

Сценарий ко Дню музеев. Квест для детей младшего школьного и дошкольного возрастов «Музей — настоящий клад»

Участники	Гном гномыч (ведущий, сопровождающий детей. Проворный, маленький, боевой), Хранительница музея (дама, которая очень много знает. Воспринимает всех детей как своих родных), Осьминог, Тень, Акула.
Цель	Воспитание ценностного отношения к музейному делу через игровой процесс.
Задачи	Развитие логического мышления у детей; формирование бережного отношения к музейным экспонатам; развитие интереса к истории у участников.
Оборудование	Ноутбук, музыкальные колонки, свет, карандаш и листочек бумаги (для записей), оформленная книга загадок, декорации экспонатов или, если есть возможность, настоящие экспонаты в музее, газеты, мячи, веревки.
Примерное время	45 минут.
	Сценарий предназначен для реализации в стенах музея или другого культурного учреждения, оформленного под музей.

Ход мероприятия

1 ГНОМ ГНОМЫЧ

Добро пожаловать в наш музей, ребята! Вам предстоит пройти непростое путешествие по закуткам хранилища сокровищ, но перед этим вам предстоит познакомиться еще кое с кем... С Хранительницей музея.

2 Играет мистическая музыка, выходит Хранительница музея.

ХРАНИТЕЛЬНИЦА МУЗЕЯ

Добрый день, ребята! Вы, наверное, не можете себе вообразить, какие тайны хранит наш музей. Я лишь чуть-чуть смогу рассказать вам о них. Прошу вас, идите!

Ведет ребят к декорации закрытой двери, за которой спрятана экспозиция музея, в котором проводится игровая программа.

3 ХРАНИТЕЛЬНИЦА ОЧАГА

За этой дверью представлена экспозиция. К сожалению, в данный момент она закрыта, но в скором времени вам предстоит ее открыть. Не спешите, всему свое время! Лучше пройдемте дальше. Только прошу вести себя тише, чтобы услышать голос морских глубин...

4 Участники проходят дальше до экспозиции, связанной с морской тематикой. Если таковая отсутствует — сделать из картона. Здесь расположена музейная экспозиция «История «...» флотилии».

Примечание: Хранительница музея рассказывает о том подразделении флота, связанном с тем районом, где расположен музей.

ХРАНИТЕЛЬНИЦА ОЧАГА

Слышите? Это шум волн зовет вас!

5 На фоне включается шум волн, ассистенты выносят все необходимое для следующих конкурсов.

КОНКУРС «СТАРПОМЫ»

Хранительница с Ведущей делят участников на две команды старпомов. Участникам нужно расставить кегли, чтобы они не упали. (Ставить кегли нужно на подвешенную за все 4 угла площадку. Изначально, она должна висеть ровно). Кто быстрее? Разрешается брать только по одной кегле из общей коробки каждому участнику.

6 ХРАНИТЕЛЬНИЦА ОЧАГА

Вы молодцы! Наш груз рассортирован, теперь можно прокладывать маршрут, а для этого нам потребуются грамотные капитаны.

7 Проводится конкурс.

КОНКУРС «ГРАНД КАПИТАН»

Путем жеребьевки для уже двух сформировавшихся команд выбираются два капитана, которые прокладывают курс, по которому затем движется корабль.

Всем членам команд, кроме капитана, завязываются глаза. Команды становятся в колонну, держась друг за друга, капитаны сзади, первый член в колонне держит кораблик. Задача капитанов — провести всех игроков между кеглями, проведя кораблик, не сбив ни одной туда и обратно. Побеждает команда, которая быстрее пройдет весь курс.

8 ХРАНИТЕЛЬНИЦА МУЗЕЯ

Ребята, вы не просто так проделали такие виражи на своих кораблях. Потому что сейчас нам предстоит найти клад, преодолеть морских чудовищ и многое другое! И помогут вам в этом записи ваших предшественников — моряков, которые до вас пытались найти этот клад. Давайте посмотрим.

9 ГНОМ ГНОМЫЧ

Мы вам в помощь выдаем вот эту книгу. В ней есть загадки и подсказки, время от времени не забывайте в нее заглядывать.

Первая загадка в книге звучит так:

Знаем мы прекрасно —

В мячи играть опасно:

Зубы острые как нож,

Лучше ты ее не трожь!

