

муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования Перевозского муниципального района
Нижегородской области
"Перевозский детско-юношеский центр"

Методическая разработка

квест - игра

"Затерянный мир"



Составила:
педагог - организатор
Алексамян Евгения Александровна

г.Перевоз
2016

Цель квеста:

- получить сертификат в Затерянный Мир (страну Мепл-Уайта). Это будет лист бумаги с соответствующей записью.

Задача:

- за пройденные задания команды получают кусок карты, которые необходимо соединить в целую карту.

Суть квеста

Детей может быть всего 8, 10 и т.д. Если площадь позволяет, квест можно провести и на 30 человек, разделив на команды.

С чего начать?

Познакомить детей с произведением Артура Конан Дойля "Затерянный мир".



На прогалине среди огромных деревьев паслись необычайного вида существа – двое взрослых и детёныши. Даже маленькие были ростом со слона.

Что нужно делать ведущему?

1. Зачитать и объяснить суть.
2. Засекать время, когда это необходимо.
3. Следить за ходом выполнения задания и вовремя давать подсказки.
4. Следить за ходом игры, помогать и отменять трудные задания, если дети все делают очень медленно.

Сценарий квеста и инструкция для ведущего

Вступительное слово

"Приветствую вас, смельчаки. Я — потомок профессора Челленджера, который доказал своим современникам существование Затерянного Мира. Законы природы потеряли свою силу в этом месте благодаря полной изоляции от внешнего мира. Это удивительное плато с динозаврами, птеродактилями и древними растениями.

Мой прадед тщательно зашифровал все координаты, и допуск в Затерянный мир могут получить лишь избранные! Готовы ли вы рискнуть? Если вы сумеете справиться со всеми этими заданиями, получите от меня сертификат. Предъявите его нашему верному помощнику, проживающему на Амазонке, который и покажет вам путь в "Затерянный мир".

Задания художника Мепл-Уайта

Кто нашел художника?

В задании "Кто нашел художника" дети должны сравнить отпечаток пальца на бутылке с отпечатками, которые они получают на дополнительном листке.

Один отпечаток нужно вырезать и приклеить квадратик к любой бутылке. Дети сравнивают рисунки. Правильный ответ: художника нашел профессор Челленджер.

Шифровка

Каждая команда получает одну любую книгу и слово (фразу) из 8 букв. Дети зашифровывают слова и меняются книгами и шифрами, чтобы разгадать код соперника.

Ведущий дает одной команде слово "Помогите", другой — фразу "Алмаз тут". Следит за правильностью действий, дает команду для обмена шифровками.

Альбом с рисунками

Команда получает раскраску с динозавром. Раскрасить ее нужно гуашью, но не кисточкой, а пальцами. Работать нужно всем одновременно, чтобы за 5 минут получилось что-то стоящее.

Ведущий засекает ровно 5 минут. В конце квеста можно оформить выставку пластилиновых картин.



Задания Профессора Челленджера Загадка яракаков

Яракаки – змеи "Затерянного мира".

Каждому участнику команды необходимо вытащить без помощи рук червя или насекомое из емкости с водой. В воду необходимо положить еще и искусственных насекомых с прикрепленной к ним загадкой.

Отец с двумя сыновьями отправился в поход. На их пути встретилась река, у берега которой находился плот. Он выдерживает на воде или отца, или двух сыновей. Как переправиться на другой берег отцу и сыновьям?

Правильный ответ: Вначале переправляются оба сына. Один из сыновей возвращается обратно к отцу. Отец перебирается на противоположный берег к сыну. Отец остается на берегу, а сын переправляется на исходный берег за братом, после чего они оба переправляются к отцу.

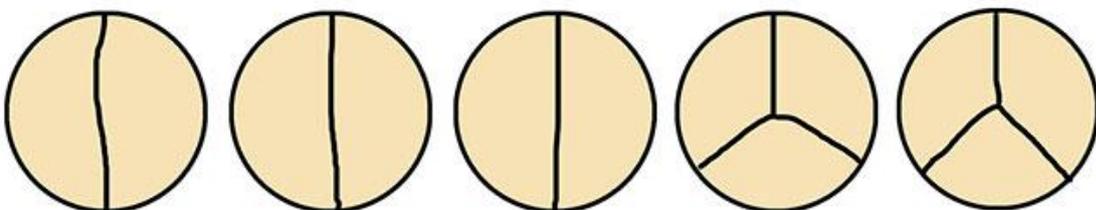


Поделись пряником

Пять круглых пряников нужно разделить на 6 человек поровну. Но! Нельзя делить каждый пряник на 6 частей.

Для решения раздайте бумагу и карандаши, пусть делят кружочки на бумаге.

