**Квест «Разом»**

**Дата проведення:**

**Місце проведення:** місто Харків.

**Мета:** налагодити командну взаємодію, сприяти формуванню толерантного ставлення до оточуючих та необхідності побудови ефективної комунікації з оточуючими заради миру, комфортного та безпечного середовища.

**Завдання:**

1. Розвинути вміння учасників працювати у команді та лідерські якості.
2. Підвищити згуртованість групи та сприяти ефективній комунікації на толерантних, дружніх засадах.
3. Сприяти усвідомленню учасниками необхідності використання стратегії співробітництва на шляху спільного досягнення мети.

**Цільова аудиторія:** підлітки 12-14 років.

**Загальна кількість учасників:** 112 осіб.

**Ведучі квесту:** 1 фасилітатор, 14 аніматорів.

**Час:** 1 год. 30 хв.

**Методичні рекомендації до проведення квесту:**

* Квест включає в себе проходження 7-и станцій.
* Всі учасники об’єднуються у 6 команд *(6 команд, але 7 станцій, оскільки одна зі станцій потрібна для того, аби учасники не перетинались на жодній зі станції, відповідно до цієї умови формується маршрутний лист).*
* Кожна команда складається з 17-18 осіб, яка обирає свого капітана, придумує назву команди та визначає девіз з огляду на тему квесту.
* Кожна команда *отримує* свій маршрутний лист, у якому вказана черговість проходження станцій. Маршрутні листи складені таким чином, щоб 6 команд не перетинались на станціях під час проходження квесту.
* Перед початком проходження станцій або на першій станцій команди об’єднуються у дві підгрупи по 8-9 осіб. З кожною підгрупою на станціях працює по 1 аніматору для підвищення ефективності виконання завдань.
* По завершенню виконання завдань на кожній станції команда отримує заламіновану картку-пазл з літерою. Зібравши необхідну кількість карток-пазлів, кожна команда складає з них відповідні слова. Слова усіх команд в результаті квесту повинні утворити слоган ***«Будуємо майбутнє разом заради порозуміння та розвитку»***. *[У процесі складання слів до кожної команди має бути прикріплено по 1 аніматору, що, у разі вининкнення труднощів, зможе допомогти скласти слово].*

**Організаційні побажання до проведення квесту:**

* Окреме розміщення станцій одна від одної (учасники не мають бачити під час роботи на станції або під час переходу від однієї станції до іншої, що відбувається на інших станціях).
* Можливість потрапити на місце проведення квесту за 2 год. для підготовки та розміщення станцій.

**Завдання на станціях квесту:**

Завдання до кожної станції подано нижче.

**Станція 1. «Гнучка ковдра»**

**Мета:** сприяти формуванню командної взаємодії, взаємодопомоги, навичок роботи у команді, ефективної комунікації у групі та налагодженню позитивної атмосфери під час проходження станції.

**Час:** 10 хв.

**Ресурси:** ковдара або цупка клейонка 2\*2 м (обов’зково має бути різного кольору з двох боків)

**Хід проведення:**

Аніматор об’єднує учасників у 2 групи, які розміщуються окремо одна від одної.

Завдання кожної команди – стати на ковдру/клейонку всією командою, і перевернути її на зворотну сторону залишаючись на ковдрі/клейонці, не ступаючи на підлогу без неї. При цьому всі члени команди мають залишатися на ковдрі/клейонці. Завдання вважається виконаним, коли ковдра/клейонка буде перегорнута на зворотну сторону і вся команда буде стояти на ній.

По завершенню аніматор обмінює здобуті літери команди на такі ж картки-пазли з літерою.

**Станція 2. «Лабіринт»**

**Мета:** виявити структуру взаємин у групі, актуалізувати групові процеси; сприяти підвищенню згуртованості групи та виробленню лідерських якостей; проаналізувати можливості невербальної комунікації.

**Ресурси:** ігрове поле для створення якого потрібна рівна підлога та паперовий/малярний скотч, свисток, карта лабіринта.

