



**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, украшенное 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, украшенное цветами. Например, подоконник, поле, клумба и т.д.

В комплекте вы найдете:

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

Как устроить квест?

1. Распечатайте материалы на цветном принтере. Вырежьте карточки. Вручите приглашения гостям.

2. Подготовьте материалы для игры:

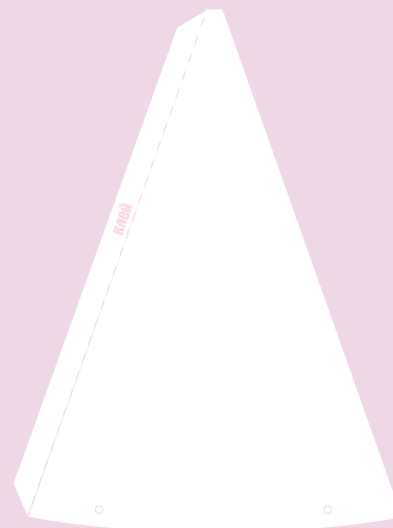
- краски (палитра красок может быть любой, но в ней должны присутствовать: желтый, синий, красный цвета) и кисточка;
- шаблоны для рога единорога (нужно распечатать по количеству участников), ленточки, элементы декора (например, блестки, краски, перышки, бусинки) и клей;
- карандаши или ручки (фломастеры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

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.

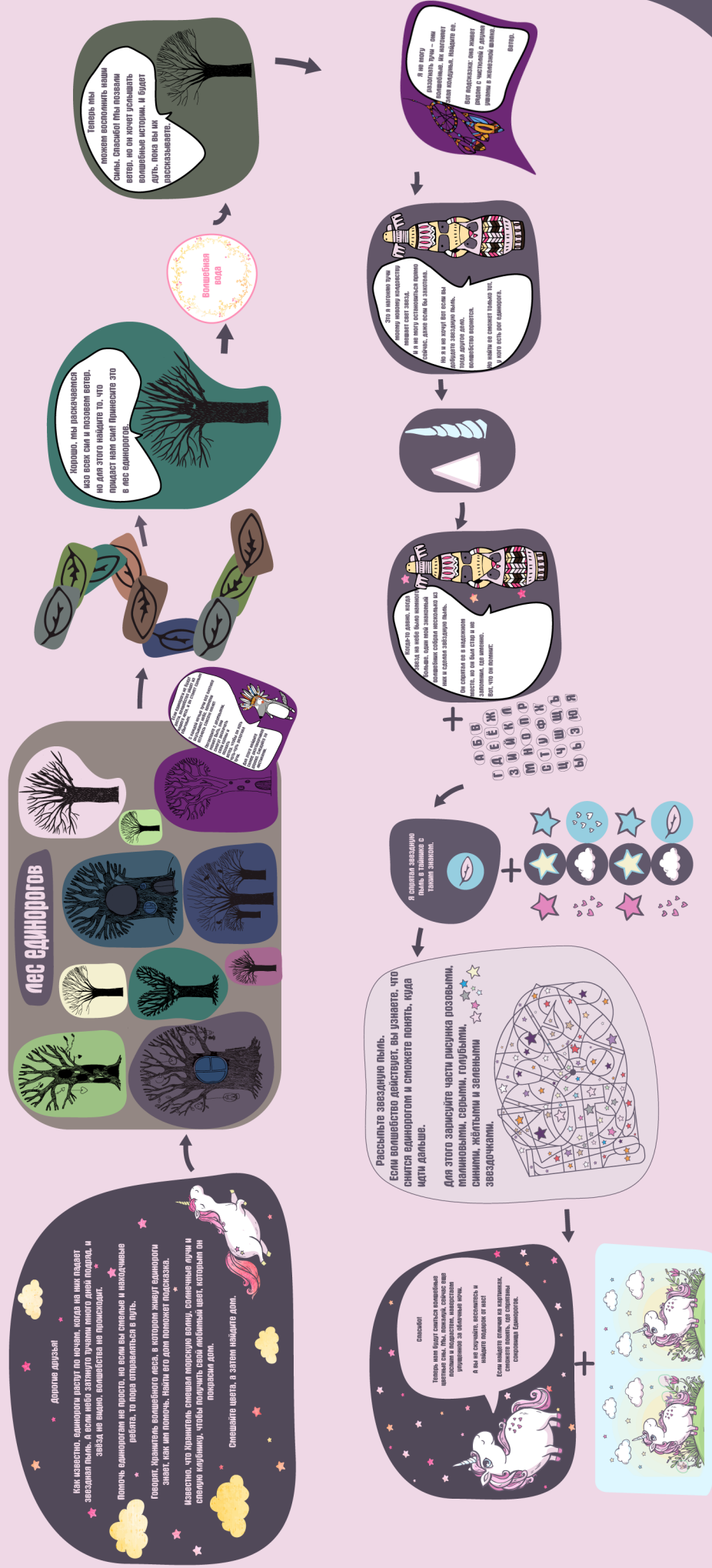
5. Подготовьте лист «Лес Единорогов». Для этого вырежьте деревья и положите их на лист-основу или закрепите на двусторонний скотч (липучку).

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



Шаблон рога

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»

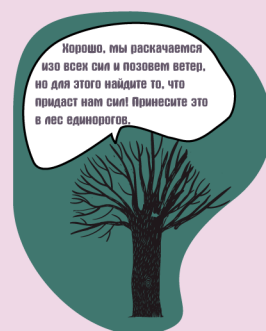
Хранитель предложит игрокам следовать по дорожке за листьями, чтобы найти самое разговорчивое дерево, которое расскажет, что делать дальше.

