

Підлітковий КВЕСТ



Мета

Поширення вістки Євангелія серед підлітків та молоді через побудову з ними дружніх взаємин із подальшим запрошенням їх на церковні євангелізаційні заходи.

Тривалість

5 годин упродовж одного дня (із 7:00 по 12:00)
і 2 години наступного дня (із 19:00 по 21:00)

Вікова аудиторія

15-18 років (у цьому заході вікове обмеження — відносне, адже вік учасників може варіюватися залежно від бачення організаторів).

Програма

Через соціальні мережі та особисті контакти підлітків запрошують узяти участь у міському квесті «Таємниці міських вуличок».



У день квесту усі учасники збираються у приміщенні церкви, де організатори оголошують розпорядок гри, пояснюють правила, представляють лідерів. Кожна команда вибирає собі капітана, від якого залежить рух команди та якому належить вирішальне слово під час суперечок. Лідер (представник організатора) не може бути капітаном, він лише супроводжує команду та допомагає технічними засобами під час проходження точок-станцій.

У кожній команді учасників має бути 40-50% християн, які зав'язуватимуть знайомство із новими людьми.

Весь табір ділиться на команди. Кожна команда має свій колір, номер, назву чи певний атрибут, що об'єднує її учасників. Команди отримують карти одного із міських районів та перше завдання після чого гра починається. Головне завдання команди — першою пройти всі точки-станції, зробити на них фото (як доказ виконання) та повернутися у відправну точку. Команда, яка першою правильно пройде всі станції, отримує приз (це можуть бути солодощі або квитки на роледром, каток чи велопарк).

Серед завдань та станцій можуть бути такі:

Пункт 1. Потрібно розшифрувати напис ОДТЧПШСВДД. (Відповідь: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Учасники квесту мають здогадатися, що кожна літера поданого буквосполучення є початком слова, яке називає цифру від одного до десяти).

Пункт 2. Учасникам даємо книгу та лист паперу із табличкою, де написані цифри: 1 колонка — номер сторінки, 2 колонка — номер рядка, наступна — номер слова і наступна — номер букви. Коли вони розшифрують усе, то утвориться запитання, на яке вони повинні дати відповідь. Попередньо лідеру потрібно взяти будь-яку книгу і заповнити порожні клітки (Див. додаток до гри квест № 1).

Пункт 3. Між двома деревами натягується широка резинка. На віддалі від дерев є відмітки відстані. Завдання всієї команди натягуючи цю резинку на себе з м'якою іграшкою, вистрелити, як з рогатки. Команда повинна набрати певну кількість балів для проходження пункту. Кількість балів визначає лідер, який відповідальний за пункт або ж організатори. (Наприклад, команда повинна набрати 39 метрів у загальній сумі, для того щоб пройти пункт і отримати завдання для продовження гри).

Пункт 4. Вибирається один учасник із команди. Йому дається зашифрований текст. Його завдання розгадати, яке слово зашифроване серед переліку букв. (Див. додаток до гри квест № 2).

Пункт 5. Спочатку вам потрібно підібрати довге слово, наприклад «клаустрофобія» (або ж слово з Біблії), та написати на тенісних м'ячиках по одній букві і закинути всі м'ячики у банку (3 л) і закатати її ключем.

Коли приходять на цей пункт команда, то вибирає одного або двох учасників, що виконують завдання, а завдання полягає в тому, щоб роздивитися у банці всі кульки і дізнатися, яке ж слово там знаходиться.

Пункт 6. Необхідно заздалегідь підготувати пластмасову трубу (висота 1 м, діаметр отвору близько 5-6 см, щоб помістився тенісний м'яч), у якій зробити близько 15-20 дірок, дно закрити. На дні цієї труби лежить тенісний м'яч, на якому написане слово, але щоб дістати його, потрібно наливати долонями воду. Коли труба буде заповнена водою, м'яч підніметься на верх. Гра командна, адже у трубі будуть дірки, які всі інші члени команди повинні закривати своїми руками.

Організація гри:

1. Поділ учасників на команди варто проводити з врахуванням вікової категорії учасників.
2. Обов'язково варто пояснити правила гри, обмеження, та вид обробки результатів, а саме, як їх будуть оцінювати: за часом, кількістю пройдених пунктів, складністю...
3. Розпочинається гра з видачі конвертів із завданнями.
4. Організатори весь хід гри контролюють, можливо, навіть методом створення «Гарячої лінії» для підказок (важливий момент, особливо для підлітків).
5. Збір результатів.
6. Обробка результатів.
7. Урочисте нагородження учасників.

Команда

Для гарної організації квесту, у якому братимуть участь 40-50 учасників, необхідна команда із 30-50 людей. Вам потрібні будуть лідери команд; ті, хто опікуватиметься точками-станціями; кухарі; група людей для проведення молодіжного спілкування; оргкомітет, який координуватиме весь хід квесту та постійно буде на зв'язку.



Ресурси

Карти міста для кожної групи, ноутбуки для кожного лідера групи, забезпечення станцій необхідними реквізитами, обід у день квесту та чай із печивом на підсумковий вечір, подарунок для команди-переможниці.



Приклад реалізації ідеї у помісній церкві

Церква «Відродження» м.Рівне

Підлітковий квест із метою благовістя наша церква проводить не вперше. Щоразу, підводячи підсумки цього заходу, ми дякуємо Богові за нових підлітків, які приєднуються до наших домашніх груп, починають ходити на наші спілкування.

Цьогорічний квест проводила команда із 25 молодих посвячених християн. Учасниками заходу стали 40 підлітків, які завчасно зареєструвалися через соцмережі. Хтось із них дізнався про квест у церковному молодіжному таборі, хтось брав участь у таких попередніх заходах, когось запросили друзі, хтось дізнався про нас із соцмереж.

Гра виявилася напруженою та дуже цікавою. Кожна команда намагалася пройти пункти так, аби у кінці вибороти головний приз. Кожне рішення приймалося із блискавичною швидкістю, однак виважено та обґрунтовано.

Після гри на нас чекав смачний обід та невеличке спілкування. Наступного дня, ввечері, ми зібралися на підсумкове спілкування. Тут ми співали пісень, переглядали фото та відео із квесту, нагороджували переможців, грали в ігри, слухали короткий духовно практичний висновок-побажання для усіх учасників квесту та спілкування.

Під час спілкування ми говорили про наш щоденний життєвий вибір. Часто ми робимо вибір, не думаючи про наслідки. Висновком вечора був заклик до кожного потурбуватися про своє майбутнє, вічне майбутнє.

Для нас, організаторів, квест виявився не просто грою чи черговим церковним заходом: це — час, коли Господь нас багато чого вчив, об'єднував і творив дива, змінюючи як християн, так і невіруючих підлітків. Як результат — ми, віруюче молоде покоління, стали ще ближчими до Христа і одне до одного.

Коментар із практики (як можна розширити або спростити)

Розширювати та спрощувати можна залежно від можливостей церкви та кількості учасників квесту. Також можна корегувати вік учасників.

Більше інформації:



• <https://goo.gl/EjRggg>



• <https://goo.gl/tF57m5>

A series of horizontal dotted lines for writing, spanning the width of the page.



2018