Акула.

Дети должны вспомнить, где они видели изображение акулы во время похода по музею и пойти туда.

10 На месте их ждет актер, изображающий акулу. Он начинает рычать, и начинается игра «День-акула».

ИГРА «АКУЛА ДЕНЬ-НОЧЬ»

Днем Акула спит, а ночью выходит на охоту. Когда акула говорит «День», все плавают, когда говорит «Ночь», все замирают. Кто пошевелится, того Акула забирает в плен. Пленник пропускает игру. Можно менять Акулу во время игры.

После нескольких раундов Акула останавливается отдышаться.

11 АКУЛА

О-ох, бесполезно вас ловить, вы слишком быстрые. Плывите дальше искать свой клад, а я поплыву, что ли, рыбок половлю...

12 ХРАНИТЕЛЬНИЦА МУЗЕЯ

Отлично, проход вперед открыт! Какая там следующая заметка, ребята?

13 Ребята читают следующую загадку.

ПОДСКАЗКА

Для нее моря — качели,

Плавает она без цели

Ниоткуда в никуда,

И прозрачна, и сияет, как вода.

Медуза.

14

Детям нужно вспомнить, где они видели изображение медузы. Там они находят пустой лист, карандаш и старую печатную машинку. На пустой бумаге невидимыми чернилами написано «Буквы под наклоном». Чтобы их прочесть необходимо заштриховать лист карандашом. Буквы под наклоном находятся на старой печатной машинке: Р, Е, В, Д, Ь — дверь — закрытая дверь в самом начале музея.

Дверь в зал закрыта. На дверной ручке дети находят записку, которой ранее там не должно быть:

«Уважаемые моряки! Ключ к этой двери затерян глубоко-глубоко... Ваш помощник».

ХРАНИТЕЛЬНИЦА МУЗЕЯ

Ребята, а что пишут в нашей книге?

15

Участники открывают книгу и читают следующую загадку.

ПОДСКАЗКА

Мог ты быть со мной знаком:

Обитаю я на дне морском.

Голова, два сердца, восемь ног,

Вот и весь я —

Осьминог.

Дети вспоминают, на каком месте они видели изображение осьминога, и идут туда.

16

Там их встречает Осьминог. Свет резко выключается, детям завязывают глаза, а Осьминог в это время высыпает на пол много предметов на морскую тематику.

ИГРА «ИДЕМ КО ДНУ ЗА КЛЮЧОМ»

Детям завязывают глаза. После понадобятся различные предметы, относящиеся к морской тематике: пластиковые рыбки, ракушки, галька, маленький якорь и т.д. Заранее дети не видят предметов. Игровая площадка должна быть большой, потому что игра проводится сразу для всех участников. Их задача — за 3 минуты найти наощупь список предметов: большая ракушка, морская звезда, якорь, штурвал, дельфин и т.п. Так провести три раунда. После завершения игры Осьминог дает им ключ от двери.

17 Осьминог

Я думаю, моим восьми щупальцам нет никакой надобности в этой штуке. Забирайте и пользуйтесь, для чего он там... Пока!

18 Осьминог исчезает, и Хранительница музея помогает открыть запертую дверь.

ХРАНИТЕЛЬНИЦА МУЗЕЯ

Ребята, может за этой дверью хранится наш клад? Скорее, вперед!

В зале, который скрывался за дверью, ребята ищут записку.

19 ХРАНИТЕЛЬНИЦА МУЗЕЯ

Давайте заглянем в наши заметки.

20 Дети отгадывают следующую загадку.

ПОДСКАЗКА

Плещется в воде, как рыба,

Будучи огромной глыбой.

Хлещет на спине его фонтан,

Ну, а дом — весь океан.

Кит.

Дети ищут неприметное изображение кита в зале. Под этим изображением спрятано письмо:

«Надеюсь, это письмо кто-то прочтет. Если это так, то знайте — на нас напали, и мы не смогли уберечь клад. Теперь в нашем зале беспорядок, а мы не можем убраться... но если вы это сделаете, поможете нам в будущем, то сможете найти подсказку, где спрятан клад».

