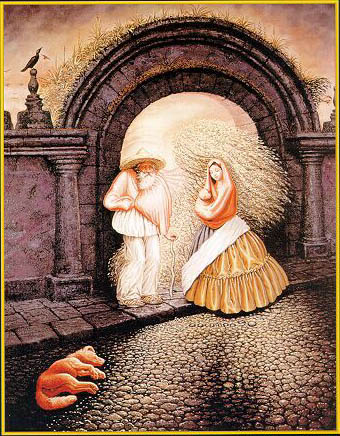
*Приложение 3.*

Я решаю задачу возле доски.

Мне подарили много подарков.

Я читаю интересную книгу.

*Приложение 4.*



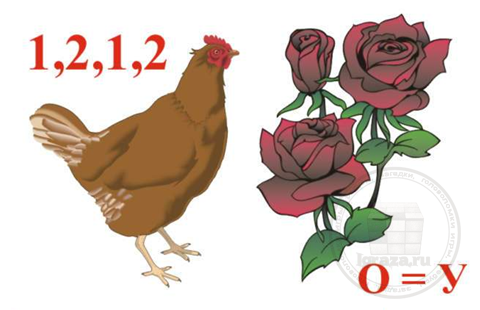




*Приложение 5.*







*Приложение 6.*

*Приложение 7.*

