



Инструкция квест
«Единороги и звездная пыль»

Что представляет собой игра?

Игрокам предстоит помочь Единорогам вернуть исчезнувшее волшебство в их лес.

Для этого им нужно выполнить ряд заданий. В некоторых заданиях организатор должен отдать карточку со следующим заданием сам, а в некоторых - следующее задание нужно спрятать в тайник.

Если игроки справятся с заданиями, в конце они найдут сокровища Единорогов.

Какие места для тайников можно использовать?

- Любое место, украденное воздушными шариками;
- Любое место, к которому приведет дорожка из рассыпанных листьев;
- Камень или кастрюля;
- Вода: например, бутылка, водопроводный кран, фонтан, озеро и т.д.
- Книга;
- Любое место, украденное цветами. Например, подоконник, поле, клумба и т.д.

В комплекте вы найдете:

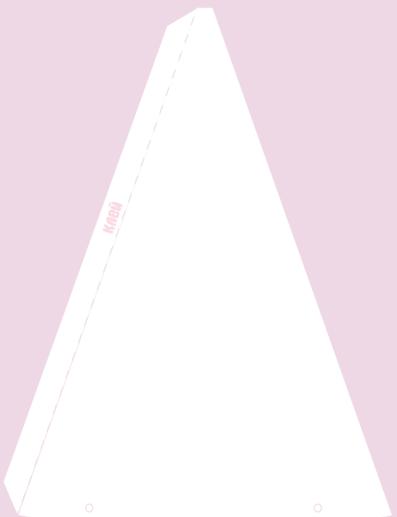
- карточки с заданиями;
- правильные ответы к заданиям;
- карточку для старта;
- пример квеста;
- топперы.

Как устроить квест?

1. Распечатайте материалы на цветном принтере. Вырежьте карточки.

2. Подготовьте материалы для игры:

- краски (палитра красок может быть любой, но в ней должны присутствовать: желтый, синий, красный цвета) и кисточка;
- шаблоны для рога единорога (нужно распечатать по количеству участников), ленточки, элементы декора (например, блестки, краски, перышки, бусинки) и клей;
- карандаши или ручки (фломастеры с блестками);
- блестки, скотч или липучку.
- устройство для воспроизведения МРЗ.



