

«Семейный квест» — инструмент для подростково-родительского взаимодействия

Целью квеста является гармонизация отношений подростков с родителями.

В задачи квеста входят:

- организация совместных действий подростков и родителей;
- формирование внимания по отношению друг к другу;
- организация действий по взаимопониманию;
- формирование действий принятия и поддержки;
- перевод фокуса внимания от собственных переживаний к позитивным совместным действиям.

Типы заданий:

- совместные творческие действия подростка и родителя;
- упражнения на развитие эмпатии;
- формирование позитивных высказываний и действий по отношению членов семьи друг к другу;
- проектирование возможностей позитивных просоциальных совместных действий.

Структура квеста

- Подготовительная часть. Специалист приглашает пары подросток – родитель (или оба родителя) для участия в мероприятии. Основания для выбора семей определяет специалист. Рекомендуются приглашать как проблемные, так и благополучные семьи.
- Вводная часть. На экране актер задает сюжет квеста, который предполагает необходимость выполнения ряда заданий.
- Выполнение заданий.
- Подведение итогов, общение родителей с психологом

Время квеста

Аудитория – пары родитель – подросток в возрасте 10-14 лет.
Численность группы тренинга – от 4 (2 пары) до 12 (6 пар) человек.

Квест рассчитан на однократное проведение. Задания представлены в избыточном количестве, которые могут стать основой для длительной работы по оптимизации семейных отношений или одним из компонентов такой работы. Ведущий может компоновать квест согласно специфике задач. Всего в пособие включено девять заданий, каждое из которых занимает около 5 минут. Ведущий может дать больше времени на выполнение какого-либо задания, которое считает важным.

Для того чтобы уложиться в 40 минут, проводят не больше шести заданий. Выполнение всех заданий займет около 1,5 часа. Задания «Мой ребенок – супер», «Башня», «Дом моей мечты» и «Контакт» являются необязательными и могут быть удалены из квеста, если время ограничено.

Рекомендованная структура квеста (время проведения – 1 час):

- задание 1 – «Викторина»;
- задание 2 – «Крокодил»;
- задание 3 – «Шифр»;
- задание 7 – «Контакт»;
- задание 8 – «Могущество»;
- задание 9 – «Финальное задание».

Подготовка к игре

В комплект квеста входит диск с видеоинструкцией и методическое руководство. Каждое задание находится в отдельном файле.

Необходимо подготовить карточки с порядковыми номерами – они понадобятся для обозначения команд. Листы с вопросами нужно положить в конверт – они понадобятся для задания «Викторина». Пазл «Шкаф»: части пазла раздают за отгаданные слова в задании «Крокодил».

1. Спрятать конверт с вопросами для задания «Викторина» (приклеить скотчем к обратной стороне парты).
2. Конверт для задания «Шифр» спрятать в любом шкафу.
3. Третий конверт с 10 карточками «могущества» спрятать на подоконнике любого окна в классе.
4. Для задания «Башня» понадобятся листы бумаги (не менее 10 листов на пару).
5. Для каждой команды разложить на столе по 3 чистых листа и по 2 ручки.
6. Включить первый ролик.

ЗАДАНИЕ 1. «ВИКТОРИНА»

Название	Викторина
Оборудование	- Вопросы и ответы для задания «Викторина» - карточки с порядковыми номерами
Инструкция для ведущего	- поставьте видео на паузу на кадре с надписью «Задание Викторина», пока участники ищут конверт. - поставьте видео на паузу на кадре с надписью «Задание Викторина», пока участники отвечают на вопросы. - озвучьте вопросы и раздайте командам карточки с порядковыми номерами. - участники находят конверт с вопросами, отдают Вам, Вы озвучиваете вопросы. Перед командой, которая поднимет руку и верно ответит на первый вопрос, поставьте карточку с порядковым номером 1, на второй вопрос – 2 и так далее до тех пор, пока все команды не получают порядковые номера. Правильные ответы не сообщаются Для каждого вопроса могут быть разные варианты ответов, не обязательно совпадающие с имеющимися в приложении Если ответ кажется вам правильным, засчитайте его.
Инструкция для участников	Озвучена говорящей головой.

ЗАДАНИЕ 2. «КРОКОДИЛ»

Название	Крокодил
Оборудование	Конверт со словами для игры «Крокодил»
Инструкция для ведущего	- поставьте видео на паузу на кадре с надписью «30 секунд», пока участники отгадывают слова. - передавайте конверт со словами для игры Крокодил от команды к команде – все родители по очереди должны вытянуть по одному слову и загадать его остальным участникам. - выдайте ребёнку, поднявшему руку и угадавшему слово, один жетон «Шкаф». Также жетон получает родитель, загадававший слово. В каком порядке выдавать жетоны – неважно. - в финале задания команды должны догадаться, что жетоны – это пазл. Поставьте видео на паузу на кадре с надписью «Задание Шифр», пока участники собирают пазл. Собрав пазл, они получают слово «шкаф» – место, где спрятан конверт с шифрами для задания «Шифр». (одни шифр на каждую команду)
Инструкция для участников	В конверте находится список таинственных слов. Их не знает никто... Одно слово известно каждому родителю. Но говорить он не может, только объяснять жестами. Не имеет права показывать на предметы. Вы можете помогать ему, задавайте вопросы, на которые он может только утвердительно кивать или отрицательно качать головой. Произнесший слово или звук выбывает из игры.