**Час:** 10 хв.

**Хід проведення:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **До уваги аніматора!**  Для гри необхідне невелике ігрове поле, яке малюється на підлозі заздалегідь. Розмір поля залежить від кількості учасників, часових меж, простору, де проводиться гра, віку учасників. Оптимальним розміром поля для групи до 20-25 осіб із часовим обмеженням 10 хвилин є поле 6х6. Поле можна накреслити крейдою або виготовити зі смужок паперу, малярного/паперового скотчу; якщо гра проводиться на вулиці, то малювати його можна прямо на землі.  Карта лабіринту зі стежкою також, як і поле, готується аніматором заздалегідь. Нижче наведені варіанти «стежок» для поля 6х6.   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  | 15 |  |  | | 11 | 12 | 13 | 14 |  |  | | 10 |  |  |  |  |  | | 9 |  | 5 | 4 | 3 |  | | 8 | 7 | 6 |  | 2 |  | |  |  |  |  | 1 |  | |  | | | | | | |

Аніматор звертається до учасників, зачитуючи їм інструкцію гри:

«*Перед вами лабіринт. Ваше завдання як групи – знайти правильний вихід з нього і перейти по ньому, дотримуючись таких правил:*

1. *Учасники стоять за межами ігрового поля по його периметру, взявшись за руки.*
2. *Починати перехід через болото може тільки один учасник, який стоїть першим. У разі правильного ходу наступний учасник стає на його місце – купину.*
3. *На одній клітинці ігрового поля одночасно може перебувати тільки один гравець. Поки гравець не перейшов на іншу клітинку, наступному ставати на неї не дозволено.*
4. *Робити кроки можна вперед, назад, вправо, вліво у будь-якому напрямку, але тільки на одну клітину, тобто переступати через клітини заборонено.*
5. *Якщо ви, роблячи наступний крок, торкнулися клітини ногою – значить, ви вже ступили на неї.*
6. *Якщо ви наступаєте на клітинку і сигналу з боку ведучого немає, значить, ви на правильній клітинці; якщо звучить сигнал – значить, ви потрапили зійшли з дороги і повинні повернутися назад.*
7. *Сигналом про те, що ви оступилися або порушили правила гри, є звук свистка.*
8. *Якщо кілька учасників або ж майже вся група вже перебралися на іншу сторону, але хтось оступився або порушив правила гри, вся група повертається на початок ігрового поля. Перший учасник стає у кінець, а наступний за ним починає переводити групу.*
9. *Коли перший учасник переводить усю групу через болото, а хтось з учасників розмовляє, вигукує щось, емоційно реагує, ведучий подає відповідний сигнал і гра починається спочатку.*
10. *Стояти по краях болота можна.*
11. *Не можна малювати схеми, позначати клітини якимось чином.*
12. *Черговість спроб проходження учасниками болота – довільна».*

|  |
| --- |
| **До уваги аніматора!**  Група учасників стає з одного боку ігрового поля, ведучий – з іншого.  Маршрут, по якому ідуть учасники, плутаний, може петляти. У ведучого є карта лабіринта, і в будь-яких спірних ситуаціях вирішальне слово належить йому. |

Після оголошення інструкції у групи є 1 хвилина на обговорення і вироблення стратегії, якщо вона необхідна. Після закінчення цього часу починається гра, і вербальне спілкування в групі повинно бути припинено.

Після початку гри основна функція ведучого полягає у відстеженні дотримання правил гри.

По завершенню аніматор видає команді картку-пазл з літерою.

**Станція 3. «Конструктор»**

**Мета:** сприяти формуванню в учасників лідерських якостей, навичок роботи у команді, усвідомленню ефективності використання стратегії співробітництва на шляху спільного досягнення мети, а також навичок ефективної комунікації у групі.

**Час:** 10 хв.

**Ресурси:** аркуш для фліпчарту, маркери; *конструкція* *(невисокої складності), зібрана із дитячого конструктора – слугує «Зразком»; 2 розібраних дитячих конструктора (по одному для кожної з груп) і*з деталями, з яких можна скласти конструкцію, ідентичну «Зразку», Mini-board – 2 шт.

**Хід проведення:**

Аніматор об’єднує учасників у 2 групи, які розміщуються окремо одна від одної. Команди отримують по одному конструктору.