Шаблон рога

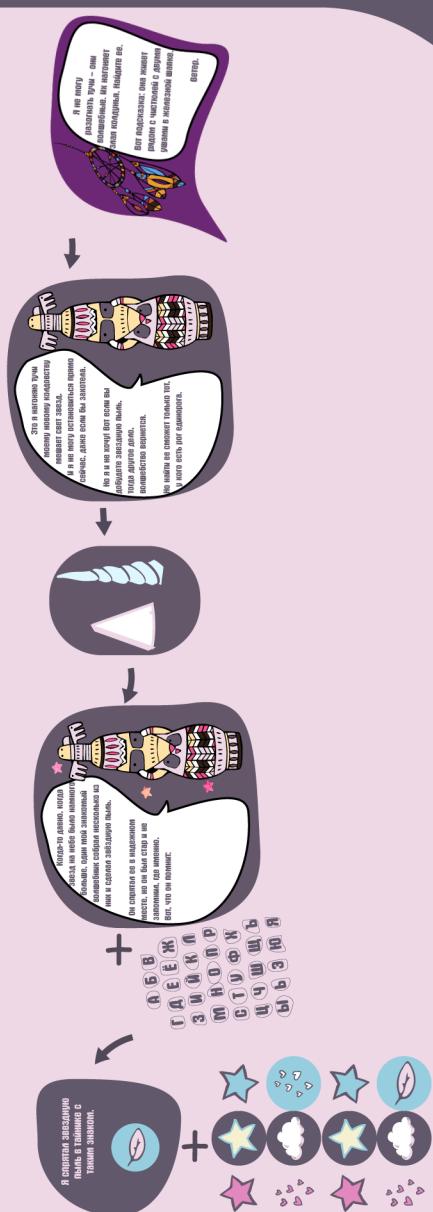
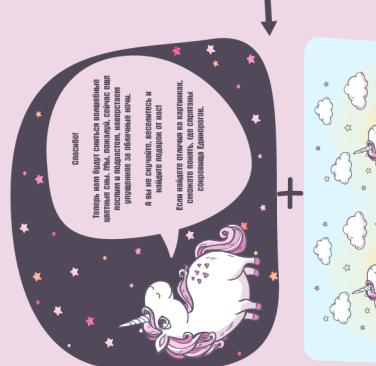
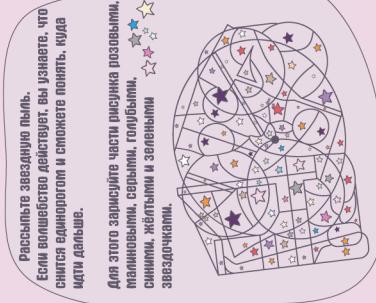
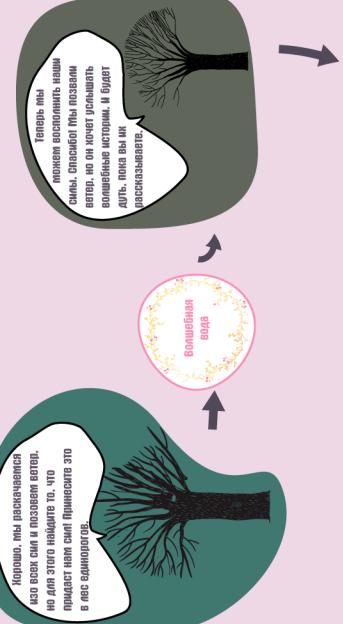
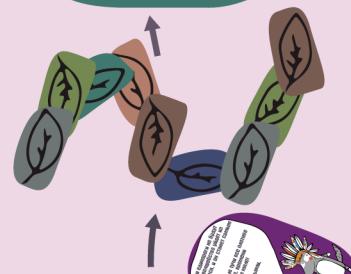
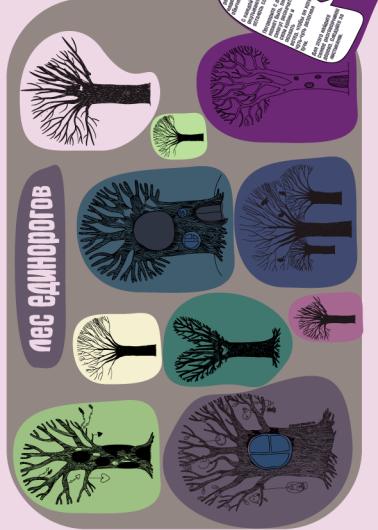
3. Подготовьте сокровища Единорогов. Это могут быть сладости, торт, тематические предметы, например, блокноты, сумочки и т.д.

4. Спрячьте задания, материалы и сокровища в тайники.

5. Подготовьте лист «Лес Единорогов». Для этого вырежьте деревья и положите их на лист-основу или закрепите на двусторонний скотч (липучку).

6. Вручите игрокам карточку с первым заданием, прочитайте ее.

Схема Квеста



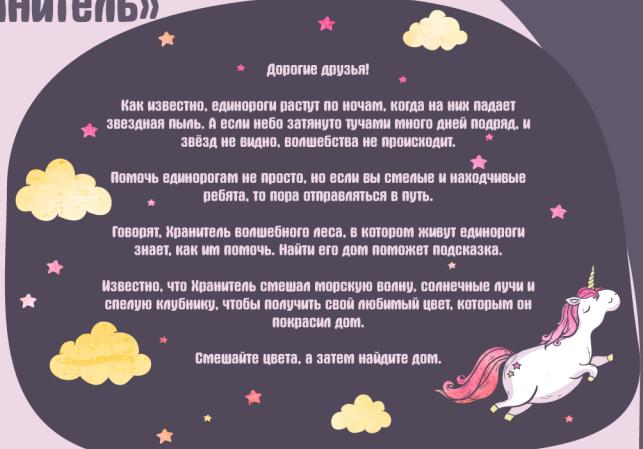
Задание №1 «Хранитель»

