

Квест «Школа Детективов!»

Цели: формирование положительной мотивации для развития динамической активности подростков и создание условий, способствующих закреплению дружеских отношений внутри кадетского коллектива.

Задачи:

- Развивать познавательный интерес
- Развивать чувство юмора, воображение, смекалку
- Развитие физических (ловкость, быстрота реакции, координационная способность) и психических (воля, целеустремленность, самоконтроль)
- Способствовать сплочению кадет в коллективе

Время выполнения квеста - около 60 минут

Количество участников - до 15 человек

Место проведения: кадетский корпус;

Реквизит: Письмо, карточки с заданиями, шифр, верёвочный лабиринт.

Сценарий мероприятия

Ведущий зачитывает детям письмо.

Дорогие леди и джентльмены, я Шерлок Холмс, приглашаю Вас пройти курс обучения в моей школе детективов. Почему именно Вас? Да потому, что все говорят о вашей проницательности, уме, ловкости и хитрости.

Мне очень нужны такие помощники, но я должен убедиться, что вы действительно такие, как о Вас говорят.

Для этого пройдите мои испытания!

Ведущий: Ну что ж, ребята, оказывается, попасть в школу Шерлока Холмса не так уж и просто. Вы готовы пройти испытания? Наверно, они должны прилагаться к письму (открывает конверт и достаёт карточки с заданиями). А вот и сами испытания. И так, давайте начнём!!!

1-я карточка:

Задание 1. «Попробуй – не ошибись».

Хороший детектив должен быть очень внимательным. Проверим, насколько внимательны вы!

Ведущий спрашивает ребят, сидящих в зале:

- Сможете ли вы сейчас повторить за мной три коротенькие фразы?

Никто, конечно, в этом не сомневается. “Дважды два - четыре”, - говорит

ведущий. Все уверенно повторяют эту первую фразу.

“Трижды три девять”, - говорит он. Ошибки снова нет, все повторили.

“Вот вы и ошиблись”, радостно заявляет ведущий. Ребята в недоумении:

“Почему?”. Ведущий объясняет: “Вот вы и ошиблись” - это и была моя третья фраза. Никто ее не повторил”. Ну а, если нашелся очень внимательный и повторил ее, то ему полагается приз - конфета

2-я карточка:

Задание 2. «Пластилиновые куклы» Без овладения секретами конспирации хорошим разведчиком не станешь. Одна из составляющих частей конспирации — умение перевоплощаться.

В ходе задания вам предстоит превратиться в пластилиновую куклу.

Упражнение состоит из трех этапов.

По первому сигналу вы становитесь пластилиновой куклой, которая хранилась в холодном месте. Понятно, что материал утратил свою пластичность, он тверд, жесток.

Второй сигнал ведущего знаменует начало работы с куклами. Он будет менять ваши позы, но не забудьте, что застывшая форма осложнит задачу, и она должна будет почувствовать определенное сопротивление материала!

Третий сигнал — начало последнего этапа упражнения. Представьте, что в комнате, где находятся наши пластилиновые куклы, одновременно включили все обогревательные приборы. Что, вас бросило в жар? Совершенно верно, куклы тоже испытывают нечто подобное! Что с ними происходит? Они начинают размягчаться. В итоге вся кукла «стекает» на пол и превращается в некую бесформенную массу.

3-я карточка:

Задание 3. «Войди в образ» Чтобы установить личность преступника, многие детективы вживаются в его образ. То же самое предстоит сейчас Вам. Вам зачитывают описание преступника, вы внимательно слушаете описание, затем изображаете этого преступника.

4-я Карточка:

Задание 4. «Ширма перевоплощений».

Для этого задания вам потребуется выйти на сцену.

Вы должны проявить себя в умении кардинально менять свой образ.

Скажем, заходит за кулису старик, выходит - малыш. За кулисой исчезает кот, а выскакивает с писком мышонок. Актриса, ежась от холода, скрывается за кулису, что бы через секунду появиться вновь, изнемогая от жары.

5-я карточка:

Задание 5. «Болтун-находка для шпиона»

Умение держать язык за зубами — одно из главных качеств сыщика. Кто-то им владеет с рождения, а кому-то придется его развивать.

Ведущий, расставив с помощниками стулья кругом, приглашает всех курсантов сесть на них. В центр круга тоже ставится стул — для инструктора. Тот проводит «допрос с пристрастием», задавая вопросы окружающим его слушателям так, чтобы заставить их врасплох. Сложность ситуации заключается в том, что отвечать должен не тот, к кому обращен вопрос, а его сосед, например, справа. Кроме того, на вопросы нельзя отвечать «да» или «нет», а также запрещается называть цвета.

