

Инструкция квест «Космос. Галактика в опасности»

Что представляет из себя игра?

Игрокам предстоит посетить планеты Солнечной системы в поисках частей защитного артефакта.

Вам предстоит:

- спрятать части артефакта в заранее определенных местах;
- подготовить «космолет» - составить стулья по два в ряд по количеству участников, таким образом, чтобы за спиной у участников можно было менять декорации;
- включать музыку во время «полета» с одной планеты на другую, менять декорации за спинами у игроков.

Дополнительно понадобятся:

- сувениры или сладости в качестве подарка (по желанию);
- колонка или другое устройство, на котором можно включить звук;
- бейджи, ручка или фломастер;
- прищепки, офисные булавки или скотч.

В комплекте вы найдете:

- письмо с объяснением для игроков;
- карточки с заданиями;
- материалы для заданий;
- правильные ответы;
- наградные листы;
- наклейки;
- бейджи;

Как устроить квест?

1. Подготовьте тайники, в которых нужно спрятать части артефакта. Некоторые тайники имеют запасные варианты.

Понадобится:

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• полка или диван• часы• стол• зеркало | <ul style="list-style-type: none">• шкатулка или перчатки• пенал или панно• шторы• любое место |
|---|---|

Если есть возможность, лучше часть тайников вынести в другую комнату.

2. Распечатайте материалы на цветном принтере.
3. Вырежьте материалы.

4. Выберите вариант игры:

- можно сразу выдать игрокам все задания, тогда порядок посещения планет они будут определять сами;
- можно выдавать игрокам все задания по очереди, в той последовательности, которая вам удобна.

5. Разрежьте артефакт на 8 частей по пунктирным линиям. Спрятайте части артефакта в тех тайниках, которые выбрали.

6. Зашторьте окна.

7. Подготовьте «космолет» - составьте стулья по два в ряд по количеству участников, таким образом, чтобы за спиной у участников можно было менять декорации. На спинки стульев можно наклеить наклейки с названием должностей.

8. Подготовьте место за спинами игроков, куда вы будете крепить материалы. Для этого вам понадобится скотч или офисные булавки.

8. Помогайте игрокам разгадывать квест.

9. Вручите игрокам благодарственные письма и сувениры или сладости (по желанию).

План игры

1. Вручите игрокам послание.

2. Подготовка к полету

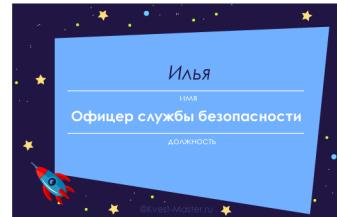
Объявите: «Прежде, чем отправиться на поиски артефактов, нужно пройти предполетную подготовку».

Зачитайте карточки «Подготовка к полету» и проведите упражнения. В зависимости от физической подготовки участников, вы можете упростить (убрать некоторые) или усложнить упражнения:

- проверка вестибулярного аппарата;
- проверка выносливости;
- выбор должности.

Впишите имена в бейжи.

Вы также можете добавить свое упражнение, для этого запишите его на пустую карточку.



Вручайте игрокам задания по одному или все вместе.

3. Задание «Сатурн»

Спросите у игроков: «Экипаж, на какую планету полетим?».

Игроки должны назвать планету «Сатурн».

Объявите: «Экипажу – занять свои места на космолете! «Кораблю – взлет!».

Включите звук «Полет».

Объявите: «Просьба не покидать свои места до конца полета! Во избежание последствий перегрузок, закройте глаза во время ускорения.

Включить двигатели на полную мощность.
Три секунды до ускорения.

Включите звук «Перегрузка», выключите свет.

Три, два, один! Закрыть глаза».

За время ускорения вы должны повесить изображение изображение групп астероидов за спинами у игроков.

«Ускорение пройдено. Вы прибыли на Сатурн!».
Включите свет.

Часть артефакта игроки могут найти в пенале или за панно (в зависимости от того, какой вариант задания вы выбрали).