Подготовка и проведение:

1. Спрячьте 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 из 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. (ее наклеить 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 вернуться 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:

1. Прочитайте текст задания 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».
2. Включите звук ветра. После того, как игроки расскажут волшебные истории (сказки или истории, которые они могут придумать сами), прочитайте следующее задание. Если игрокам понравилось рассказывать истории, остановите их через 10-15 минут и прочитайте 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»

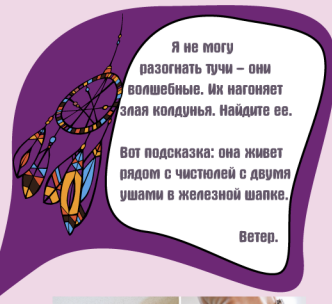
Ведьма согласится помочь игрокам, но им понадобятся рога Единорогов. Их игрокам предстоит изготовить.

Подготовка и проведение:

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



Теперь мы можем восполнить наши силы. Спасибо! Мы позвали ветер, но он хочет услышать волшебные истории. И будет дуть, пока вы их рассказываете.



Я не могу разогнать тучи – они волшебные. Их нагоняет злая колдунья. Найдите ее.

Вот подсказка: она живет рядом с чистойей с двумя ушами в железной шапке.

Ветер.



Это я нагоню тучи, моему новому колдовству мешает свет звезд. И я не могу остановиться прямо сейчас, даже если бы захотел.

Но я и не хочу! Вот если вы добудете звездную пыль, тогда другое дело, волшебство вернется.

Но найти ее сможет только тот, у кого есть рог единорога.

- Подготовьте элементы декора (например, блестки, краски, перышки, бусинки) и клей.
2. Помогите каждому участнику сделать красивый рог.
 3. 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 вас получилось название книги. Возьмите каждую вторую букву и наклейте на карточке через промежутки. Так, например, название КОЛОБОК, превратится в _О_О_О_. Отдайте оставшиеся буквы названия 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 шпатель, стаканчики и т.д.

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



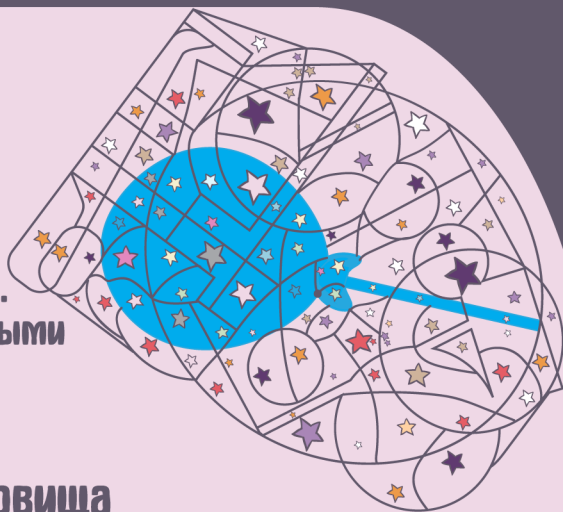
Задание №9 «Сны Единорогов»

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

ОТВЕТ: воздушный шар.

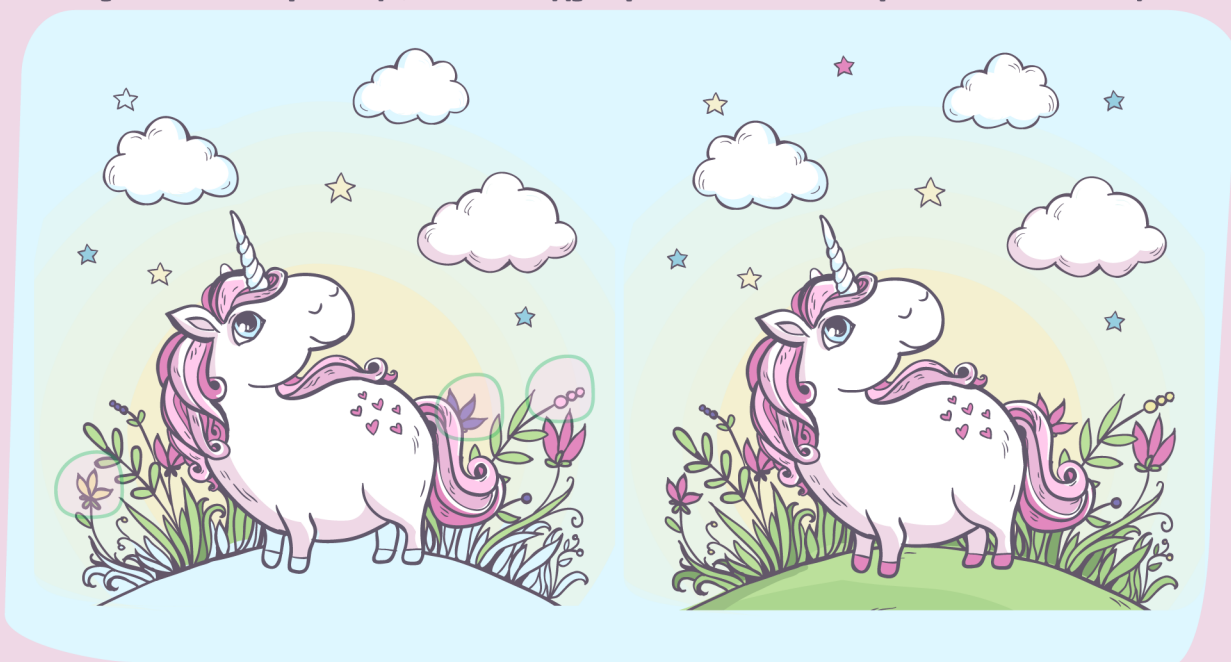
Подготовка и проведение:

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.