Поощрение получают те, кто ни разу не ошибся, кто без промедления давал точные ответы.

Варианты вопросов:

1. Квадрат является прямоугольником?
2. Земля имеет форму шара?
3. Корова дает прозрачное молоко?
4. Ты умеешь готовить яичницу?
5. Ты больше любишь черную или красную смородину?
6. Правда, что тебя зовут Наталья?
7. лягушка кудахчет?
8. Волга впадает в Каспийское море?
9. Яблоко — это фрукт?
10. Ты умеешь хранить секреты?

6-я карточка:

В последующих двух заданиях вы должны будете проявить как детективные, так и театральные таланты.

Задание 6. «Приём гостей»

Один из вас будет хозяином дома. Ему предстоит принять гостей. Кто эти гости? В этом-то и заключается проблема. Дело в том, что, когда хозяин выйдет за дверь, мы с вами определим, что за роль досталась каждому из актеров. Они могут быть кем и чем угодно: родственниками хозяина квартиры, его друзьями или врагами, работниками сферы обслуживания, президентами, неодушевленными предметами, чувствами, временами года... Наша фантазия здесь безгранична. Определив роли гостей, мы пригласим хозяина квартиры вернуться в комнату и попросим в течение, скажем, 5—10 минут определить, что же за гости пожаловали сегодня к нему.

Как определить образ гостя? Во-первых, актеры, играющие гостей, должны

будут придумать для своего персонажа некий пластический образ, так что характер движений уже будет в некотором роде подсказкой. Кроме того, подумайте об использовании голосовых средств выразительности. В ходе игры хозяин может задавать гостям различные вопросы — всем вместе или по отдельности, на его усмотрение. Отвечая на вопросы, гости продолжают играть свои роли и стараются сохранить инкогнито. То есть ответы гостей должны быть на уровне намеков, уточнений, но не открытого «снятия маски». Если за отведенное время хозяину удастся определить образы гостей, он выходит из игры победителем.

7-я карточка:

Задание 7. «Случай на горном курорте».

Вам нужно разделить на две команды. Одна команда будет инсценировать предлагаемое преступление, а вторая команда должна будет его разгадать.

Сценарий преступления:

Владелица санатория Екатерина вызывает по телефону детектива Ульяну.

Екатерина: «Алло! Это детектив Ульяна? Здравствуйте! С вами говорит владелица санатория Екатерина. Не могли бы вы срочно приехать?»

Ульяна подходит к санаторию Екатерины, осматривается.

Ульяна: «Гм, местечко здесь уединенное... и никаких следов!»

Екатерина: «Ночью исчезли все мои сбережения. Кто-то из постояльцев воспользовался моим крепким сном. Горнолыжный сезон заканчивается, и в санатории находятся только три постояльца».

Ульяна: «Им что-нибудь известно о ваших привычках?»

Екатерина: «Только то, что на ночь я принимаю снотворное».

Ульяна: «Не волнуйтесь, я разберусь с этим делом».

Ульяна заходит к первому постоялице Анне, которая только что проснулась.

Ульяна: «Ночь вы провели здесь?»

Анна: «Да, я не выходила. Всю ночь шел снег, я спокойно спала».

Ксения, вторая отдыхающая, уже сама сварила себе кофе и завтракает.

Ульяна: «Что вы думаете о пропаже?»

Ксения: «Я только что узнала о ней от вас. Всю ночь я крепко спала».

Третья постоялица, Ева всю ночь отсутствовала.

Ульяна: «Ночью не было какого-нибудь подозрительного шума?»

Ева: «Не знаю! Я провела ночь у друзей в соседней деревне, вернулась только утром».

Ульяна выходит в центр зала.

Ульяна: «Я уже знаю, кто украл деньги. А вы?»

Ответ: Украли деньги Ева. Иначе, зачем ей понадобилось бы соврать, будто

она отсутствовала всю ночь и только что вернулась? Её изобличает во лжи нетронутый снежный покров, который Ульяна видела, подходя к санаторию.

8-я Карточка:

Задание 8. «Сигнализация»

Вам нужно тихо и незаметно проникнуть в логово бандитов и забрать таинственный свёрток».

Вход в логово перекрыт специальной охранной системой.

Охранная система - это обычная бельевая резинка, которой я перетянула вход, оставив небольшие ячейки, в которые можно пролезть (не без труда).

Свёрток находится в конце лабиринта. Задача учащихся – добраться до него, не задев края резинки.

Дети проходят последнее испытание, забирают свёрток, разворачивают его и обнаруживают внутри приятные подарки (Дипломы для юных сыщиков).