Правильный ответ: Если 3 пряника разрежем пополам, то получим 6 одинаковых частей. Остальные 2 пряника разрезаем на 3 одинаковые части и снова получаем 6 одинаковых частей.





Воздушный шар

Дети получают материалы и инструкцию для изготовления шара с корзиной для полетов.

Ведущий раздает каждой команде по одному шару с гелием, толстые нитки, липкую ленту и одноразовый стаканчик. Побеждает команда, которая сделала все быстро и качественно.



Задание журналиста Нэда Мелоуна

Карта затерянного мира

Участвуют по 2 человека от каждой команды. Один держит открытый фломастер неподвижно, второй водит листком бумаги по кончику фломастера, стараясь повторить карту Нэда.

Ведущий раздает фломастеры и листки бумаги на твердой основе — лист не должен сгибаться. Победитель определяется по качеству рисунков.



Задание Профессора Саммерли

Лишняя фраза

Дети должны найти лишнюю фразу среди семи предложенных.

Подсказку необходимо достать без помощи рук из чаши с мукой.

Правильный ответ: все фразы — палиндромы, т.е. читаются слева направо и справа налево одинаково. Все, кроме одной: "Шучу я так".



Продолжить последовательность:

С, О, Н, Д, Я, Ф, М

Подсказку ведущий дает в случае затруднения: вспомните календарь.

Правильный ответ: это первые буквы месяцев, начиная с сентября.
Следующая буква — А (апрель).

Если назовете ее имя, она исчезнет...

Правильный ответ: тишина.



Задание путешественника Джона Рокстона

Плоды и корни

Выбираем по одному представителю от каждой команды и завязываем ему глаза. Они должны сесть на стул, и отгадать какой овощ или фрукт лежит на стуле.



Задание темнокожего слуги Самбо

Веревки

Нужно быстро, качественно и прочно связать 10 кусочков бельевой веревки.

Чтобы понять, кто победил, измерьте веревку рулеткой (длина важна), проверьте узлы на прочность, и не забудьте засечь время.



Кровь человека - обезьяны

Дети выпивают содержимое прозрачных пластиковых стаканчиков и видят на дне пластмассовые буквы. Из этих букв им нужно составить как можно больше слов.



Задание Племени Человеко - обезьяны

В этой игре нужно движениями объяснить предметы и явления. Как именно играть, написано на листке с заданием, дети прочитают.

Ничего не вижу — показываем детям набор с пластилином, один игрок угадывает.

Ничего не слышу — за спиной игрока показываем всем остальным CD — диск.

Ничего никому не скажу — игрок читает на бумажке слова "Затерянный мир" и пытается это объяснить всем детям.



Путь по пещерному лабиринту

Дети должны выучить команды и выполнять их: "Вперед" - чихают, "Назад" - икают, "Влево" - топают ногой, "Вправо" - хлопок в ладоши.

Ведущий командует: "Три шага вперед", дети — "Чхи, Чхи, Чхи".
Ведущий: "Два шага налево", дети трижды топают ногами.



Задания для команд

Это 8 листов с кратким досье и заданиями от всех героев и персонажей повести Конан Дойля "Затерянный мир".

Художник Мепл-Уайт



Его нашли умирающим в маленькой деревушке на одном из притоков Амазонки. Индейцы ухаживали за ним, но раны были слишком тяжелыми.

В дорожной сумке художника были найдены рисунки со странными животными и растениями. Именно с этой удивительной находки и началась эта история...

Кто нашел художника в деревне индейцев?

Для начала рассмотрите бутылку из дорожной сумки художника. Там есть отпечаток пальца. Сравните рисунок с теми образцами, которые у вас есть. Кто держал эту бутылку в руках?

Шифровка

Художник боялся, что про Затерянный мир узнают люди, которые могут варварски разрушить уникальную природу этого загадочного места. Он зашифровал информацию для ученых. Вам предстоит научиться составлять и распознавать такие шифровки, вот для тренировки такое задание.

Каждая команда получает фразу или слово из 8 символов и любую книгу, в которой много текста.

1-я цифра - номер страницы, 2-я цифра - номер строки, 3-я цифра - номер слова в строке (важна только первая буква этого слова).