Завдання кожної команди – зібрати з конструктора аналогічну конструкцію тій, що буде розміщена неподалік («Зразок»), але так, щоб її не було видно учасникам групи.

Бачити «Зразок» необмежену кількість разів зможуть тільки 1 учасник з команди (обираються самою командою). При цьому:

Учасник №1 може дивитися на «Зразок» (але не взаємодіє із групою) та переказувати Учаснику №2 (посильному) (який не бачить «Зразок»), як складена конструкція.

Учасник №2, у свою чергу, передає групі інформацію про будову конструкції-«Зразку» зі слів Учасника №1.

Вся команда має по черзі, по одному учаснику відправляти на Mini-board до пункту складання конструктора, та кріпитиме по одній деталі, ку перед стартом їм буде озвучувати посильний.

По завершенні гри складені групами конструкції звіряються з оригіналом.

По завершенню аніматор видає команді картку-пазл з літерою.

**Станція 4. «Павутинка»**

**Мета:** сприяти формуванню командної взаємодії, взаємодопомоги, навичок роботи у команді, ефективної комунікації у групі та налагодженню позитивної атмосфери під час проходження станції.

**Час:** 10 хв.

**Ресурси:** мотузка яскравого кольору (30 метрів), назва станції на аркуші формату А1, 4 стільці зі спинками.

**Хід проведення:**

На станції мають бути заздалегідь підготовлені по 2 стільці, які стоять на відстані 3 метри один від одного, між якими натягнута мотузка у довільному вигляді для кожної підгрупи. Мотузка має бути натягнути таким чином, щоб крізь неї можна було пройти.

Підгрупи, тримаючись за руки, мають пройти через «павутинку», зроблену з мотузок, не зачепивши її. Головна умова: триматися за руки. Якщо учасник зачепив мотузку, команда повертається на початок і домовляється між собою про стратегію виконання завдання.

По завершенню аніматор видає команді картку-пазл з літерою.

**Станція 5. «Акторська»**

**Мета:** сприяти формуванню командної взаємодії, взаємодопомоги, навичок роботи у команді, ефективної комунікації у групі та налагодженню позитивної атмосфери під час проходження станції.

**Час:** 10 хв.

**Ресурси:** відео-камера або телефон з хорошою камерою, людина, яка зможе одразу на станції монтувати відео всіх команд

**Хід проведення:**

Аніматор об’єднує учасників у 2 групи, які розміщуються окремо одна від одної. Команди отримують завдання протягом 10 хвилин придумати ідею відеоролика «Толерантна Україна» та записати це відео від 30 сек. до 1 хв.

1. Ідеї відео учасники мають придумати самостійно, проте, якщо виникнуть труднощі аніматор має у цьому допомогти;
2. У відео мають взяти участь вся команда.

По завершенню аніматор обмінює здобуті літери команди на такі ж картки-пазли з літерою.

**Станція 5. «Кулька-сюрприз» (альтернативна станція)**

**Мета:** сприяти формуванню командної взаємодії, взаємодопомоги, навичок роботи у команді, ефективної комунікації у групі та налагодженню позитивної атмосфери під час проходження станції.

**Час:** 10 хв.

**Ресурси:** кульки повітряні (30 штук на кожну команду), дуйка для надування кульок

**Хід проведення:**

Аніматор об’єднує учасників у 2 групи, які розміщуються окремо одна від одної. Команди отримують по тридцять надутих кульок, в середині яких знаходяться папірці

Завдання кожної команди – знайти букви в середині цих кульок, проте лопати їх потрібно за певним алгоритмом.

1. Лопати кульки потрібно лише по одній;
2. Лопнути кульку можна лише перетнувши відстань від одної накресленої лінії до іншої;
3. Переправити кульку від одної лінії до іншої можна лише дмухаючи на неї, не чапаючи її руками, чи іншими частинами тіла;
4. Переправляти кульку від одної лінії до іншої мають три особи, тобто команду із 9 осіб потрібно об’єднати у міні групи. Кожна міні-група переправляє кульку по-черзі, тобто друга команда міні-група може розпочати лише після того, як повернеться перша.
5. Важливо, щоб всі кульки лопались різними способами, тобто, наприклад, якщо одна з команд лопнула кульку ногою, то інша повторити цього не може.
6. .Після того, як кульку лопнули, необхідно забрати папірець, що в середині.