В этом задании игрокам нужно найти дом Хранителя на листе «Лес Единорогов». Им известно, что Хранитель смешал морскую волну, солнечные лучи и спелую клубнику, чтобы получить свой любимый цвет, которым он покрасил дом.

Ответ: если смешать синий, желтый и красный цвета, получится пурпурный (фиолетовый). Игрокам нужно открепить пурпурное дерево, чтобы прочитать следующее задание.

Подготовка и проведение:

Подготовьте краски и кисточки. Проследите, чтобы игроки не переворачивали деревья, пока не смешали краски. Если они ошибутся, предоставьте им еще одну возможность.



Задание №2 «Разговорчивое дерево»

Хранитель предложит игрокам следовать по дорожке за листьями, чтобы найти самое разговорчивое дерево, которое расскажет, что делать дальше.

Подготовка и проведение:

1. Спрятите дерево в тайнике (тайник может быть любым).
2. Распечатайте несколько листов с листиками и рыбками.
3. Разложите листики на месте проведения так, чтобы они вели к тайнику.



Можно сделать несколько путей «обманок», которые будут завершаться не листиками, а рыбками. Чем дальше тайник и младше участники, тем больше нужно подсказок на пути.



В этом задании можно увести игроков из дома, если, например, тайник вы сделали в почтовом ящике, в саду, у качелей. В тайник положите карточку со следующим заданием.

Задание №3 «Живительная вода»

Самое разговорчивое дерево не против помочь ребятам и обещает раскачаться изо всех сил и позвать следующего помощника - ветер, но для этого игрокам нужно найти то, что придает деревьям силу.



Ответ: вода. Это может быть водопроводный кран, бутылка с водой и т.д. (не наклейку и камень) карточку с ведьмой и материалы для следующего задания (заготовки для рогов).

Подготовка и проведение:

Рядом с тайником нужно поставить емкость с водой, например, бутылку, и наклеить на нее наклейку.

После того как игроки найдут воду и вернутся к лесу единорогов (к месту старта, где лежит лист «Лес единорогов»), отдайте им следующее задание или положите рядом с «деревьями».

Задание №4 «Волшебные истории»

Подготовка и проведение:

- Прочтите текст здания или убедитесь, что игроки прочитали его сами:
«Теперь мы можем восполнить наши силы. Спасибо! Мы позвали ветер, но он хочет услышать волшебные истории. Он будет дуть, пока вы их рассказываете».
- Включите звук ветра. После того, как игроки расскажут волшебные истории (сказки или истории, которые они могут придумать сами), прочтите следующее задание.
Если игрокам понравилось рассказывать истории, остановите их через 10-15 минут и прочтайте следующее задание.

* Чтобы появление задания выглядело более эффектно, можно привязать к нему леску и положить на шкаф, на люстру или карниз, а потом медленно стянуть, чтобы казалось, что карточку сдул ветер.

Задание №5 «Поиск ведьмы»

Ветер не может разогнать тучи, он предполагает, что они волшебные. Он отправляет игроков к ведьме. Чтобы найти ведьму, игрокам нужно отгадать загадку и заглянуть в это место.

Возможные ответы: кастрюля или камень.

Подготовка и проведение:

Положите в одно из этих мест (кастрюля или камень) карточку с ведьмой и материалы для следующего задания (заготовки для рогов).

Задание №6 «Рог Единорога»

Ведьма согласится помочь игрокам, но им понадобятся рога Единорогов. Их игрокам предстоит изготовить.

