**Квест- игра «Мир без наркотиков»**

Команды по группам собираются в музыкальном зале. Получают маршрутные листы. И отправляются по станциям- выполнять задания. Потом все вместе снова собираются около центрального входа, где подводится итог игры.

Станции:

- « Плакат»

- «Кричалки»

* «Живая скульптура»
* «Письмо другу»
* «Аргументы»

- «Блеф-клуб»

- «Закон и наркотики»

- «Горячий мяч»

**Ведущий:** Здравствуйте ребята! Позвольте я прочитаю вам небольшое стихотворение и вы поймете зачем мы сегодня здесь собрались.

Осторожно, здесь наркотик!

Осторожно не шути!

Лучше выбрось эту гадость

И беги, беги, беги!

Не бери ты это в руки,

Берегись, как злой чумы.

Избежишь смертельной муки,

Что стоит на грани тьмы!

Спорт, любовь, работа, люди –

Сколько разного вокруг,

Выбирай, решайся, ну же:

Кто твой друг, а кто злодей!

  Я предлагаю вам сегодня поучаствовать в квест-игре «Мир без наркотиков», а тема нашей игры, как вы уже поняли, будет наркотики.

Наркомания – болезнь, которая распространяется со скоростью эпидемии. Число тех, кто оказался в наркотическом плену, исчисляется уже миллионами. Самоубийств и преступлений, совершаемых в состоянии наркотического опьянения, с каждым годом все больше.

  Наркотик – это сильно действующие природные, в основном растительные, а также синтетические вещества, парализующие деятельность ЦНС, вызывающие искусственный сон, иногда неадекватное поведение и галлюцинации, а при передозировке потерю сознания и смерть.

Для проведения соревнования рассказать названия своих команд.

**Станция «Блеф-клуб»**

**Материалы**: карточки с вопросами.

**Процедура**: На станции ве­дущий задает всем командам одинаковые вопросы. За каждый правильный ответ коман­да получает приз.

Система оценки: количество баллов соответствует количеству правильных ответов. Максимум - 16 баллов.

Варианты вопросов: Верите ли вы, что:

**- Алкоголь - это стимулирующее средство, его употребление ведет к поднятию бодрос­ти духа (нет)?**

- Алкоголь - это депрессант, он угнетает дея­тельность головного и спинного мозга?

**- Зависимость от наркотиков - это просто состояние души (нет).**

- Зависимость от наркотиков - реальна, она бы­вает одновременно физической и эмоциональной.

***-*Если, выпив, вести машину небезопасно, то, накурившись марихуаны, вести машину вполне возможно (нет).**

- Исследования показывают, что навыки управ­ления автомобилем ухудшаются на период 4-6 часов после выкуривания одной сигареты с марихуаной, есть авторы, которые утверждают, что пик нарушения приходится на момент, ког­да исчезают первые признаки «охмурения».

**- Впервые пробуя наркотики, подростки обычно достают их у незнакомых людей, ко­торые старше их (нет)**

- Обычно молодые люди, которые впервые про­буют наркотики, получают их от своих друзей.

**- Если вы хотите протрезветь, то чашка го­рячего свежего черного кофе, свежий воздух или холодный душ помогут вам (нет)**

- Ощущение, что ты протрезвел, действительно возникает, но количество алкоголя в крови не ме­няется, и, следовательно, скорость реакции, вни­мание и поведение будут, как у пьяного человека.

**~ Опьянение от пива легче, чем опьянение от водки (нет)**

Пиво, вино и крепкие спиртные напитки - все содержат алкоголь, и, следовательно, эффект один и тот же.

**- Марихуана помогает увеличить творчес­кий потенциал и стимулирует учебу (нет).**

Марихуана ухудшает способность курильщика сосредоточивать внимание, поэтому она ме­шает учебе.

**- Когда беременная женщина пьет или упот­ребляет наркотики, это влияет на здоровье ее новорожденного ребенка (да).**

Любой наркотик, включая алкоголь, который употребляет беременная женщина, проникает через плаценту в плод.

