**Квест «Потерянное лето»**

**Квест «Потерянное лето» -** это увлекательно и интересно! Для тех, кто любит приключения, это прекрасная возможность в игровой и познавательной форме отправиться в незабываемой путешествие!»

**Сюжет квеста**

По сюжету детям предлагается принять участие в увлекательном летнем приключении. Они отправятся на поиски лета.

День защиты детей! Но посмотрите вокруг! Что-то не так… Где солнышко? Где тепло? Где зеленая травка? Лето… пропало! Злой волшебник решил, что детям слишком весело летом, и украл его, спрятав где-то далеко-далеко. Он заколдовал Лето, чтобы все грустили и сидели дома. Но мы не позволим ему этого сделать! Мы – команда юных защитников лета, и мы должны его вернуть!

Чтобы найти спрятанное Лето, детям нужно найти ключи от волшебного сундука. Но Волшебник оставил только загадки и головоломки. Как разгадать все загадки и найти ключи, чтобы вернуть Лето и сделать День защиты детей настоящим праздником?

**Преимущества квеста**

**Актуальная тема**

День защиты детей - это важный праздник, который отмечается 1 июня во многих странах. Это особенный день, который должен быть для детей незабываемым. И сделать его таковым поможет **Квест.**

**Познавательный квест**

Данный квест является [приключенческо-образовательным](https://podarikvest.ru/kosmicheskij-kvest?yclid=4902379871157092351#nav-educ). Кроме увлекательного сюжета в нём собрано много интересной и полезной информации про Лето. Решая головоломки, ребята проверят и закрепят свои знания в этой области. При этом квест не напрягает своей научностью, так как в первую очередь это приключение.

**Активные задания**

Для данного сценария мы придумали [специальные активные задания](https://podarikvest.ru/kosmicheskij-kvest?yclid=4902379871157092351#nav-compl), которые прекрасно дополняют сюжет квеста. Все задания предполагают использование современного интерактивного оборудования:

* в **мобильном передвижном куполе** ребята узнают о смене времен года и составят «цветовой код»;
* с помощью **STEM** **конструктора** соберут **3D постройки**;
* В лаборатории Наураша запустят свето-кота и узнают законы электричества;
* Запрограммируют робо-пчелок для опыления поляны цветов.

**Количество активных заданий: 4 шт.**

**Время игры: 45 минут**

**Количество участников: 7-10 человек (в каждой команде)**

**Ведущие квеста**: **студенты областного педагогического колледжа**