**СЦЕНАРИЙ КВЕСТА «НОЧЬ ПЕРЕД РОЖДЕСТВОМ».**

Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить квест- технологию. Квесты - это игры, в которых игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице. Квест - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания.

**Цель**: применение возможностей квест- игр для вовлечения родителей в образовательную деятельность ДОУ.

**Оборудование**: фонарики, костюмы для тех, кто стоит на станциях (в нашем случае Панночки), все необходимое для работы станций:

1. Ролик для станции «Не закричи!»

2. Коробка страха, наполненная разными предметами и составами, неприятными на ощупь.

3. Ключи, много.

4. Сундук с замком

5. Фразы из книг и фильмов ужасов, ставшие известными. Фразы нарезаны на слова.

6. Все необходимое для станции «Прочти тайную надпись»

7. Материалы для проведения опыта «Разбуди дракона»

8. Разрезные картинки 5(по количеству команд)

9. Эмблемы для каждой команды.

10. Конверты с заданиями.

**Участники квеста:** Ведущие, Панночки, родители.

**Ход мероприятия:**

*Участники собираются в музыкальном зале. Звучит таинственная музыка. Свет приглушен. Вытягивают из темной коробки эмблему. Эмблемы напечатаны на бумаге разных цветов. Так участники будут сформированы в команды.*

**Ведущий**: Уважаемые участники, сегодня мы приглашаем вас заглянуть в лицо страху! Ведь в Ночь перед Рождеством может случиться всякое. Можно встретить тех, в существование кого не веришь. Самые пугающие фантазии могут сегодня встретиться вам на пути. Со страниц книг сойдут прекрасные, а может и нет, незнакомки...

**Ведущий 2**: Готовы пройти испытания? Ваша задача следовать строго указаниям в конвертах. Конверты брать только своего цвета! Выполнять задания, получать часть пазла. После всех испытаний пазлы сложить в картинку и угадать, что на ней изображено.

*Далее участники делятся на команды. Получают первые конверты. Конверты у каждой команды в цвет эмблемы. Игра начинается.*

*Участники должны пройти пять станций:*

**1.«Коробка страха».** Задача: открыть сундук. Но для этого нужно найти ключ, который лежит в коробке страха. Коробка черного цвета. Она наполнена неприятными на ощупь предметами и составами. Отверстие в коробке небольшое, только чтоб прошла рука. Ключей внутри много, нужно доставать по одному и пробовать открыть коробку.

**2.«Не закричи!».** Задача: не закричать, что бы не происходило вокруг. В это время на интерактивном полу (а участники стоят прямо на нем) транслируется видеоролик со спецэффектами.

**3.«Разбуди Дракона».** Участники станут настоящими волшебниками! Проведут опыт с перекисью водорода и марганцовкой.

**4.«Собери фразу».** Задача: Собрать фразу из слов, спрятанных в комнате на стенах, мебели и т. п. Найти слова, составить из них фразу из фильма ужасов или произведения, ставшую известной.

5.«Тайные надписи». Задача: прочесть надпись, которую не видно. Можно использовать разные способы: лампу, свечку и т. п.

ВАЖНО! Все испытания проходят в полной темноте. Участники могут воспользоваться только маленькими карманными фонариками! Когда участники находят комнату испытаний, они не знают, что в темноте их ждет Красавица Панночка! Именно она проводит испытания.