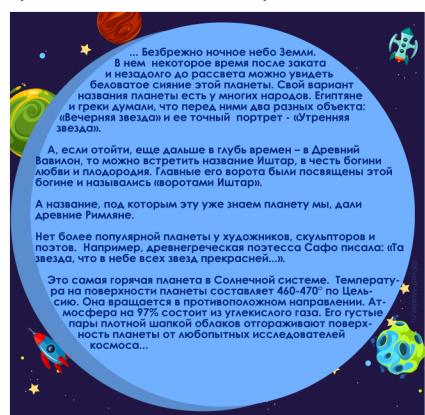
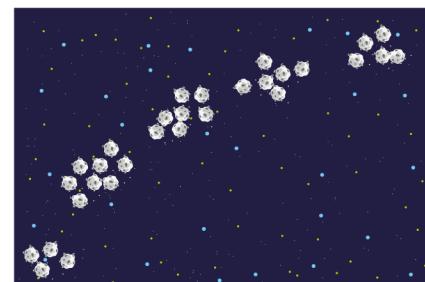
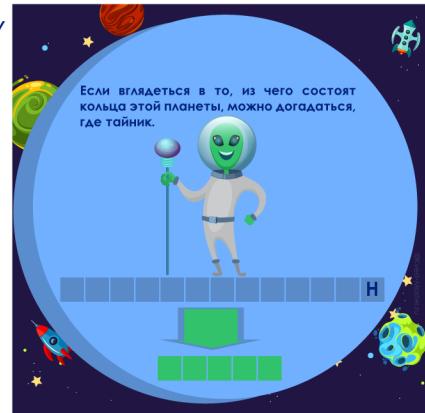
4. Задание «Венера»

Спросите у игроков: «Экипаж, на какую планету держать курс?».

Игроки должны назвать планету «Венера».

Полет проведите как в предыдущем задании.
Пока игроки «летят», повесьте звездное небо с цифрами у них за спинами.

Часть артефакта игроки могут найти у зеркала.



5. Задание «Марс»

Спросите у игроков: «Экипаж, на какую планету держать курс?».

Игроки должны назвать «Марс» - единственную планету нашей системы, имеющую красноватый оттенок.

Полет проведите как в предыдущем задании.

Пока игроки «летят», стрелками с верными утверждениями укажите место расположения тайника (вы можете выбрать любое место). Затем для путаницы наклейте стрелки с ложными утверждениями.

5. Задание «Земля»

Спросите у игроков: «Экипаж, на какую планету летим?».

Игроки должны назвать планету «Земля».

Полет проведите как в предыдущем задании.

Пока игроки «летят», развесыте созвездия у них за спинами.

Часть артефакта игроки могут найти в диване или на полке (в зависимости от того, какой вариант задания вы выбрали).

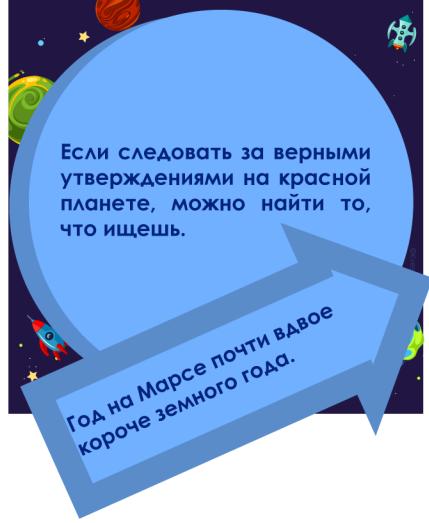
6. Задание «Уран»

Спросите у игроков: «Экипаж, на какую планету летим?».

Игроки должны назвать планету «Уран».

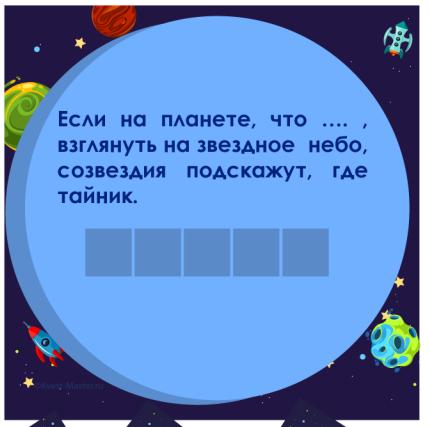
Полет проведите как в предыдущем задании.