ЗАДАНИЕ 3. «ШИФР»

Название	Шифр
Оборудование	изображение  на экране
Инструкция для ведущего	- участники должны угадать зашифрованное на экране слово «окно» - поставьте видео на паузу на кадре с изображением  пока участники отгадывают слово
Инструкция для участников	Озвучивает «говорящая голова»

ЗАДАНИЕ 4. «МОЙ РЕБЕНОК – СУПЕР»

Название	Мой ребенок – супер
Оборудование	Листы бумаги для записи суперспособностей, ручки
Инструкция для ведущего	За первое место выдайте карточки «могущества» в количестве равном кол-ву команд участников квеста. За второе на одну меньше, за третье – на две карточки «могущества» меньше и так далее. Побеждает пара, набравшая наибольшее число суперспособностей

ЗАДАНИЕ 5. «БАШНЯ»

Название	Башня
Оборудование	Листы бумаги формата А4, не менее 10 листов на пару.
Инструкция для ведущего	Время на строительство башен 3 минуты. По сигналу таймера строительство заканчивается, измеряется высота башен. За первое место выдайте карточки «могущества» в количестве равном кол-ву команд участников квеста. За второе на одну меньше, за третье – на две карточки «могущества» меньше и так далее.
Инструкция для участников	Каждая семья из подручного материала строит башню. Можно использовать любые материалы – ручки, очки... Побеждает семья, башня которой будет выше.

ЗАДАНИЕ 6. «ДОМ МОЕЙ МЕЧТЫ»

Название	Дом моей мечты
Оборудование	Листы бумаги формата А4, маркеры
Инструкция для ведущего	Участники рисуют дом своей мечты. - следите, чтобы участники каждой команды (родитель и ребёнок) держали один маркер двумя руками и рисовали вместе.
Инструкция для участников	Время на рисование 3 минуты. По сигналу таймера рисование заканчивается. За первое место выдайте карточки «могущества» в количестве равном кол-ву команд участников квеста. За второе на одну меньше, за третье – на две карточки «могущества» меньше и так далее.

ЗАДАНИЕ 7. «КОНТАКТ»

Название	Контакт
Оборудование	Темы для контакта – приложение 5
Инструкция для ведущего	Включите видео Каждой команде дается тема, например «слово, которое вы говорите, провожая вашего подростка в школу» и вы хором называете это слово. Разговаривать нельзя, но можно договориться жестами. На счет три вы должны хором сказать правильный ответ.
Инструкция для участников	- остановите видео после того, как ведущий озвучит задание. - проведите игру «Есть контакт»: каждой команде по очереди называйте тему (приложение 5), считайте до трёх. За каждый совместный ответ (выраженные разными словами, но совпадающие по смыслу тоже считаются) выдавайте командам карточки «могущества».

ЗАДАНИЕ 8. «МОГУЩЕСТВО»

Название	Могущество
Оборудование	Комплект карточек «Могущество» для каждой пары (карточки получены как награда за выполнение предыдущих заданий).
Инструкция для ведущего	Карточки могущества выдаются на предыдущих заданиях (может быть, по несколько за задание). К началу «Могущества» у участников должны быть все карточки. Как только команды собирают Ключ, включите им видеоролик под названием «Выход».
Инструкция для участников	Слова ведущего: «Выполняя предыдущие задания, вы получили карточки могущества. Выйти из комнаты сможет команда, сумевшая превратить свое могущество в ключ. Смотрите на каждую карточку и вместе решайте, может ли ваш ребенок делать это. Если может – откладывайте эту карточку вправо. Если не можете, либо ваши мнения расходятся – отодвигайте влево. У вас есть только три минуты, чтобы отобрать карточки». На экране – изображение таймера 3 минуты. «Возьмите все карточки, лежащие справа, и переверните их. Из этих карточек вы должны собрать изображение ключа. Если вам удалось получить ключ могущества, значит, вы сможете выйти из комнаты. Если ключ не собирается, вашего могущества недостаточно. Но вы можете заполнить пустые карточки с надписью «Я могу», чтобы добавить к ключу недостающие элементы. Помните, что из любой ситуации есть выход, если вы можете договориться друг с другом».

ФИНАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ

Родители и дети пишут друг другу письма «Мне нравится, что ты...». Письма можно прочитать вслух, если участники не будут против. Письма участники пусть заберут себе.