**Сценарий**  **мероприятия «Игровой квест "Затерянный мир"»**

**Цель:**организация досуга несовершеннолетних; создание условий, позволяющих максимально активизировать их двигательную и интеллектуально-познавательную деятельность, а также способствующих развитию коммуникативных навыков детей и подростков в ситуации объединения и взаимодействия при решении общих задач, проблемных ситуаций .

**Ход мероприятия:**

Ведущий: Оглянитесь вокруг, что вы видите? (Ответы участников, например: поляна, парк, дорога, дома, синее небо, яркое солнце и т. п.). А теперь закройте глаза, включите своё воображение и представьте себе, что вы оказались вдали от цивилизации и привычного окружения, на абсолютно неведомой территории под названием «Затерянный мир». Вот уже несколько часов вы находитесь здесь, с интересом и удивлением узнаёте что-то новое, интересное и необычное, и всё же мечтаете оказаться дома. Но, друзья мои, не так всё просто! Есть одно условие – прежде, чем вы благополучно переместитесь в привычную для вас обстановку (а для этого вам необходимо пересечь территорию «Затерянного мира» и найти на другой его стороне схрон с заветным проездным билетом в нужном направлении), вам предстоит решить пару-тройку логических задач, а также преодолеть некоторые препятствия и преграды. Готовы?

**Задание 1 «Морской залив»**

Ведущий: Перед вами морской залив – его нельзя обойти и нельзя переплыть. Зато вам под силу соорудить импровизированный корабль, назначить капитана и с их помощью преодолеть водную преграду. Задача усложняется ещё и тем, что в заливе полно рифов, и капитану нужно провести корабль так, чтобы на них не наткнуться.

Из числа участников выбираются «капитан» и «корабль». Остальные участники рассредоточиваются по поляне, изображая рифы. «Кораблю» завязывают глаза, и он начинает непрерывно двигаться. Цель «капитана» – провести «корабль» между «рифами» на противоположную сторону игровой площадки (для уточнения задачи можно также выбрать игрока, изображающего берег, к которому должен причалить «корабль»). По ходу движения «капитан» отдаёт «кораблю» команды: «Направо!» и «Налево!» «Корабль» должен поворачивать в соответствии с этими командами, продолжая непрерывно двигаться. Если «корабль» заденет один из «рифов» – игра-задание проиграна (при этом выбирается новая пара – «капитан» и «корабль»).

Ведущий: Итак, «капитаны» и «корабли» успешно справились с заданием. Все вы благополучно перебрались на противоположный берег, а, значит, на один шаг приблизились к возвращению домой.

**Задание 2 «Коварный тест»**

Ведущий: Следующим испытанием для вас станет совсем простой тест, но он потребует от вас максимум сообразительности и внимания. Вам нужно будет всего-то повторить за мной три коротенькие фразы. Готовы?

- «Дважды два – четыре» (участники уверенно повторяют первую фразу);

- «Трижды три – девять» (участники безошибочно повторяют и эту фразу);

- «Вот вы и ошиблись!» – радостно заявляет ведущий. Участники в недоумении: «Почему?». Ведущий объясняет: «Вот вы и ошиблись!» – это и была моя третья фраза. Никто из вас её не повторил (вы произнесли фразу «Почему?»).

Ведущий обращает внимание участников: если тест пройден успешно, значит, сделан ещё один уверенный шаг на пути к дому, если нет – стоим на месте.

**Задание 3 «Маскировка»**

Ведущий: Уважаемые участники, напоминаем вам, что вы по-прежнему находитесь в «Затерянном мире». И здесь вы можете встретить самых неожиданных и непредсказуемых представителей флоры и фауны. При этом никто из вас не может быть уверен в том, что такая встреча будет безопасной. Ваше спасение в маскировке! Для этого вам необходимо «замаскироваться» под какое-либо животное, птицу, насекомое и т. д. В таком образе обитатели «Затерянного мира» вас, скорее всего, не узнают и примут за своего. А вот остальным участникам, наоборот, предстоит угадать, под кого вы «маскируетесь» и кого именно изображаете.

Ведущий поочерёдно приглашает участников, каждому из них шёпотом сообщает, кого они должны изобразить при помощи пластики, мимики, жестов и т. д. Участник выполняет задание-«перевоплощение»; остальные участники отгадывают, кого именно он изобразил.

Примеры движений, изображающих животных:

жираф – поднятая вверх рука с согнутой ладонью;

крокодил – хлопок вытянутыми вперед, прямыми руками;

змея – волнообразные движения одной рукой вперед, в горизонтальной плоскости;

заяц – поставить на макушку ладони с прижатыми друг к другу пальцами;

ёж – поднять перед лицом обе ладони с широко растопыренными пальцами;

птица – несколько взмахов обеими руками (как крыльями);

орангутанг – сделать несколько ударов сжатыми кулаками в выгнутую колесом грудную клетку и др.

