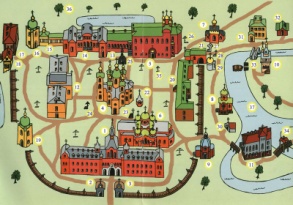
|  |
| --- |
| **Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение школа-интернат № 289 с углубленным изучением предмета «Физическая культура» Красносельского района**  **Санкт-Петербурга**  Г  **Квест - игра на тему:**  **«Приключенческая игра на местности (территория Троице – Сергиевой пустыни») к уроку ОРКСЭ модуль « Основы православной культуры»**  Работу выполнила:  Карандашова Н. В.  учитель нач. классов, школы №289    Санкт-Петербург  2018 |
| **Название игры** «Приключенческая игра на местности» (территория Троице – Сергиевской пустыни  **Форма проведения:**квест - игра  **Оборудование:** 10 листов бумаги А4, картонная коробка, перчатки для уборки, маленькие грабельки для рыхления земли, 7 жетонов для подведения итогов, смайлики с пожеланиями по количеству участников.  **Цель игры:** побуждатьи развивать интерес участников игры к истории своего района, православным и культурным корням на примере знакомства с историко-архитектурным памятником Красносельского благочиния;  познакомить с устройством храмового комплекса;  составить схему для будущих посетителей с указанием найденных точек;  познакомить с правилами поведения на территории пустыни.  **Задача:**создать квест, чтобы ученик самостоятельно или в группе с друзьями или семьёй, смог пройти все этапы игры и составить своё представление о пустыни.  **Ход игры.** |

Игра проводится на закрепление темы, после проведённой экскурсии по Троице-Сергиевой пустыни.

На территории пустыни заранее ставятся точки с ведущими. Дети бегают, ориентируясь по карте, и приходят к каждой из этих точек по очереди. Группы выполняют задания (трудовые, по истории города, села; спортивные) - выполнили - получили жетоны с цифрами - побежали дальше. Команды зависят от количества детей-участников. В конце по числу баллов определяют команду победителя, награждают.

Для игры создаются команда. Выбирается командир, название команды и девиз. Командир получает маршрутный лист и карту, с обозначенными точками. Дети знакомятся с правилами поведения на территории пустыни.





**Содержание маршрутного листа:**

1. Надгробие А. М. Горчакова.
2. Зубовский инвалидный дом.
3. Северо – западная башня.
4. Храм Сергия Радонежского.
5. Мостик через ручей.
6. Больничный корпус.
7. Братский корпус святого Саввы Стратилата.

1 этап **Надгробие А.М. Горчакова.**

Князь А.М.Горчаков – канцлер Российской империи, лицейский приятельА.С.Пушкина.

Кладезь премудрости. Сказать как можно больше пословиц о Родине.



2этап**. Зубовский инвалидный дом**.

Граф Валериан Александрович Зубов, георгиевский кавалер и кавалер ордена Андрея Первозванного, покоритель Дербента, скончался в 1804 от ран, полученных в персидском походе (погребен 24 июня). Его братья - Платон, Дмитрий и Николай обязались выполнить волю покойного и выстроить над его могилой церковь с инвалидным домом на 30 человек «увечных воинов».

Малоподвижная игра «День и ночь».

3 этап**.Северо – Западная башня.**

После 1962 года, когда был преступно уничтожен [Троицкий собор](http://photoprogulki.narod.ru/serg3.htm#Trinity), от этого прекрасного барочного ансамбля сохраняется только совсем крохотная часть. Это северо-западная башня, где находилась библиотека.

Игра «Море волнуется»



4этап**. Храм Сергия Радонежского.**

Пустынь Троице-Сергиева строилась изначально вокруг храма Преподобного Сергия Радонежского. Первый храм был деревянным, его перевезли из Петербурга. В конце 18 века на его месте возводят первый каменный собор, который в 1854 году еще раз значительно перестраивается. Архитектор Горностаев строит церковь в византийском стиле, с пятью главами и двумя приделами.

Определить стороны горизонта по перекладине православного креста.

5 этап. **Больничный корпус**.

Больничный корпус и пруд Иордан. Больница построена в 1907 году С. (имя точно не известно) Пономаревым.

Игра «Собери шарики». Из листов бумаги А4 скатываются шарики. Выбирается ведущий, он держит коробку, и дети по очереди пытаются попасть «шариками» в картонные коробки.



6 этап. **Мостик через ручей.**

Русская народная игра « Ручеёк».



7 этап. **Церковь святого Саввы Стратилата**.

Монастырь начинается с надвратной церкви Саввы Стратилата. Архитектор А.М.Горностаев.

Фотографирование.



**Итог игры.**

1. На каждом этапе команда получала жетон, на котором проставлены цифры. По предложенному кодурасшифровывается и оценивается работа команды.

Ключ для расшифровки

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| ы | с | о | д | т | м | л | р | ю | ц |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 | 3 | 7 | 3 | 4 | 10 | 1 |
|  |  |  |  |  |  |  |

Итог работы – молодцы.

1. Смайлики с пожеланиями. Раскладываются на скамейке. Дети выбирают себе понравившееся пожелание.