The background of the slide is a close-up photograph of vibrant green leaves, likely from a tree, with sunlight filtering through them, creating a soft, natural glow. The leaves are in various stages of focus, with some in sharp detail and others blurred in the background.

Экологический квест:

Актуальность проблемы:



В условиях современного мира проблема экологии стоит особо остро: засорение водоемов, вырубка лесов и истребление животных – лишь малая часть глобальных проблем экологии, которые также крайне плохо сказываются и на здоровье человека. Из-за недостатка мотивации и нужных знаний взрослые не уделяют достаточного внимания вопросу просвещения детей в вопросах экологии и методах сохранения природы.

Цели и задачи квеста:

- ❖ Повышение экологической грамотности у школьников;
- ❖ Получение навыков работы в команде;
- ❖ Повышение внимания к окружающей среде.

Целевая

группа:

Ученики школ, лицеев и др. образовательных учреждений от 7 – 11 лет (2-5 класс).

- ✓ Проживают в Москве и МО;
- ✓ Активные;
- ✓ Любознательные;
- ✓ Интересующиеся природой.



Основная идея и концепция:



Основная идея – с помощью квеста донести детям о том, насколько важно заботиться об окружающей среде.

Концепция – соревнование двух команд.

Стратегия и механизмы реализации квеста:

Стратегия – прохождение командами испытаний.

Механизмы реализации – составление карты испытаний и подготовка необходимого оборудования.

Сюжет квеста



Добрый персонаж Лесовичок, который заботится о природе и следит за тем, чтобы все вокруг находилось в гармонии. Команде участников (школьники 5-8 класса) предлагается разделить на две команды и пройти ряд испытаний с целью добраться до финального и помочь Лесовичку восстановить природное равновесие, которое нарушил Доктор Факториус – злой гений, который всячески вредит природе. Доктор Факториус в очередной раз напакостил Лесовичку и украл у него все саженцы деревьев, которые он заготовил для посадки. Основная задача детей – найти саженцы и посадить их в землю в нужной точке парка. Квест выполнен в формате детектива: участники квеста, проходя путь от старта до финиша, должны также собрать основные улики и понять, кто украл саженцы деревьев.

Как проходит квест?

Дети делятся на 2 команды, каждой раздается карта парка на которой отмечены станции с заданиями. При выполнении задания дети получают подсказку для выполнения следующего задания. В итоге у каждой команды по окончании всех заданий должно быть кодовое слово, которое они должны назвать и при правильном ответе и выполнении всех заданий, дети получают прозрачную пленку, которую нужно наложить на карту парка, что у них имеется и за короткое время отыскать все спрятанные саженцы. Чья команда найдет больше саженцев, та и побеждает. Если же не все задания ребята смогут выполнить, соответственно им достается только часть прозрачной карты. Все задания выполняются на время, чтобы поддержать дух соревнования.



Задание 1.

Расстояние для бега (около 6-7 метров). В конце маршрута лежит "шампур" (палка). Игрок бежит, нанизывает разбросанный мусор (пустые бутылки, бумажки, упаковки и т.д.) на палочку, возвращается к команде. Побеждает та команда, игрок которой, естественно, соберет самый шикарный шашлык к тому моменту, когда закончится время.



Задание 2.

«Полный стакан». По команде первый человек переливает воду из своего стакана соседу в пустой стакан максимально аккуратно, бежит и становится первым (обязательно рядом с предыдущим участником). Настает очередь того, у кого теперь полный стакан воды. Он тоже переливает ее соседу. Так нужно добраться до цели. У последнего игрока в шеренге должен быть полный стакан воды. Команда, у которой в конце эстафеты останется больше воды, побеждает. Игра на время.



Задание 3.

«Крокодил на пикнике с изображением пословицы или экологического слова/предмета». Один участник из команды тянет из коробки бумажку со словом. Его задача показать это слово друзьям, не используя при этом слов.



Задание 4.

В предыдущем задании команды получают зашифрованное послание, бегут на следующую точку. На месте ребята получают задание (кроссворд), решением которого будет слово "ультрафиолет". При правильном решении ребята получают фонарик, с помощью которого смогут прочесть послание, являющегося подсказкой для следующего задания.