**Задание 4 «Верю – не верю»**

Ведущий: Друзья, спешим вас обрадовать, испытание вы прошли вполне успешно. Но, не смотря на это, вы по-прежнему пребываете в «Затерянном мире». Сама атмосфера этого загадочного места располагает к размышлениям о том, что может случиться на самом деле, а что – вряд ли когда-нибудь произойдёт, чему вы верите, даже не сомневаясь, а чему – с трудом или не верите вовсе.

Ведущий задаёт участникам вопросы, которые начинаются со слов: «Верите ли вы, что…». Участники за короткое время (2-3 секунды) должны определиться с ответом и озвучить его. При этом участники либо наверняка знают правильный ответ, либо догадываются, либо полагаются на интуицию. Примечание: не обязательно, чтобы все из ниже перечисленных вопросов были заданы (можно озвучить выборочно).

- В Японии ученики на доске пишут кисточкой с цветными чернилами? (Да)

- В Австралии практикуется применение одноразовых школьных досок? (Нет)

- Авторучка была изобретена ещё в Древнем Египте? (Да)

- Шариковая ручка сначала применялась только военными лётчиками? (Да)

- В Африке выпускаются витаминизированные карандаши для детей, имеющих обыкновение грызть что попало? (Да)

- В некоторые виды цветных карандашей добавляется экстракт моркови для большей прочности грифеля? (Нет)

- Римляне носили штаны? (Нет, они носили туники и тоги)

- Если пчела ужалит кого-либо, то она погибнет? (Да)

- Правда ли что, пауки питаются собственной паутиной? (Да)

- В одном корейском цирке двух крокодилов научили танцевать вальс? (Нет)

- На зиму пингвины улетают на север? (Нет, пингвины не умеют летать)

- Если камбалу положить на шахматную доску, она тоже станет клетчатой? (Да)

- Спартанские воины перед битвой опрыскивали волосы духами? (Да, это единственная роскошь, которую они себе позволяли)

- Мыши, подрастая, становятся крысами? (Нет, это два разных отряда грызунов)

- Некоторые лягушки умеют летать? (Да, в тропических лесах Азии и Африки)

- Дети могут слышать более высокие звуки, чем взрослые? (Да)

- Глаз наполнен воздухом? (Нет, глаз наполнен жидкостью)

- Утром вы выше ростом, чем вечером? (Да)

- В некоторых местах люди моются с помощью оливкового масла? (Да, в некоторых жарких странах, где не хватает воды)

- Летучие мыши могут принимать радиосигналы? (Нет)

- Совы не могут вращать глазами? (Да)

- Жирафы по ночам отыскивают с помощью эха листья, которыми питаются? (Нет)

- Рог носорога обладает магической силой? (Нет)

- В некоторых странах жуков-светляков используют в качестве осветительных приборов? (Да)

- Мойву эскимосы сушат и едят вместо хлеба? (Да)

- Радугу можно увидеть и в полночь? (Да)

- Больше всего репы выращивают в России? (Нет, в Америке)

- В медицине диагноз «синдром Мюнхгаузена» ставится пациенту, который много врёт? (Нет, такой диагноз ставят пациенту, у которого постоянное желание лечиться)

Ведущий: Ну, что ж, друзья, с заданием вы справились, а заодно потренировали свою логику и интуицию. Сомнений нет – и то, и другое в жизни всегда пригодиться, а в условиях «Затерянного мира» – просто необходимо.

**Задание 5 «Водопад»**

Ведущий: Природа «Затерянного мира» завораживает своей первозданностью и мощью. И теперь вам предстоит «преодолеть» ещё одну водную стихию – водопад. Именно он стал своеобразной «преградой» на вашем пути. Бесспорно, водопад красив и достоин восторженного любования, но не будем забывать, что цель вашего приключения совсем иная – вы в поиске заветного билета, дающего возможность благополучного возвращения в привычные для вас условия.

Ведущий объясняет участникам, что остановить водопад – невозможно, задача заключается в том, чтобы уменьшить объём воды, скопившейся у водопада. Участники выстраиваются цепочкой, в руках у каждого – пустой пластиковый стакан. С одного края игровой площадки ставится большая ёмкость с водой (таз или ведро) – имитация «водоёма». С противоположного края – пустая ёмкость. Участникам нужно перенести воду из полной ёмкости в пустую (путём переливания воды в стаканы друг другу по цепочке).

**Задание 6 «Сила воздуха»**

Ведущий: Итак, друзья, с водопадом вы справились! Осушив на некоторое время водоём у его основания, вы, тем самым, проложили себе дорогу дальше. Однако, вода – это не единственная природная стихия, обладающая огромной силой и мощью, но при этом, иногда подчиняемая и управляемая человеком. На вашем пути обвал. Вам предстоит его разобрать, но есть одно условие – «камни-валуны» вам нужно передвигать не руками, а при помощи потока воздуха.