**- Люди не умирают от алкогольного отрав­ления (нет).**

Люди умирают от чрезмерной доли алкоголя.

**- Марихуана вызывает привыкание (да).**

Марихуана - это наркотик, который вызывает привыкание.

***~*Следы употребления марихуаны можно обнаружить в организме человека в течение одной недели после выкуривания одной единственной порции (да).**

Следы употребления марихуаны могут быть обнаружены в организме в течение одной не­дели после выкуривания одной сигареты

**~ Подростки, которые начинают пить алко­голь до 15 лет, подвергаются в два раза большему риску начать употребление нар­котиков, чем те, кто попробовал алкоголь, будучи взрослым (да).**

Исследования показывают, что, если человек начинает употреблять алкоголь до 15 лет, то он подвержен большему риску столкнуться с проблемой наркомании.

**- Если людям нравиться само состояние опьянения, то существует большая вероят­ность того, что они станут алкоголиками (да).**

Человек, не чувствующий опасности, не подготовлен к принятию правильного решения

**- Для того, чтобы согреться, можно принять рюмку алкоголя (нет).**

Употребление рюмки алкоголя взывает расширение кровеносных сосудов у поверхности кожи, хотя это создает ощущение тепла, организм на самом деле быстро теряет тепло, тем самым вызывая переохлаждение тела.

**Станция «Плакат»**

Материалы: толстые фломастеры трех цветов

- красный, синий, зеленый, черный фломастер может использоваться вместо одного из основных цветов, листы бумаги по 0,5 ватманского листа, столы, желательны стулья.

Процедура: задание выполняется в 2 этапа

1. Каждой команде предлагается придумать и нарисовать плакат антинаркотического содержания. При этом необходимо соблюдать следу­ющие требования: использовать только три цвета; не изображать атрибуты, имеющие от­ношение к употреблению наркотических средств (шприцы, иглы, таблетки и т.д.).

Время: 10 мин..

Критерии: оценивается идея, воплощение (эс­тетичность), защита (оригинальность, понятность], учитывается массовость при выполне­нии задания. Оценку ставят ведущие.

**Станция «Кричалки»**

Материалы: авторучки, писчая бумага, 2 сто­ла, ведущим желательно иметь на станции пример «кричалки». Процедура: 2 этапа.

1. Командам дается задание придумать нес­колько речевок или коротких стишков (не более 4 строчек, рифма желательна) антинаркоти­ческого содержания.

Время: 10 минут.

2.Придуманные «кричалки» нужно произнести всей командой хором. Команды исполняют это по очереди, как бы соревнуясь друг с другом.

Время: 4 минуты

Система оценки: оценивается количество ре­чевок, содержание, возможность хорового воспроизведения. Баллы начисляют за коли­чество, добавляя по 0,5 балла за соответствие двум остальным критериям. Оценку осущест­вляют ведущие.

**Станция «Я и вредные привычки»**

**По горизонтали:**

3. Род многолетних и однолетних растений семейства Паслёновые (Solanaceae). Содержит никотин, культивируется как наркотическое средство, вызывающее кратковременную эйфорию.

5.Табак вредно действует на организм в первую очере6дь на…

6.У курильщика страдает запоминательная функция…

7.Кладовая памяти человека рассчитана на хранение огромного количества….

10.Дым содержит угарный…

**По вертикали:**

1.Опасная болезнь, связанная с постоянным употреблением психотропных веществ;

2.Самая распространенная болезнь легких у курильщиков;

4.Психотропные вещества;

5.Вдыхание дыма тлеющего табака-это…

6. Сложившийся способ поведения, осуществление которого в определённой ситуации приобретает для индивида характер потребности, которые «побуждают совершать какие-нибудь действия, поступки».

8. Состояние любого живого организма, при котором он в целом и все его органы способны полностью выполнять свои функции; отсутствие недуга, болезни (подробное рассмотрение определений здоровья приведено ниже).