Например, у слова «ВНИМАНИЕ» из 8 букв будет такой вид:

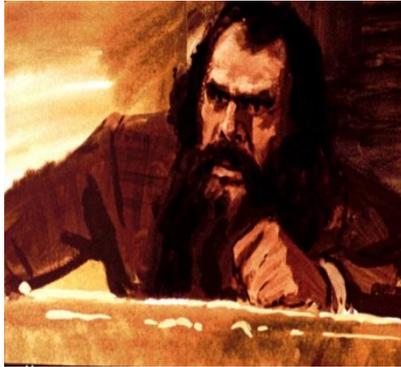
В - 15-4-2 Н - 57-13-5 И - 149-2-8 М - 22-23-3 А - 48-11-6 Н - 52-8-4 И - 96-16-1 И - 32-2-2	Слова для шифровки даст ведущий. Команды составляют код и меняются шифрами и книгами, чтобы разгадать слово соперника.
---	--

Альбом с рисунками

На плато с динозаврами до сих пор сохранились строгие правила. Там нельзя фотографировать! Всех животных можно только рисовать с натуры.

Динозавры вам сейчас не позируют, поэтому постарайтесь закрасить эту картину за 5 минут! Вся команда должна работать слаженно!

Профессор Челленджер



Профессор Челленджер стал первым исследователем необычного плато, на котором сохранились животные и растения Юрского периода.

Чтобы собрать доказательства, он отправился в новую экспедицию, из которой привез и показал научному сообществу живого птеродактиля.

Загадка яракаков

Яракаки – змеи "Затерянного мира".

Вам необходимо без помощи рук достать из этой емкости найти и достать червя или насекомое, в котором находится загадка, вы должны ее отгадать, чтобы двигаться дальше.

Проверка для членов экспедиции

Профессор Челленджер относился с презрением к неучам и проходимцам. Но еще важнее фундаментальных знаний он ценил в людях способность мыслить логически.

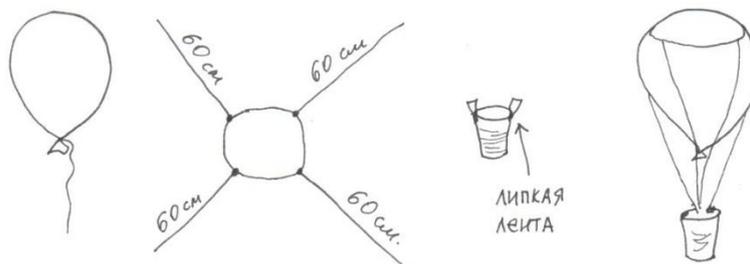
Загадка:

пять круглых пряников нужно разделить на 6 человек поровну. Но! Нельзя делить каждый пряник на 6 частей!

Воздушный шар

Вы помните, что придумал профессор Челленджер, чтобы выбраться из Затерянного мира? Он сшил из внутренностей доисторических ящеров воздушный шар и наполнил его летучим газом, которого так много на болотах таинственного плато.

У вас задача проще. Вот Шарик с гелием, нитки, скотч и легкий одноразовый стаканчик. Сделайте воздушный шар "с корзиной" по схеме.



Нэд Мелоун, журналист



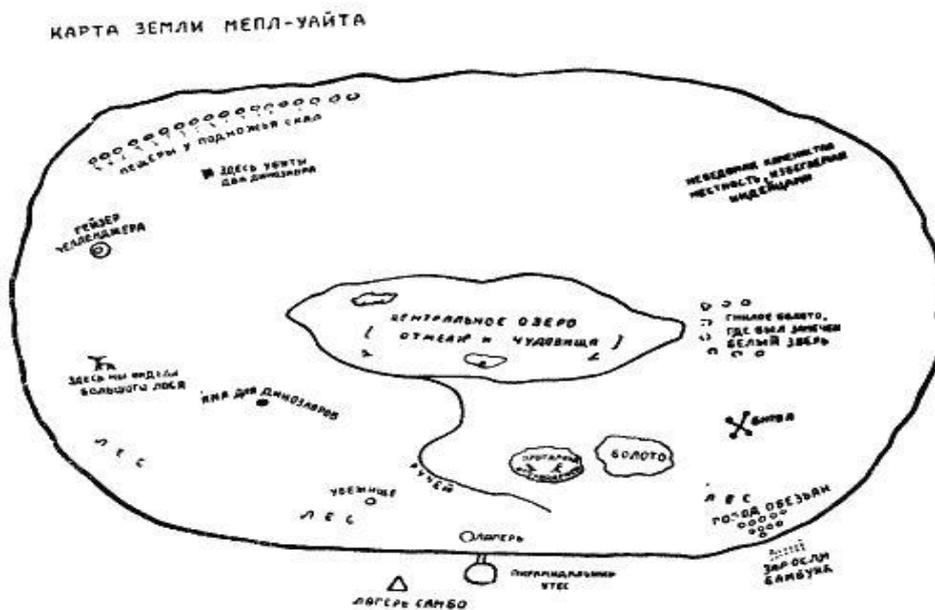
Именно он записал все происходящее на загадочном плато для читателей известной газеты.

Каждый вечер Мелоун подробно и честно описывал самые важные события, чтобы никто не сомневался в существовании затерянного мира.