Подготовка и проведение:

- Сделайте заготовки:
 - Вырежьте шаблоны.
 - Проделайте дырки для ленточек.



- Подготовьте элементы декора (например, блестки, краски, перышки, бусинки) и клей.
- Помогите каждому участнику сделать красивый рог.
 - После того, как у всех участников появится по рогу, прочитайте следующее задание.

Задание №7 «Поиск книги»

В этом задании игрокам придется найти записи старого волшебника.

Подготовка и проведение:

Задание можно провести по двум вариантам:

Вариант 1. Если дети умеют читать

Выберите книгу-тайник. Детям предстоит найти эту книгу. Для этого им придётся восстановить её название. Вырежьте буквы-наклейки так, чтобы к вам получилось название книги. Возьмите каждую вторую букву и наклейте на карточке через промежутки. Так, например, название КОЛОБОК, превратится в _O_O_O_. Отдайте оставшиеся буквы называния игрокам.

Вариант 2. Если дети не умеют читать

Запишите последнее предложение из книги-тайника в карточку. Зачитайте его детям. Им нужно будет вспомнить, что это за книга и найти ее.

В книгу положите следующее задание.



Задание №8 «Звездная пыль»

В этом задании игрокам нужно отыскать тайник, отмеченный специальным знаком. Именно в нем спрятал звездную пыль волшебник.

Подготовка и проведение:

Нужный игрокам знак есть на топперах. Наклейте на тайник топпер. Например, над веткой винограда, под тарелкой или в кенди баре.

Также топпер можно наклеить на любой другой предмет и использовать его в качестве тайника. Например, гирлянду, ящик с игрушками и т.д.

Спрячьте в это место звездную пыль, следующее задание и материалы для него. Топперы с другими знаками наклейте для украшения праздника. Их можно наклеить на шпажки, стаканчики и т.д.

Чем больше топперов будет на празднике, тем интереснее искать нужный. Распечатайте несколько листов с топперами.



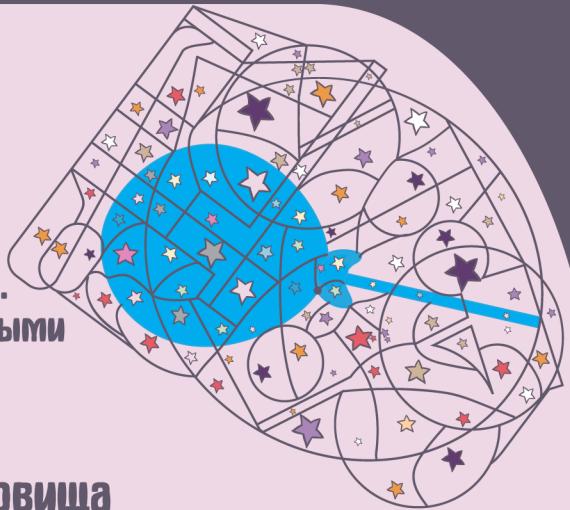
Задание №9 «Сны Единорогов»

В этом задании игрокам нужно узнать, подействовала ли звездная пыль. Для этого нужно зарисовать части листа, украшенные звездочками.

Ответ: воздушный шар.

Подготовка и проведение:

Заранее подготовьте карандаши или ручки. Если есть возможность, приобретите фломастеры с блестками. Выберите место для тайника и украсьте его воздушными шариками (или одним шариком). В тайник положите следующую карточку.



Задание №10 Сокровища

Игроки смогут найти сокровища, если найдут три отличия на карточке. **Ответ:** цветы.



Подготовка и проведение:

Сокровища нужно спрятать в месте, на которое игрокам укажут цветы. В зависимости от места проведения, это могут быть комнатные, луговые или садовые цветы. В случае с комнатой, тайник может быть, например, в комоде, а на нем должны стоять цветы. Или тайник в шкафу, тогда на его ручке может висеть цветок.

Желаем вам интересной игры!

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.