Пока игроки «летят», развесыте звездное небо с

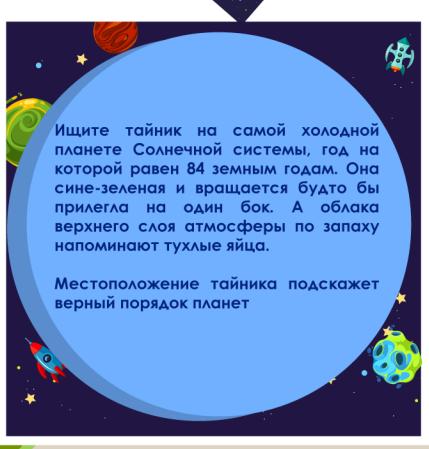
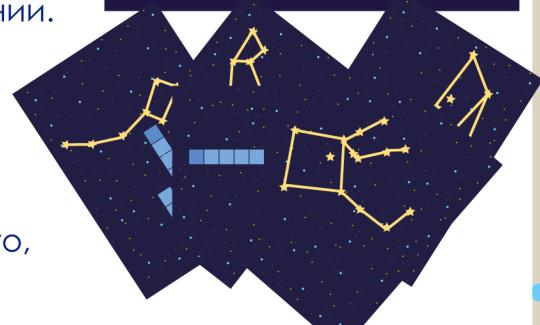


Если следовать за верными утверждениями на красной планете, можно найти то, что ищешь.

Год на Марсе почти вдвое короче земного года.



Если на планете, что ..., взглянуть на звездное небо, созвездия подскажут, где тайник.



Ищите тайник на самой холодной планете Солнечной системы, год на которой равен 84 земным годам. Она сине-зеленая и вращается будто бы прилегла на один бок. А облака верхнего слоя атмосферы по запаху напоминают тухлые яйца.

Местоположение тайника подскажет верный порядок планет

пустыми тенями от планет и сами планеты.

Часть артефакта игроки могут найти в шторах.

7. Задание «Меркурий»

Спросите у игроков: «Экипаж, на какую планету держать курс?».

Игроки должны назвать планету «Меркурий».

Полет проведите как в предыдущем задании.

Пока игроки «летят», развесьте небо со звездами и цифрами. Подготовьте фломастер или ручку (игрокам нужно будет соединить линиями звезды).

Часть артефакта игроки могут найти под столом.

8. Задание «Нептун»

Спросите у игроков: «Экипаж, на какую планету держать курс?».

Игроки должны назвать планету «Нептун».

Полет проведите как в предыдущем задании.

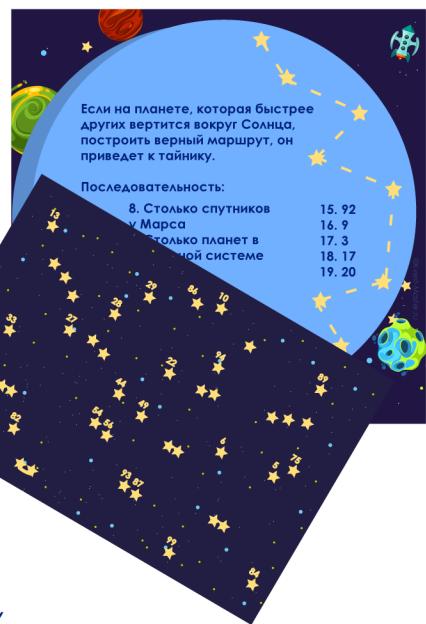
Пока игроки «летят», развесьте небесные тела за спинами у игроков.

Часть артефакта игроки могут найти в шкатулке или перчатках (в зависимости от того, какой вариант задания вы выбрали).

9. Задание «Юпитер»

Спросите у игроков: «Экипаж, на какую планету держать курс?».

Игроки должны назвать планету «Юпитер».



Полет проведите как в предыдущем задании.

Пока игроки «летят», повесьте «снимок» с инопланетянином у них за спинами.

Часть артефакта игроки могут найти за часами.



Итог игры

Спросите у игроков: «Все ли планеты Солнечной системы мы посетили? Собрали ли мы все части артефакта?».

После того, как игроки сложат артефакт, объявите миссию успешно выполненной. Заполните и вручите наградные листы и (по желанию) сувениры или сладости.

Желаем вам интересной игры!

© Kvest-Master.ru

Все материалы этого квеста являются объектом авторского права и предназначены исключительно для личного использования. Копирование, изменение, перевод, распространение, передача другим лицам, публикация, использование в коммерческих целях или любое иное использование материалов без предварительного согласия правообладателя запрещено.

Если квест нужен для, например, проведения мероприятий праздничного агентства или детского центра, нужно приобрести коммерческую лицензию. Она включает в себя дополнительные материалы: афиши и прочее, а также дает возможность добавления логотипа к оформлению.

* порядок посещения планет может быть любой

** реплики также можно менять, сохраняя общий смысл