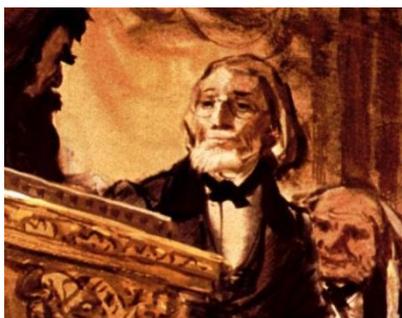
Карта Затерянного мира

Посмотрите на карту, которую быстро нарисовал Нэд Мелоун, забравшись на 100-метровое дерево. Это была сложная задача, так как ветер раскачивал дерево, а на ветвях сидели злобные человекоподобные обезьяны.

Ваша задача не так сложна! Нужно выбрать по 2 человека из каждой команды. Один должен стоять неподвижно с открытым фломастером в руке, а второй пусть водит листом бумаги по кончику фломастера так, чтобы получилась карта, похожая на эту:



Профессор Саммерли



Как в это может поверить настоящий ученый! Странные рисунки умершего художника? Рассказы о доисторических ящерах и растениях? Чепуха!

Профессор Саммерли поверил в Затерянный Мир только тогда, когда увидел все своими глазами!

Лишняя фраза

Задание от Профессора Саммерли на сообразительность! Он часто придумывал такие загадки для своих студентов:

Какая фраза тут лишняя:

Около Миши молоко

У дуба буду

Кулинар, храни лук

Шучу я так

Не видно, как он дивен

Коту скоро сорок суток

Я с леди все же свиделся.

Если вы назовете ее имя, она исчезнет...

Продолжите последовательность:

С О Н Д Я Ф М ...

Каждая буква - это первая буква из очень известной вам последовательности, которая повторяется по кругу.

Джон Рокстон, охотник и путешественник



Он бывал в Южной Америке много раз. Он ориентировался на Амазонке и всех ее притоках лучше других членов экспедиции. Его опыт много раз выручал путешественников на таинственном плато.

Доисторические плоды и корни

Той провизии, которую члены экспедиции взяли с большой земли, оказалось мало. Путешественники пробовали плоды и корни Затерянного Мира, чтобы разнообразить свой рацион.

А вам нужно всего-навсего узнать на вкус то, что вы обычно едите, только с завязанными глазами...

Слуга Самбо



Это преданный темнокожий помощник, который передавал членам экспедиции необходимые вещи с утеса на плато, пользуясь обычными веревками.

Он пересылал письма, которые писал журналист в редакцию газеты и организовывал помощь с "большой земли".

Веревки

Каждая команда получает 10 отрезков веревки, из которых нужно сделать одну длинную веревку. Ведущий должен следить за:

1. скоростью (кто с заданием справился быстрее)
2. длиной (узлы надо завязывать на самых концах отрезков)
3. прочностью (ведущий проверит каждый узел)

Кровь человека - обезьяны

Для начала нужно выпить томатный сок из стаканчиков...и составить как можно больше слов.

Племя человекоподобных обезьян



Профессор Челленджер назвал их тем самым "недостающим звеном" в эволюционном развитии человека, о котором говорили многие ученые.

Обезьяны общались знаками и обладали многими навыками первобытных людей.

Ничего не вижу, ничего не слышу, ничего никому не скажу!

Попробуйте общаться знаками! Если обезьяны без труда понимают друг друга, то и для вас не должно быть никаких преград!

Задания вам даст ведущий!

Ничего не вижу

Один участник команды стоит спиной, просим угадать предмет, который видят все, кроме него. Он задает наводящие вопросы: "Это съедобное?", "Это красное" и т.д., пока не угадает.

Ничего не слышу

Предмет показываем только всем членам команды за спиной человека, сам он предмет не видит, но видит всех остальных. Попробуйте изобразить движениями этот предмет (он же не слышит), игрок вслух угадывает.

Ничего никому не скажу

Ведущий на картинке показывает слово только игроку, а уж он старается передать суть гостям.

Путь по пещерному лабиринту

Ведущий будет говорить команды, а вы чихайте при слове "вперед", икайте, если услышите "назад", топайте на слово "влево" и хлопайте, услышав "вправо".

Например:

3 шага вперед – "А-пчхи!", "А-пчхи!", "А-пчхи!"

2 шага назад - "Ик", "Ик"

1 шаг вправо - хлопок в ладоши

4 шага влево - топаем ногой 4 раза

и т.д.

Награждение



Сертификат, разрешающий посещение Затерянного мира, получает команда, первая прошедшая все испытания. Маленькие подарочки — все участники квеста. Команда-победитель получает еще и диплом.