Задание 5.

Вокруг четырех деревьев натягивают веревку на высоте около 1 метра над землей. Участники стоят в центре этого кольца. Их задача — выбраться наружу, не задев веревку. Но пересечь преграду нужно именно над веревкой, а не снизу. Мужская часть компании может помогать женской, поднимая ее на руках. Также можно залезть на дерево и спускаться с другой стороны. Побеждает команда попугаев, вылетевшая из клетки, не задев ее..



Задание 6.

В этом задании ребятам предстоит правильно смешать компоненты, используя две предыдущие подсказки, чтобы получить Правильного цвета жидкость, символизирующая либо загрязнение водоема, либо его очищение.



Решение:

Понадобится: раствор йода, раствор крахмала, пустая стеклянная емкость (например, стакан).

Загрязнение:

Наливаем грамм 50 молока в пустой стакан. Получаем жидкость белого цвета. Добавляем туда столовую ложку раствора марганцовки (малинового цвета). В результате молоко темнеет и становится бледно-розовым.

Правильный результат:

В пустой стакан наливаем 50 г раствора медного купороса (голубой цвет) и капаем буквально пару капель прозрачного нашатырного спирта. Голубая жидкость тут же превращается в синюю. Или же В пустой стакан наливаем около 50 г солевого раствора (прозрачная жидкость), добавляем тоже около 50 г раствора медного купороса (голубая жидкость) и смотрим, как в результате реакции жидкость становится зеленой.

(У ребят будет выбор, в зависимости от правильности полученной ими подсказки)



Задание 7.

К правой щиколотке игроков привязываются небольшие шарики (веревочка не более 30 см). В поединке участвует только по 2 игрока. Руки не участвуют, их нужно сцепить за спиной в замочек. Побеждает тот, кто сумеет лопнуть шарик соперника ногой. К тому, кто победил, приходит новый соперник с шариком на ноге. Так продолжается до тех пор, пока не останется один игрок с целым шариком на ноге. (получают подсказку!)

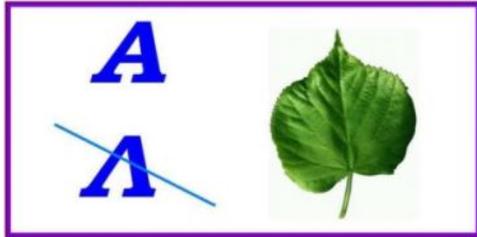


Задание 8.



Между деревьями на высоте 30-40 см натянута веревка зигзагами. Все участники становятся в паровозик друг за другом, держась за талию. По команде первый игрок начинает движение мелкими шажками, выбирая сложный маршрут. Нужно перешагивать через веревку, обходить вокруг дерева, и так далее. При этом первый игрок единственный кто видео веревку, остальным же участникам глаза завязываются.

Задание 9.



Решим ребусы игроки получают слово-цвет (зелёный, желтый и т.д.)
Одного из игроков отводят в сторону и плотно завязывают глаза платком. Его задача с помощью подсказок собрать все записки своего цвета, развешанные на лабиринте из веревки. Команда подсказывает игроку, как нужно поднять ногу, сколько пройти шагов, куда повернуть. Игрок выполняет команды, собирая подсказки.

Задание 10.



Детям нужно нарисовать на большом ватмане, как они видят нашу планету через 25 лет. Для этого им понадобится ватман и набор фломастеров, и чтобы их получить, дети должны будут назвать 20 слов, связанных с понятием «экология». Дети рисуют, получают подсказку.



Финал.

У последней точки ребят будет ждать доктор Факториус, который предложит решить головоломку на время решением которой будет код для замка. Решив ребята смогут открыть сундук и взять от туда прозрачную плёнку, которую они накладывают на свою карту, в зависимости от того, сколько заданий ребята выполнили правильно, они получают полную плёнку, либо часть. На плёнке изображены саженцы, которые ребята должны найти на территории парка за определённое время. Чем больше саженцев тем ближе победа.



Спасибо за внимание!

