

Примерный сценарий проведения интеллектуальной игры «В гостях у Шерлока Холмса»

Интеллектуальная игра способствует активному включению детей в совместную творческую деятельность, развитию мотивации к обучению, формированию морально-нравственных ценностей, развитию положительных качеств личности и закреплению навыков социальной адаптации детей.

Участники: дети от 12 лет.

Продолжительность: 45-60 минут.

Цель: профилактика правонарушений и преступлений.

Задачи:

1. Способствование осознанию личной ответственности за совершенные правонарушения и преступления;
2. Развитие коммуникативных навыков и умения работать в команде;
3. Создание условий для проявления интеллектуальных способностей и умений.

Подготовительная работа: предложить детям объединиться в команды, помочь придумать название, выбрать судей и капитанов. Заранее приготовить необходимый реквизит. Примерные названия для команд: «Следопыты», «Сыщики», «Детективы», «Шпионы», «Тайные агенты», «Доктор Ватсон» и др.

Реквизит: шкатулка, карточки с заданиями по одному экземпляру на команду.

Ход мероприятия:

I этап. – 5-10 мин.

Ведущий: Дорогие друзья, уважаемые гости и знатоки! Сегодня мы оказались в необычном месте — в самом сердце туманного Лондона, на знаменитой Бейкер-стрит, 221Б. Здесь, жил уникальный человек — Шерлок Холмс.

Сегодня у вас есть шанс попробовать себя в роли его учеников, или стать его временными компаньонами. Вас ждут тайны и загадки, и, конечно же, сражение в интеллектуальном поединке среди достойнейших соперников.

Но прежде чем погрузиться в этот увлекательный мир, давайте познакомимся с теми, кто сегодня отважился принять вызов Шерлока Холмса.

Представление команд и капитанов.

II этап. Проведение интеллектуальной игры.

Ведущий: Думаю, многие из вас слышали о Шерлоке Холмсе. И все же предлагаю вспомнить, как можно больше фактов об этом герое.

Команды по очереди перечисляют факты, которые им известны.

Ведущий: Все вы правы, Шерлок Холмс – это литературный персонаж, легендарный сыщик, детектив и настоящий гений! Его логическое мышление, память и смекалка достойны восхищения, поэтому сегодня я предлагаю вам отправиться на расследование и решить таинственные дела, которые он вам приготовил.

Раунд 1. Разминка. «Вопрос на засыпку»

Ведущий: Первое, что поручил мне сделать, Шерлок Холмс, так это - проверить вашу находчивость и быстроту реакции, поэтому он передал для вас целый список каверзных вопросов, на которые вы должны ответить, как можно быстрее. Команда, которая просигнализирует судье и ответит первой, получит карточку Шерлока Холмса с

изображением его знаменитой шляпы. Которая выглядит так:



Ведущий: Итак, вопросы!

- В среднем человек состоит на 60% из этой жидкости (Вода).
- Что может быть солнечным, лунным, юлианским, григорианским? (Календарь).
- Они родились в античные времена, потом были забыты. Теперь они проходят каждые четыре года, причем только зимой и летом. (Олимпийские игры).
- Какую из нот нужно употреблять в пищу в умеренном количестве (Соль).
- Участок земли под овощами (Огород).
- Есть в нем кальций и белок. Ешьте чаще вы (Творог).

Раунд 2. Логические задачи. «Запутанное дело»

Ведущий: Теперь перед вами стоят новые задачи на логику. Та команда, которая первой правильно найдет ответ, как и в прошлом задании, получит карточку со шляпой легендарного сыщика.

Логическая задача №1: Поздно вечером неизвестный преступник напал на прогуливающуюся по улице старушку и отнял у нее сумочку. На крики пострадавшей тотчас приехали полицейские и уже через несколько минут задержали троих подозрительных молодых людей.

На следующий день пожилую женщину опросил и Шерлок Холмс. Старушка жаловалась на плохую память, но все же смогла вспомнить, что **волосы у хулигана были то ли черные, то ли рыжие, а брюки — то ли в клеточку, то ли в полосочку**. Посмотрите на рисунок и ответьте, кто из этих людей настоящий вор.



Ответ: Под оба описания подходит молодой человек справа.

Логическая задача №2: Последний русский пират, спрятал свои сбережения и украденные ценности настолько хорошо, что целые поколения сыщиков не могли найти клад. К счастью, Шерлок Холмс сумел раздобыть план городского зоопарка со странной припиской, сделанной рукой последнего пирата: **«Клад под клеткой зверя, который прячется в телевизоре»**. Где же искать сокровища пирата и рядом с каким зверем спрятаны сокровища?

Ответ: Зверь прячется в слове «телеВизор». Под клеткой льва находятся награбленные сокровища.

Раунд 3. Задачи на внимательность. «Смотри в оба»

Ведущий: Следующий раунд неспроста назван «Смотри в оба». В этот раз, чтобы найти ответ на задачку Шерлока Холмса вам придется внимательно изучить картинку с места преступления. Первая, правильно ответившая команда получает шляпу детектива.