Ведущий подводит участников к скоплению воздушных шаров (или лёгких мячей) – это «камни»; далее раздаёт каждому индивидуальную трубочку для коктейля. Участниками необходимо дуть в трубочку настолько сильно, чтобы поток выдуваемого из неё воздуха сдвинул с места шарик-«камень». Задание считается выполненным, если перед участниками не осталось ни одного шарика.

**Задание 7 «Прочный шов»**

Ведущий: Друзья, у нас для вас две новости, и как это обычно бывает, одна – хорошая, вторая – не очень. Хорошая в том, что вы справились с «завалом», более того – вы прошли половину пути, ведущему к схрону с заветным билетом. Новость из разряда «не очень» заключается в том, что пока мы с вами разбирали завал, погода испортилась и очень сильно похолодало. Что будем делать? Будем шить одежду и утепляться. Но для начала – освоим азы швейного ремесла.

Ведущий объясняет инструкцию: участники встают в одну ровную линию (желательно чередуясь – мальчик/девочка/мальчик/девочка и т. д.); выбирается портной. «Портному» выдаётся «иголка» с «ниткой» – небольшая деревянная или пластмассовая палочка, к которой привязана длинная нить или верёвка (лучше, если она свита в клубок). В качестве «иголки» с «ниткой» можно взять скакалку, но очень длинную (или несколько, связанных между собой в длину). По сигналу ведущего начинается «шитьё». «Портняжка» продевает «иголку» с «ниткой» через детали одежды участников (штанины, рукава, пояса или ремни и т. д). Задание выполнено, когда вся команда участников «прошита».

Ведущий: Ну что, согрелись? Замечательно! А между тем, на горизонте уже показался край «Затерянного мира». Пред самыми решающими испытаниями не лишним будет отдых от физических нагрузок, чтобы набраться сил. На смену им – зарядка для интеллекта.

**Задание 8 «Викторина»**

Ведущий задаёт участникам ряд вопросов, отвечать на которые они могут либо индивидуально, либо совещаясь группой.

- Когда человек бывает в комнате без головы? (Когда высовывает её из окна)

- Чем оканчиваются день и ночь? (Мягким знаком)

- Что надо сделать, чтобы четыре парня остались в одном сапоге? (Снять с каждого по сапогу)

- В каком месяце болтливая Машенька говорит меньше всего? (В феврале, он самый короткий)

- Когда коня покупают, какой он бывает? (Мокрый)

- У человека – одна, у вороны – две, у медведя – ни одной. Что это? (Буква «О»)

- Что принадлежит лично вам, однако другие им пользуются чаще, чем вы? (Имя)

- В каком году люди едят больше обыкновенного? (В високосном, т. к. в нём дней больше)

- Может ли страус назвать себя птицей? (Нет, так как он не умеет говорить)

- Каких камней в море нет? (Сухих)

- Какой болезнью на земле никто не болел? (Морской)

- Какой рукой лучше размешивать чай? (Чай лучше размешивать ложкой)

- Что становится больше, если его поставить вверх ногами? (Число 6)

**Задание 9 «На удачу»**

Ведущий: Итак, друзья! Мы пересекли «Затерянный мир», и где-то здесь спрятано то, что вам сейчас больше всего нужно – схрон с заветным билетом. Ну, это, конечно же, при условии, что вы по-прежнему стремитесь обратно, а не решили остаться в «Затерянном мире» среди дикой природы и разного рода приключений. Так уж случилось, что сам по себе схрон искать вам не придётся, он виден отсюда и вполне досягаем. Но, не спешите радоваться – интрига внутри. И каждому из вас сейчас предстоит испытать свою удачу, которая поможет всем остальным участникам открыть путь из «Затерянного мира» домой.

Ведущий объясняет правила выполнения итогового задания: участники выстраиваются друг за другом; по сигналу бегут по одному в сторону схрона (ящик или контейнер, наполненный записками-скрутками, одна из которых и есть «билет»). Добегая до схрона, участник достаёт одну записку, разворачивает её и, если это не «билет», кладёт её обратно. После этого бегом возвращается к команде и передаёт эстафету следующему участнику – и так до тех пор, пока не будет найдена скрутка с «билетом».

После того как будет найден «билет», нашедший его ведёт всю команду домой, возвращая её в привычный мир. Ведущий просит участников поделиться впечатлениями, что понравилось, чем запомнился «Затерянный мир», чему научил, что было трудно, а что – легко и весело, хотели бы снова туда вернуться и т. д. Дома участников встречают, радостно приветствуют, угощают конфетами.