9. Заболевание, разновидность токсикомании, характеризующееся пристрастием к этиловому спирту, с психической и физической зависимостью от него.

Время: по 4 минуты на команду.

Система оценки: 0,5 балла за правильный ответ, максимум -5 баллов.

Критерии: массовость, артистизм, оригиналь­ность идеи, убедительность защиты.

Ответы к кроссворду:

|  |  |
| --- | --- |
| По горизонтали:3. табак5. нервы6. память7. информации10. газ | По вертикали:1. наркомания2. туберкулез4. наркотики5. никотинизм6. привычка8. здоровье9. алкоголизм |

**Кроссворд «Вредные привычки и их влияние на здоровье человека»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 9 |  |  |  |  |  |
|  |  | 2 |  | 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 8 |  |  |  | 10 |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Станция «Письмо другу»**

Материалы: авторучки, писчая бумага, столы, стулья, помещение на 40 человек.

Процедура: участников просят сесть за столы и за 10-12 минут подумать и записать свои размышления на тему: «Я и наркотик. Это ре­ально?» Форма сочинения может быть любая "например, в форме письма близкому другу). Необходимо объяснить участникам, что их за­писи анонимны и не будут оцениваться в игре. Можно сказать участникам, что лучшие (самые искренние) сочинения будут включены в книгу для подростков и т. д. Кроме того, это поможет взрослым узнать их реальное, а не «правиль­ное», «плакатное» отношение к наркотикам. Система оценки: письма не оцениваются.

**Станция «Горячий мяч»**

Материалы: 2 мяча. Процедура: проводится в 2 этапа. Команды встают каждая в свой круг

Ведущий объясняет правила:

1этап

- «Сейчас у вас есть время - 5 минут - для того, чтобы обсудить, кто или что может защитить подростка от употребления наркотиков, а также каким образом он сам может уберечь себя. Может быть, это определенные качества его личности, а может быть, некие обстоятельства его жизни». Если есть вопросы, ведущий отвечает на них.

2 этап

- Каждая команда получает по мячу. Ведущий го­ворит «Знаете, что такое «горячий мяч»? Его нельзя долго держать в руках, так как можно об­жечься. Сейчас вы будете перекидывать друг дру­гу мяч как можно быстрее. Получая мяч, вы долж­ны быстро назвать одну из причин, защищающих подростка от наркотиков, например (приводит), а затем также быстро перекинуть его любому игро­ку. Человек, который замешкался, или совсем ни­чего не сказал, выбывает из игры. Ваша задача сохранить как можно больше членов команды,
действуя максимально быстро. Вопросы?» Выигравшей считается команда, где осталось большее количество игроков. Ведущий также следит за тем, чтобы ребята не повторяли одну и ту же причину «защиты».

Система оценки: количество оставшихся игроков и призовой балл команде, которая играла с мячом дольше.

**Станция «Аргументы»**

Материалы: не нужны. Процедура: проводится в 2 этапа.

1. Командам предлагается в течение 1-2 ми­нут придумать и обсудить между собой максимальное количество доводов в пользу отказа от употребления наркотиков.
2. Команды располагаются друг напротив дру­га, договариваются об очередности - кто нач­нет первым. Далее задание выполняется сле­дующим образом: 1 участник одной команды называет один довод, после этого свой довод приводит участник противоположной команды и т. д. Доводы не должны повторяться, жела­тельно, чтобы высказалось как можно больше
участников.

Победившей считается команда, которая привела последний довод.

Система оценки: оценивается количество приведенных доводов, а также добавляются призовые баллы за массовость (чем большее число участников называло причины «неупотребления», тем выше балл).

Если участники выполнили задание слишком быстро, можно попросить проигравшую команду придумать и провести интересную игру для всех, прямо сейчас, или что-нибудь другое (на усмотрение ведущих). При этом добавить балл: проигравшим - за интересную выдумку, и победившим в ходе проведенной игры.