

Конспект Квеста «Поиск клада»

Ребята, много-много веков тому назад на этом самом месте стоял старинный замок. Жил в нем очень богатый герцог, владения которого простирались на десятки километров вокруг. У него были красавица-жена и трое детей. Дети выросли, уехали, оставив родителей в огромном замке одних. Жена вскоре после этого умерла, а герцог не захотел покидать место, где был счастлив, хотя дети чего только не делали, чтобы перевезти его к себе.

Сладости в сундуке Существует версия, что этот герцог до сих пор проходит здесь по ночам, но уже не как человек, а как привидение. Живет прошлым, вспоминает свои счастливые дни. Так вот, остался он один, уволил почти всех слуг, которые не могли ему угодить. Оставил только повара, садовника и горничную, чтобы совсем не пропасть.

И вот однажды захотели злые люди одинокого старичка ограбить. Вот только он узнал об этом и заранее спрятал все свои драгоценные вещи. Пришли воры, но не нашли ничего. Пытались они герцога, но тот не сказал им ни слова. Оставили они его в покое, ушли, да недолго после этого прожил старик – умер, не дождавшись сыновей. С тех пор кто только ни пытался найти сокровища – никому не удавалось. Легенда гласит, что сокровище можно найти только один день в году. Сегодня как раз такой день и наступил. Будем искать клад, зарытый старым герцогом!

Но сначала поделимся на команды. У каждой команды будет свой отличительный знак – ленточка определенного цвета.

Дети подходят к шляпе, берут ленточку и распределяются по группам в зависимости от цвета ленты.

Ведущий: Команды готовы. Теперь нужно выбрать капитана, который будет руководить остальными членами группы.

В каждой группе выбирается капитан.

Ведущий: Ваша задача – отыскать клад старого герцога. Место, где находится клад, обозначено крестиком на главной карте местности. А чтобы найти карту, вам необходимо сначала отыскать

все числа, а затем из них с помощью специального кода вы составите слово. Оно и будет ключом, который поможет приоткрыть завесу тайны и найти карту. Чтобы выполнить задания, вам понадобится план местности.

Каждому капитану выдается план местности, на котором стрелочками указан маршрут следования каждой команды и кружками – места остановки, где можно будет узнать какое-либо число.

Карта сокровищ

Ведущий: Посмотрим, какая команда быстрее справится с заданием и сможет найти герцогский клад.

Команды отправляются в путь. Пути команд могут пересекаться, но не должны проходить по одной траектории. Важно, чтобы команды не мешали друг другу во время выполнения заданий. Каждое место остановки нужно пометить специальными табличками – указателями, под которыми располагают листок с подробно расписанным заданием.

Примеры заданий:

Посчитать все деревья и кустарники на остановке, от большего числа отнять меньшее – полученное число будет искомым.

Найти самое низкое дерево и посчитать количество листочков на нижней ветке.

Посчитать количество цветов на лужайке.

Определить породы деревьев, посчитать количество букв в их названии и сложить полученные результаты.

С помощью метра измерить примерное расстояние между двумя березами, помеченными красными ленточками, и округлить его до метров.

Измерить ширину обхвата самого толстого дерева и округлить ее до дециметров.

Сколько лепестков у ромашки, растущей в 2 метрах от этого дерева?

Команды выполняют задания, находят нужные числа, а затем возвращаются к ведущему, берут у него расшифровку. Каждой букве в шифре присваивается определенное число (например, а – 22, б – 45). Дети находят нужные значения и из полученных букв составляют слово «поляна».

Ведущий: Вот и определилось местонахождение карты сокровищ. Предлагаю всем объединиться и отыскать карту.

Все группы сообща ищут спрятанную карту в указанном месте. Она может находиться где угодно: в щели дерева, под камнем, под кучей травы. На карте отмечено место, где спрятан клад. К нему ведут несколько тропинок, ограниченных по обеим сторонам разноцветными ленточками. Дети снова разделяются на команды: теперь группа должна как можно быстрее добраться до места по «своей» дорожке. У указанного места команды встречает привидение герцога.

Привидение: Здравствуйте, ребята. Зачем пожаловали?

Герцог

Ведущий: Хотим спрятанные сокровища отыскать!

Привидение: Вы думаете, что сможете?

Ведущий: Мы уже карту сокровищ нашли, в ней указано именно это место – значит, клад здесь находится.

Привидение: Может, здесь он и находится. Да вот только я не дам вам его найти. Буду путать следы, прятать знаки!

Ведущий: Мы уже столько сил потратили на то, чтобы найти сокровища, что назад мы просто не повернем. Тебе клад все равно не нужен, поэтому не мешай, пожалуйста!

Привидение: Нужен – не нужен, а сторожить я его должен! Сокровища должны достаться только тем, кто имеет чистую душу, доброе сердце.

Ведущий: Мы готовы пройти испытания.

Привидение: Все готовы? Но учтите, если вы не пройдете испытания, вам придется повернуть назад.

Ведущий: Договорились. Правда, ребята?

Дети соглашаются. Затем Привидение проводит игры и конкурсы.

Привидение: Важным моментом является поддержка друг друга в трудной ситуации. Проверим, умеете ли вы это делать.

Проводит игру «Объединение». Участники делятся на две группы. Каждая группа встает полукругом. Первым участникам дается клубок ниток. Они должны как можно быстрее соединить всех участников с помощью нитки, обвивая ею всех игроков по очереди. После присоединения последнего участника задача меняется – необходимо как можно быстрее смотать нитку в клубок. При этом важно не порвать ее.

Привидение: Следующее испытание – на проверку силы духа. Это очень сложное испытание! Важно быть единым со всей командой, чтобы победить.

Проводит игру «Потягушки». Команды выстраиваются друг напротив друга колонной, первые – капитаны. Каждый участник хватается впереди стоящего за талию. Капитаны противоположных команд хватают друг друга за руки и тянут изо всех сил. Задача игроков – помочь своим капитанам перетянуть команду противников на свою сторону.

Привидение: Хорошо, сила духа у вас присутствует – не унываете, если проигрываете. Но это еще не все. Теперь проверим, умеете ли вы понимать друг друга.

Проводит игру «Испорченный телеграф». Участники становятся в колонну. Каждому игроку дается веточка. Последний участник «рисует» веточкой на спине впереди стоящего фигуру, которую ему назвал ведущий (например, квадрат). Тот, у которого на спине «рисовали» фигуру, «передает» изображение дальше так, как понял его. Капитан команды, получив «телеграмму», рисует ее на листке бумаги. Затем сравниваются оригинал и то, что получилось в итоге «путешествия» рисунка.

Привидение: Молодцы, со всеми заданиями справились! Значит, достойны получить сокровища старого графа. Поэтому не буду мешать вам – удачи в поисках (уходит)!

Ведущий: Ну, вот. Теперь можно продолжить поиски.

Дети находят клад и записку «Я решил вас сегодня порадовать сладостями. Старый герцог».

Ведущий: Вот старый проказник! Ничего, на следующий год мы его сокровища все же найдем. Сейчас нужно найти применение для тех сладостей, что мы нашли. Думаю, что трудностей с этим

не возникнет. Не так ли, ребята? Ну а теперь устроим пир горой в честь нашего сегодняшнего приключения!

Конспект подготовила воспитатель первой категории Шульгина О.В