

Как написать сценарий квеста

ВЫБЕРИТЕ ВИД КВЕСТА

1

Квест может быть линейным, кольцевым или штурмовым. Во всех видах квеста участники сразу узнают цель, которую им нужно достичь.

Во время линейного квеста у участников появляются мини-цели, чтобы достичь исходной: куда идти, что делать. Квест начинается в одной точке, заканчивается в другой.

Во время кольцевого квеста на каждой станции участники получают какой-то предмет, в конце квеста возвращаются в стартовую точку и выполняют последнее задание с собранными предметами.

Для штурмового квеста участники делятся на мини-группы или расходятся поодиночке, решают свои цепочки загадок, в конце встречаются, обсуждают результаты, к которым пришли, и делают общий вывод.

ВЫБЕРИТЕ НАПРАВЛЕННОСТЬ СЮЖЕТА

2

Направленность поможет придумать и развить сюжет. Это может быть соревнование, исследование, расследование чего-то загадочного, помощь кому-то, путешествие. В основу сюжета квеста могут лечь как ваши авторские наработки, так и художественные произведения.

Квест может сочетать в себе несколько направленностей, но одна должна быть ведущей. Например, сюжет о помощи может быть с элементами исследования или расследования, а расследование – с элементами соревнования.

ПОДГОТОВЬТЕ ПРИМЕРНЫЙ СЮЖЕТ

3

Учитывайте состав участников квеста, чтобы сюжет был понятным и интересным для них. Напишите, с чего начнется квест, как участники будут продвигаться по нему, к чему придут в итоге. Проверьте, насколько развязка квеста подходит к завязке, логичным ли получился путь от начала до конца. Подумайте, в каких местах группы, детского сада или на территории будут уместны события по сюжету. Проверьте, безопасным ли получается маршрут.

Определите, нужны ли на станциях работники детского сада или родители, которые исполнят в квесте роли: что-то расскажут, передадут детям, будут действующими лицами в костюмах или помощниками. Заранее обговорите их роли и задачи.

ПРОДУМАЙТЕ ЗАДАНИЯ И РЕКВИЗИТ

4

В зависимости от легенды квеста и возможностей локаций придумайте для каждой станции задания. Они должны продвигать участников по сюжету квеста. За решение каждой задачи участники должны получать подсказки, куда идти и что делать. Реквизит должен подходить под сюжет.

На станциях могут быть логические и математические задачи и загадки, головоломки, ребусы, кроссворды, артистические и творческие задания, спортивные упражнения и эстафеты, задания с конструктором, трудовые поручения, эксперименты и опыты. Используйте разные типы заданий на разных станциях.

Задания должны закреплять у детей их знания или быть в зоне ближайшего развития. Желательно, чтобы некоторые задания можно было выполнить разными способами

ПРОВЕРЬТЕ СЦЕНАРИЙ КВЕСТА НА ЛОГИЧНОСТЬ И ПРОДОЛЖИ- ТЕЛЬНОСТЬ

5

Убедитесь, что в сюжете нет противоречий. Включите в него задания. Оцените, насколько логично участники продвигаются от завязки к развязке сюжета, достигают ли главной цели квеста, на все ли вопросы получают ответы. Проверьте, насколько уместны и разнообразны задания на станциях, уместный ли реквизит вы подобрали.

Посчитайте, сколько времени займет квест по сценарию. Если на квест требуется больше одного часа, разделите его на несколько частей, чтобы участники успели пройти игру на неделе без перерыва на выходные. Каждая часть квеста или квест целиком не должны длиться больше одного часа. Все задания участники должны выполнять в комфортном темпе, между станциями должны идти спокойно, не бежать

Как организовать квест

1. Определить состав участников
2. Выбрать структуру, направленность сюжета, разработать легенду
3. Подобрать локации, станции, переход между которыми будет логичным и безопасным
4. Посчитать, сколько времени нужно на квест, сделать его целиком или его части не длиннее одного часа
5. Выбрать разнообразные задания с учетом возраста и индивидуальных особенностей участников квеста
6. Предусмотреть задания или части сюжета, которые можно пройти разными способами
7. Решить, как спрятать, обыграть задания и не делать правильные ответы очевидными
9. Убедиться, что в финале участники достигают цели, которую поставили в начале квеста