После этого ребятам необходимо вновь обратиться к заметкам в книге. Загадка:

Чтобы жуткая волна

Сдвинуть с места не смогла,

За борт цепи мы бросаем

В океаны опускаем...

(Якорь)

21 ХРАНИТЕЛЬНИЦА МУЗЕЯ

Ребята! Мы с вами приблизились к острову, но посмотрите, здесь в воздухе витает что-то таинственное...

22 Свет становится цветным и динамичным. Актеры, одетые в черное и изображающие Тень, выносят реквизит для игры.

ТЕНЬ

Вы попались в ловушку собственного разума и вынуждены биться сами с собой, ха-ха! Не беспокойтесь, это только начало...

23 ХРАНИТЕЛЬНИЦА МУЗЕЯ

Хорошо, мы сыграем по вашим правилам. Ребята, покажем им, какие мы активные!

24 ИГРА «ПОМУТНЕНИЕ МОРЕМ»

В зале на полу Тени выкладывают границу — веревку. Участникам надо разделиться на две команды, а затем перекидывать мячи на сторону противника. Проигрывает команда, на чьей стороне оказалось больше мячей. На каждый мяч наклеен фант — шуточное задание. Когда команда проигрывает, из победителей выходит кто-то один и с закрытыми глазами выбирает мяч. Какой фант на этом мяче написан — тот и выполняют проигравшие.

После завершения конкурса Тени смеются, и одна из Теней выходит вперед.

25 ТЕНЬ

И это все? Так вы двигаетесь? Ха-ха, смотрите, как я умею!

Тень делает какой-либо трюк в силу своей физической подготовки.

26 ХРАНИТЕЛЬНИЦА МУЗЕЯ

Ха, мы с ребятами и не такое можем. Давайте покажем им, на что мы способны!

27 ТАНЦЕВАЛЬНАЯ ИГРА «КАПИТАНСКИЕ КОМАНДЫ»

Дети встают в круг и танцуют. Хранительница музея случайным образом выбирает капитана. Капитан отдает приказы в рандомном порядке. Ребята должны тут же их выполнить.

Команды:

Лево руля! — поворот налево и танец;

Право руля! — поворот направо и танец;

Нос! — круг сходится к центру;

Корма! — круг, наоборот, расширяется;

Поднять паруса! — все поднимают руки вверх, продолжая танцевать;

Драить палубу! — все начинают тереть ногой по полу;

Пушечное ядро! — все приседают;

Адмирал на борту! — все встают по стойке «смирно» и отдают честь.

После Тени смыкаются вокруг ребят в круг.

28 ТЕНЬ

Возможно, мы ошибались на ваш счет. Мы отпускаем вас и даем вам этот конверт. Думаем, что мы можем пригодиться в другом месте. Прощайте.

Тени вручают детям конверт. В конверте лежит лист формата А4 с аккуратно вырезанными прямоугольными дырочками. В книге есть страница с зашифрованной загадкой, чтобы прочесть ее нужно приложить найденный лист и в прорезях прочитать слова:

«Ты открой скорей листок —

И увидишь много строк.

В строчках — вести всего света.

Что за лист такой?»

(газета)

В зале среди лишних предметов лежит старая газета «ВЕСТИ», в которой отмечены маркером буквы, если прочитать их по очереди, то получится фраза «Загляните в книгу». Ребята заглядывают в книгу, где их ждет загадка:

Захотел смотреть вдали,

Как плывут там корабли,

Быстро-быстро погляжу

И ребятам расскажу!

(Бинокль)

В бинокле, который находится у входа в зал, спрятан ребус, в котором зашифровано слово «ботинки».

Ботинки находятся в центре музея. В ботинках спрятан ключ с латинской буквой и пять ящичков. Нужно найти ящик с этой буквой и открыть, в ящике детей ждет клад с конфетами и с билетами в один из музеев города.

29 ХРАНИТЕЛЬНИЦА МУЗЕЯ

Теперь понятно, почему велась такая борьба за этот клад. Наши предки действительно знали толк в сокровищах! Итак, ребята, наше путешествие подошло к концу, но мы не прощаемся с вами навсегда, а лишь говорим...

30 ВМЕСТЕ

До новых встреч!

Конец.

© Материал из Справочной системы «Культура»

1cult.ru

Дата печати: 03.11.2023