По завершенню аніматор обмінює здобуті літери команди на такі ж картки-пазли з літерою.

**Станція 6. «Скрембл»**

**Мета:** актуалізувати знання учасників щодо понять командної взаємодії, толерантності, взаємопорозуміння та поваги один до одного, сприяти формуванню в учасників умінь швидко знаходити слова з теми; сприяти налагодженню позитивної атмосфери та формуванню командної взаємодії.

**Час:** 10 хв.

**Ресурси:** кросворд-скрембл на аркуші формату А1 на кожну підгрупу.

**Завдання на станції:**

Кожна підгрупа протягом 10 хвилин знаходить та позначає маркером якомога більше слів із заданої теми на кросворді-скремблі, але щонайменше слів має бути 7.

По завершенню роботи команда презентує результати своєї роботи.

Слова, що будуть використовуватися у кросворді-скремблі, подані у таблиці:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Толерантність | Рух | Свобода |
| Взаємодія | Робота | Різноманітність |
| Турбота | Ідея | Терпіння |
| Порозуміння | Можливість | Довіра |
| Мир | Справа | Гумор |
| Розвиток | Дія | Знання |
| Майбутнє | Натхнення | Уважність |
| Доброта | Новина | Доброзичливість |
| Друг | Права | Прийняття |
| Повага | Правило | Думка |
| Лідер | Спілкування | Позитив |
| Віра | Мета | Перспектива |
| Життя | План | Подія |
| Ефективність | Завдання | Подяка |
| Цінність | Допомога | Справа |
| Рішення | Ресурси | Увага |
| Ціль | Команда | Позиція |
| Активність | Етап | Перемога |
| Внесок | Принцип | Переможець |
| Інформація | Пошук | Навчання |
| Діяльність | Приклад | Любов |
| Розробка | Комфорт | Надія |
| Захід | Нагородження | Комунікація |
| Молодь | Індивідуальність |  |

*Приклад міні-скремблу* (учасники отримуватимуть скребли, щонайменше у 5 разів більші):

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| і | н | ф | о | р | м | а | ц | і | я | г | к |
| р | д | ***м*** | р | і | я | о | с | л | в | т | с |
| е | ф | ***е*** | к | т | и | в | н | і | с | т | ь |
| с | я | ***т*** | с | р | е | о | л | з | р | м | д |
| у | б | ***а*** | я | д | і | я | к | е | в | е | а |
| р | х | п | л | а | н | н | в | р | п | п | с |
| с | о | е | ж |  | ї | с | ч | н | я | о | м |

По завершенню аніматор видає команді картку-пазл з літерою.

**Станція 7. «Аліас зі словами З теми толерантності»**

**Мета:** актуалізувати знання учасників щодо понять командної взаємодії, толерантності, взаємопорозуміння та поваги один до одного; сприяти налагодженню позитивної атмосфери та формуванню командної взаємодії.

**Час:** 10 хв.

**Ресурси:** картки зі словами, секундомір, картка-ватман з літерою, аркуш формату А3 для фіксування результатів роботи команди.

**Завдання на станції:**

Аніматор пояснює правила гри:

* Кожен учасник має 45 секунд для пояснення якомога більшої кількості слів, які вказані на картках (картки обираються наосліп).
* Учасник, який обирає картку наосліп, має пояснити підгрупі значення цього слова, не використовуючи однокореневі слова, не використовуючи саме слово, не називаючи його іншою мовою.

Кожна підгрупа протягом 7 хвилин відгадує. Аніматор слідкує за часом та дає команду для переходу до наступного учасника, який буде пояснювати слова.

По завершенню аніматор видає команді картку-пазл з літерою.

У фіналі, зібравши необхідну кількість карток-пазлів, кожна команда складає з них відповідні слова. Слова усіх команд в результаті квесту повинні утворити слоган ***«Будуємо майбутнє разом заради порозуміння та розвитку»***. *[У процесі складання слів до кожної команди має бути прикріплено по 1 аніматору, що, у разі вининкнення труднощів, зможе допомогти скласти слово].*