Задача на внимательность №1: Ровно в полночь сработала сигнализация в банке «Надежный». На место происшествия тут же отправился наряд полиции во главе с Шерлоком Холмсом. Приехав к банку, они обнаружили двери банка распахнутыми, а рядом лишь подозрительного слепого, быстро удаляющегося прочь. Задержанный клялся, что он ничего не видит, про банк даже не слышал и просто шел мимо. Однако внимательно оглядев слепого, наш детектив приказал арестовать его. **Что же выдало мошенника?**



Ответ: Слепому человеку совершенно не нужен фотоаппарат, особенно ночью.

Задача на внимательность №2: Несмотря на дождь, Шерлок Холмс однажды вышел на улицу прогуляться. И почти сразу услышал чей-то крик: «Помогите! Грабят!» Сыщик тут же бросился на помощь. Пробежав несколько метров, он увидел отчаянно размахивающего руками старичка. Тот рассказал нашему герою, что хулиган украл его портмоне и скрылся в кафе на углу улицы. Все, что успел заметить перепуганный пенсионер это – рыжие волосы убегающего воришки.

Услышав показания потерпевшего, детектив тут же ринулся в кафе. Какого же было его удивление, когда он обнаружил внутри целых трех подозреваемых. Но Шерлок мгновенно вычислил грабителя. Кто же он и что его выдает?



Ответ: Так как на улице шел дождь, грабитель изрядно вымок. А значит, второй слева молодой человек – вор.

Раунд 4. Графические головоломки. «Таинственные шифры»

Ведущий: Ребята, вы – настоящие молодцы! Вы раскрыли все дела, которые прислал вам Шерлок Холмс, поэтому вы по праву заслужили подарок от нашего детектива. Сыщик

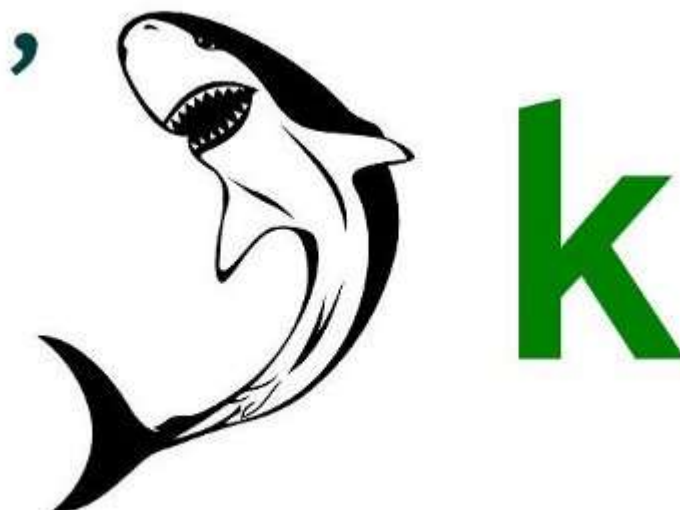
просил передать вам эту шкатулку, но, чтобы ее открыть, вам нужно найти правильное решение ребусов и графической головоломки.

Ребус №1.

100 ЯНКА

Ответ: стоянка

Ребус №2



Ответ: кулак

Ребус №3



Ответ: сторож

Ребус №4



Ответ: вор

Графическая головоломка.



Ответ: четвертый ключ справа.

Разгадав ребусы и открыв шкатулку, участники находят в ней письмо от Шерлока Холмса:

Юные сыщики!

Приветствую вас в моём скромном кабинете на Бейкер-стрит!

Вы на верном пути и почти дошли до цели, но позвольте дать вам один важный совет - совет, которым я сам руководжусь в каждом деле:

«Чтобы раскрыть любую тайну, нужно знать законы — и не только законы логики, но и законы чести, дружбы и порядка».

Их нужно знать и обязательно соблюдать: слушать голос разума, не искать легких

путей, уважать соперников и помогать своей команде. Только так можно проявить настоящую смекалку, проявить себя как честного и умного детектива!

Помните: великие дела не совершаются в спешке и с нарушениями. Успех приходит к тем, кто дисциплинирован, внимателен и справедлив.

*С верой в ваш успех,
Шерлок Холмс*

*P.S. Не забывайте: даже мелочь может оказаться ключом
к разгадке большой тайны!*

Награждение победителей, подведение итогов игры

Ведущий: Наша игра подошла к концу. Всем командам удалось подобрать ключ к заветной шкатулке. Судьи сейчас подсчитывают шляпы, собранные командами во время игры, чтобы определить победителя...

Итак, почетное третье место присуждается команде «...», все члены этой команды награждаются медалями сыщиков 3 степени

А их соперники, которые пришли вторыми, (команда «...») получают медали 2 степени.

И наконец, команда «...» в честном бою одержала победу и потому получает медали сыщиков 1 степени.

Заключительная часть

Ведущий: Кем бы ни стал человек, где бы он ни оказался, ему всегда помогут сообразительность, четкость и логичность мышления. Наверняка, вы обратили внимание, что в нашей игре все преступники были найдены, а их нехорошие поступки раскрыты.

Знания - это действительно большая сила. Ведь законопослушный человек никогда не станет добиваться целей обманным и преступным путем, совершая плохие поступки и уж тем более наносить вред другому человеку. Умный, образованный человек способен ответить на любой вопрос и найти выход из любого положения. А чтобы быть сильным, нужно развивать свой ум - читать книги, соблюдать законы, расширять свой кругозор, и, конечно, участвовать в интеллектуальных играх.