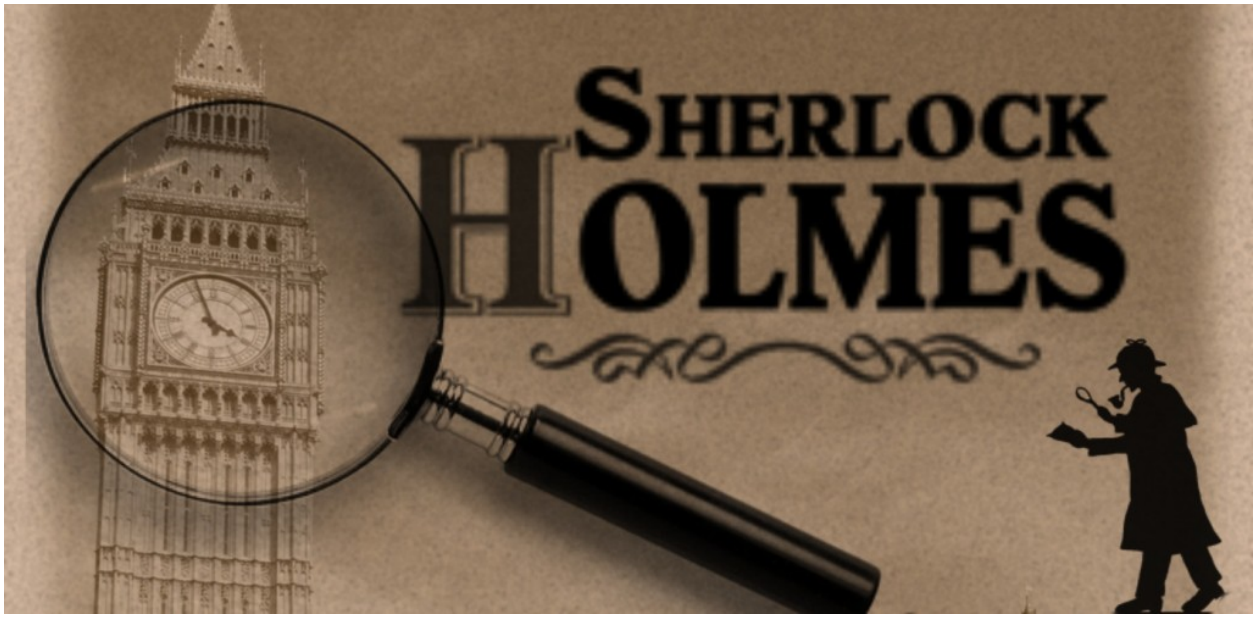
Сценарий интеллектуального квеста

«Шерлок Холмс и дети, в поискать тайны»



Цели и задачи:

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных **целей**: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей. Кроме того, соревновательная деятельность обучает детей взаимодействию в коллективе сверстников, повышает атмосферу сплоченности и дружбы, развивает самостоятельность, активность инициативность.

Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие **задачи**:

- **образовательные** (дети усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся);
- **развивающие** (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей);
- **воспитательные** (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, толерантности, взаимопомощи и другие).

План - действие квеста:

Воспитатель рассаживает детей на ковер.

Начало квеста под музыкальное сопровождение из фильма Шерлок Холмс «собака Баскервилей»

Воспитатель приветствует детей и зачитывает им письмо от Шерлока Холмса. После этого воспитатель предлагает им найти сокровища и помочь найти ключи и найти сокровища. Дети соглашаются. Но для успешного развития им нужно поделится на команды.

Воспитатель предлагает детям разделиться на команды и выбрать самостоятельно капитана команды.

Играет музыка из к/ф Шерлок Холмс - начало первой игры…..

Первая игра *:*

1 – «Темная комната» капитан команды надевает маску,
но сам ничего не видит. Капитану нужно найти ключ и обойти все препятствия (найти цифру или геометрический предмет на столе, назвать ее). Тот капитан который справится с заданием лучше и получает ключ.

Первый ключ получен дети получают второе задание

2. « След Шерлока » Шерлок Холмс оставил детям загадки, нужно найти «след» Шерлока который он оставил в комнате. Это маленькие карточки с его изображением. Где же они. Это следует найти детям. Команды обыскивают комнату и находят «следы». Та команда которая обнаружит больше следов и получает заветный ключ.

Дальше дети получают два ключа и двигаются в другую комнату…. *(изо-кабинет),* где для детей приготовлены задания на столах….

1. Осколки - дети получают отрезки карты сокровищ и должны как можно скорее собрать пазл. Поощрение получает команда первая собравшая пазл.
2. «Цифрворд» – дети должны найти загаданные на карте цифры. Чем больше команда найдет слов, тем больше шансов получить ключ.

3. «Таинственный остров» разгадать загадки. На «следах» которые нашли дети, воспитатель находит загадки. Все загадки связаны с ответами на карте сокровищ. Команда которая больше найдет правильных ответов и получает ключ.

Дальше дети двигаются в группу, там они должны выполнить последнее задание. И команда которая наберет большее количество ключей, та и ищет сокровища.

1. «Браказавр», дети вспоминают все тайные знаки указанные на карте, их нужно найти в комнате. По команде воспитателя, дети обыскивают комнату. И приносят необходимые предметы на свой капитанский стол.

Загадки закончены, воспитатель подводит итоги. Команда которая показала лучший результат и ищет сокровища. Если у детей равное количество ключей, то в поиске сосредоточены обе команды.

В соседней комнате под пальмой и покрывалом дети и находят сокровища. Тем самым помогая Шерлоку Холмсу раскрыть закадки.

Реквизит: монеты, мешочки, загадки, цифры, игрушки, повязка на глаза, сундук с сокровищами, сокровища,










Правила игры.



- Делимся на команды и получаем форму
- Выбираем капитана команды
- Команда выполняет задания и получает ключ
- Разгадать все тайны
- Найти сокровища



