

Квест-игра «Расследование в музее»

(10-11 лет)

Место проведения: музей «Фридландские ворота»

Цель игры: активизация познавательной деятельности через активное посещение музея учащимися школы. Обучение детей умению воспринимать предметный мир культуры, формирование у них ценностного отношения к окружающему миру, способности бережно относиться к культурному наследию, воспитание эстетических и нравственных идеалов, патриотизма и музейной культуры.

Задачи игры:

- повышение мотивации к познавательной деятельности;
- формирования навыка поиска необходимой информации;
- развитие интеллектуальных способностей и стимулирование творческой инициативы;
- знакомство с историко-культурной средой музея;
- развивает коммуникативные умения и навыки;
- помогает установлению эмоциональных контактов между учащимися;
- обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает активно работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей;
- способствует развитию умения анализировать ситуации;
- учит критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации.

Место проведения игры: музей «Фридландские ворота»

Участники: квест-игра рассчитана на учащихся 3- 4 классов - 4 команды по 3-4 человека (команды могут быть из разных школ); помощники учащиеся 9 класса (переодетые в рыцарей и дам); ведущая.

Содержание квест-игры

У входа в музей команды встречает ведущая переодетая в даму XIII века.

Ведущая: Здравствуйте, ребята!

Чтоб провести нам время интересно
И с пользой для себя и для друзей,
Нам долго выбирать не нужно место –
Мы дружно отправляемся в музей!

Сегодня у нас не просто путешествие по музею, а квест-игра.

- Хочу сообщить вам довольно интересную новость. На мою Интернет-страничку поступило сообщение о том, что произошло ограбление музея.

Музей просит помочь в розыске пропажи, а что пропало вы узнаете выполнив несколько заданий. За каждый правильный ответ вы будете получать по одной букве и собирать слово, которое поможет приблизиться к финалу игры.

- Для того чтобы помочь музею необходимо провести собственное расследование, и поэтому я предлагаю превратить команды в детективные агентства (4 детективных агентства) и назовём их (каждая команда даёт название своему детективному агентству), в котором вы будете частными детективами. А я – генеральный директор этого агентства.

- Кто такой детектив? А частный детектив?

- Чем занимается этот человек?

- Какую помощь он может принести людям?

- Итак, детектив - это частный сыщик, специалист по раскрытию преступлений.

- Слова сыщик и детектив близкие по значению - слова-друзья, синонимы.

- Какими качествами должен обладать сыщик?

- Правильно, сыщик должен иметь «зоркий глаз», «уметь слышать и слушать», «быть внимательным». Все эти качества и понадобятся вам сегодня.

- Подведя итоги в конце расследования, мы узнаем, какая команда получит звание

«ГЕНИАЛЬНОГО СЫЩИКА».

Каждой команде раздаётся маршрутный лист (подписывают название детективного агентства), (Приложение 1), карта расположения залов музея

(Приложение 2)

- Проведя правильно расследование в каждом зале вам рыцарь или дама будут давать букву слова и записывать балл прохождения задания.

Начать расследование можно с любого зала музея согласно маршрутному листу.

Маршруты содержат занимательные задания, ответы на которые можно найти лишь внимательно изучив экспозицию музея.

Главное - с интересом провести время в музее и открыть для себя музейный мир с новой, неожиданной стороны. И помните — в этой игре проигравших не бывает!

- Желаю удачи в вашем расследовании. (ведущая уходит)

Ход игры:

Участникам квест-игры самостоятельно выполняя задания игры, отправятся в залы музея.

Критерии оценок:

- Правильность, время и полнота выполнения задания — от 1- 4 баллов;
- Подведение итогов игры проводит жюри.

За выполнением заданий и прохождения залов отвечают рыцари и дамы.

Зал 1. «С верой в сердце»

Задание №1 «Собери портрет»

На столе 4 конверта для команд. Команда берёт один и выполняет задание. В конверте разрезанный портрет А.Г. Новикова. Ребята должны собрать портрет, назвать фамилию человека на портрете и чем он занимался. За правильный ответ получают букву **к**.

Зал 2. «Виртуальные прогулки по улицам Кёнигсберга»

Задание №2. «Крупа»

Рыцарь: Найдите бутылку заполненную разными крупами. (участники находят бутылку и показывают рыцарю). В прозрачной бутылке насыпаны крупы в следующем порядке: манка, овсянка, рис, ячмень, кукуруза. Если верно отгаданы крупы рыцарь разрешает высыпать в чашу старинных весов,

а на дне бутылки лежит ещё она буква л и должны запомнить вес круп.

Зал 3. «Дорога в город»

Задание № 3. «Буквы из шапки»

Дама предлагает найти в зале кассу и набрать номер веса крупы. Касса открывается и ребята забирают шапку с буквами (50-70 русских букв, больше гласных и меньше ч, щ, ь, ц) Дама разрешает вытащить только 10 букв и составить как можно максимально длинное слово, возможна одна замена буквы. После выполнения задания дама даёт третью букву ю

Внутренний дворик музея

Задание № 4 «Воздушные шары»

Рыцарь: Ребята, вам надо на шарах прочитать части слова и составить его.

Берём шары одного цвета. Слово: кукла

- В каком зале вы видели куклу? (Зал 3. «Дорога в город») (Если не называют рыцарь предлагает вернуться и найти , где стоит кукла. После этого он отдаёт последнюю букву ч)

Шары четырёх цветов (белые, синие, красные и зелёные) наполненные гелием. Привязаны за длинные нитки на конце с грузом. На шарах написаны части слова опустив шары ребята смогут составить и назвать слово.

Зал 5. «Рыцарский зал»

Ребята приклеивают буквы и считают баллы (Дама предлагает приклеить буквы, проверяет общее количество баллов)

Дама задаёт загадку:

В нем предметы старины

До сих пор сохранены,

Любознательный народ

Поглазеть на них идет. (Музей)

Отдаёт ключ.

Зал 6. «Рыцарский зал»

Перед входом стоят два рыцаря и не пускают в зал пока команда не покажет ключ.

В зале команды ждёт ведущая.

Ведущая: скоро вы найдёте, тот предмет который пропал из музея. Осталось выполнить одно задание. (Маршрутные листы отдают ведущей)

- Найдите в зале место, где висел ключ и повести его на место. (Молодцы!)
- На столе у меня четыре сундучка, чтобы их открыть надо вспомнить. В каком году музей «Фридландские ворота» официально обрёл статус музея? (октябрь 2002 год)

Ведущая открывает сундучки и показывает предметы: рисунок, очки, мишка, блюдце.

- Ребята, в каких залах музея стояли эти предметы?

Итог квест -игры: все команды, рыцари и дамы собираются во **Внутреннем дворике музея**. Ведущая объявляет результаты игры, победителей и участников и вручают грамоты. Победители получают звание « ГЕНИАЛЬНОГО СЫЩИКА».

Приложение 1.

Маршрутный лист

Команда _____

Название зала	Количество баллов	Приклеить букву
Зал 1. «С верой в сердце»		
Зал 2. Виртуальные прогулки по улицам Кёнигсберга»		
Зал 3. «Дорога в город»		
Внутренний дворик музея		
Зал 5. «Рыцарский зал»		
Зал 6. «Рыцарский зал»		

Приложение 2



