

ОГКОУ «Центр ППМС «Доверие»

Сценарий
квест-игры «Степные сказания: эпос Джангар»

2026г.

Цель: чтобы каждый ребёнок почувствовал себя настоящим героем степных сказаний, окунулся в удивительный мир эпоса "Джангар" и полюбил историю и культуру калмыцкого народа.

Задачи:

Обучающие: познакомить с миром Джангара; научить работать в команде.

Развивающие: развить смекалку и логику, а также творчество и фантазию.

Воспитывающие: привить интерес и уважение к культуре калмыцкого народа.

Тип игры: Квест-игра для детей (7-13 лет)

Тема: Эпос "Джангар", степные легенды, дружба, смелость, мудрость.

Продолжительность: 1.5 - 2 часа

Количество игроков: 30 детей (2 отряда)

Место проведения: территория лагеря

Оборудование: задание с загадками, 2 листа а4, 2 клей-карандаша, 2 конверта с частями Золотого пера, верёвочка, пазл с символом Джангара, камешки в мешочке, мел, скакалка, мишень и мячики для метания, бечёвка для паутины, ручки, маленькие кусочки бумаги по количеству участников, клятва Джангара.

Ход квест-игры:

Ведущий:

Дорогие друзья! Сегодня мы отправляемся в удивительное путешествие по бескрайним степям, где живут герои древних сказаний. Мы погрузимся в мир эпоса "Джангар", где отвага, мудрость и верная дружба всегда побеждают зло. Ваша задача – пройти все испытания, собрать воедино части великой истории и помочь самому Джангару в его нелегком пути. Готовы ли вы стать настоящими героями?

Этап 1: Зов Джангара (стартовая точка-веранда)

Ведущий: сегодня я принесла вам весть от самого Джангара, великого хана Бумбы. Его земли в опасности! Злой колдун Шангма-Шин похитил и разорвал на кусочки священный артефакт – Золотое Перо, которое дарует силу и процветание всему калмыцкому народу. Джангар нуждается в вашей помощи! Вам нужно пройти все задания, чтобы собрать артефакт и вернуть его хану Бумбе. Ваша первая задача – найти место, которое укажет путь к следующему испытанию.

Подсказка для 1 отряда: ищите ее там, где вход в храм знаний. (крыльцо в школу).

Подсказка для 2 отряда: ищите её там, где вход в храм чистоты и опрятности. (крыльцо в прачечную).

Этап 2: Песня Ветра (Загадки и наблюдательность)

Задание: игрокам нужно разгадать калмыцкие загадки.

Загадки:

"У кого есть грива, но он не лев, и кто скачет быстрее всех?" (Лошадь)

"Кто в степи живет, но не птица, и носит на спине свой дом?" (Черепаха)

"У кого уши длиннее, чем ноги, и кто любит морковку?" (Заяц)

"Что такое: без ног, без рук, а по земле бежит?" (Река)

«Гору ведут за нить» (Верблюды)

«У десяти братьев, затылки гладки» (Пальцы)

«У четырёх братьев одна шапка» (Стол)

«Сладко мёда, но на базаре никто не даёт цены» (Сон)

«Тихо лежит, неожиданно хватает» (Капкан)

«Лохматый старик с торчащими зубами» (Ёж)

Награда: за правильно разгаданные загадки отряды получают баллы (1 б. за загадку), часть артефакта.

Этап 3: Тропа Воина (спортивная площадка)

Задание: на локации организована полоса препятствий, где нужно пройти все препятствия:

"Переправа через бурную реку": игроки должны пройти по нарисованной линии, не касаясь земли.

"Стрельба из лука": игроки метают мягкие мячи в мишень.

"Прыжок через степной овраг": игроки должны перепрыгнуть через небольшое препятствие (веревку, натянутую на небольшой высоте).

Награда: за успешное прохождение полосы препятствий и нахождение нужных предметов получают баллы (5б. за препятствие) и часть артефакта.

Этап 4: Мудрость Шамана (около мастерской для детей)

Задание: на локации находится "священный круг" (можно обозначить веревкой). Внутри круга нужно сложить части пазла символа Джангар.

Задание от ведущей: "Духи степей говорят, что для победы над Шангма-Шином нам нужны сила земли, полет ветра, мудрость воды и тепло солнца. Из кусочков пазла нужно сложить картинку – символ Джангара, чтобы она принесла нам удачу".

Награда: за правильное выполнение задания игроки получают 10б. и часть артефакта.

Этап 5: Паутина Мангаса (поляна у палатки)

Задание: пролезть через паутину по одному, не запутавшись.

Награда: за правильное выполнение задания игроки получают 10б. и часть артефакта.

Этап 6: Сокровища Степного Духа (костровая площадка)

Задание: игрокам нужно найти спрятанные сокровища и сложить в мешочек.

Награда: за правильное выполнение задание игроки получают 10б. и часть артефакта.

Этап 7: Песнь Героев (сборка артефакта и финальное испытание на веранде)

Описание: все собранные части артефакта приводят игроков к финальной локации, где им предстоит собрать воедино всю информацию и совершить финальное действие.

Задание: на финальной локации игроки должны:

Собрать артефакт: собирают "Золотое Перо".

"Клятва Джангара": все игроки вместе произносят клятву о дружбе, смелости и мудрости, поднимая "Золотое Перо" над головой.

"Ритуал очищения": игроки бросают в символический "костер" (в специальную емкость) маленькие бумажки с "плохими качествами" (страх, лень, злость), которые они хотят победить в себе, тем самым очищая степи от зла.

Завершение игры:

Ведущий: вы справились, юные герои! Вы доказали свою смелость, мудрость и верность. Благодаря вам, Золотое Перо вернулось в Бумбу, и земли Джангара снова процветают. Вы стали настоящими воинами и хранителями степных сказаний. Помните, что сила не только в мускулах, но и в дружбе, умении слушать и помогать друг другу. Пусть дух Джангара всегда будет с вами!"

Награждение: все участники получают символические "Медали Героев Бумбы" (можно сделать из картона, распечатать).

ДЖАНГАР



Клятва Джангар.

Клянусь!

Моя жизнь – для народа. Мой меч – для защиты. Моя воля – для победы.
Я буду стоять на страже, пока дышу. Я буду сражаться, пока есть враг. Я
буду вести, пока есть путь.

Пусть Небо судит меня, если я отступлю. Пусть Земля поглотит меня, если я
предам.

Клянусь! И пусть мои дела будут лучшим доказательством этой клятвы!

Клянусь! Клянусь! Клянусь!

