

# Квест “Устрашающий”



Екатерина Горбунова

СЕРИЯ # МИНИ ФЭСТ

Екатерина Горбунова

**Квест «Устрашающий»**

«Автор»

2023

**Горбунова Е. А.**

Квест «Устрашающий» / Е. А. Горбунова — «Автор», 2023

Из-за своей тематики квест больше подходит детям старшего возраста, лет с одиннадцати. В идеале, для создания атмосферы этого мрачного и в то же время - веселого праздника, нужны костюмы и определенный антураж. У нас не только элементы декора, но даже угощения и капкейки поддерживали тему. Перед игрой мы открыли “салон красоты”, где гримировали всех желающих под ведьм, вампиров, привидений и прочую нечисть. А после квеста была сделана общая фотография на которой неожиданно для всех - не без помощи фотошопа - появилось маленькое дружелюбное привидение. Если хотите настоящего хоррора, то запланируйте игру на вечер, выключите свет во всех комнатах и раздайте детям фонарики. Добавить к этому мистическую музыку, страшные звуки и острые ощущения гарантированы.

© Горбунова Е. А., 2023

© Автор, 2023

# Екатерина Горбунова

## Квест "Устрашающий"

Сценарий:

Ведущий: «Ребята, сегодня в некоторых странах отмечают Хэллоуин. Накануне Дня всех святых нечисть пытается всячески испортить людям настроение. Обычно, привидения, зомби и вампиры только пугают, но сегодня они разошлись не на шутку. Темные силы решили объединиться, чтобы заполучить магические предметы. Есть артефакты, которые сами по себе безвредны, но вместе взятые, они открывают злу дорогу в наш мир. Найти и собрать волшебные вещицы не может обычный человек. Только дети могут видеть невероятное или тот, кто владеет магией. Поэтому мы просим вас предотвратить вторжение нечисти. Готовы ли вы к опасным приключениям?....»

1.1. Ведущий: «Тогда слушайте. Мы не знаем, что за артефакты искать, но о них должно говориться в древнем свитке. Вам нужно собрать волшебные предметы вместе и произнести заклинание. Какое – пока тоже тайна. Если что-то пойдет не так, вы всегда сможете взять подсказку. Найдите свиток. Он должен быть в сонном царстве».

2.1. Ведущий: «Дальше вам нужно следовать за подсказками. Что сказано в записке на чемодане:

Вам не открыть меня, поверьте! Смотри послание на дверце».

3.1. Ведущий: «Еще раз внимательно прочитайте вторую подсказку:

Мой код – это трехзначное число, три цифры. Если записать это число прописью, то получится, что все цифры начинаются с одной и той же буквы. Располагаются цифры от меньшего к большему и не повторяются. А если сложить все вместе и прибавить еще единицу, то выйдет чертова дюжина».

4.1. Ведущий: «Наконец-то древний свиток найден, и не только он. А еще какое-то загадочное послание. Вернемся к нему позже. А сейчас пора приступать к поиску артефактов».

Корону на острове можно найти мне,  
Затем ожерелье ишу в паутине,  
А после иду в лабиринт за мечом.  
Все это и будет волшебным ключом,  
Что злым и коварным не должен достаться  
И в добрых руках только может остаться.

5.1. Ведущий: «Я знаю, где находится остров. Вам нужно надеть теплую одежду и следовать за мной.... Итак, вам нужно перебраться на остров по воде. Для этого вы будете использовать бумажные кораблики. Чтобы они не утонули – нужно следовать правилам. Во-первых, переходить можно только по корабликам. Во-вторых, на каждом из корабликов одновременно всегда должно быть две ноги: впереди идущего человека и следующего за ним. Исключение составляют только идущие в начале и в конце. Первому игроку лучше считать вслух, чтобы его команда понимала, когда делать шаг. Одновременно под счет вы переставляете ноги с одного кораблика на другой. За разрыв рук, касание пола, то есть в нашем случае – воды, команда начинает испытание снова. Вперед, за первым артефактом!».

5.2. Ведущий: «Вы добрались до острова, но корону охраняет злобное чудовище. Вам нужно срочно создать собственного монстра, чтобы противостоять ему. Для этого придется объединиться и изобразить страшное существо. Только помните, что у вашего монстра должно быть всего восемь ног и вы должны продержаться в таком положении десять секунд».

6.1. Ведущий: «Отлично, корона в ваших руках, а мы отправляемся за ожерельем. Куда? Верно, к паутине. Пройти ее можно только одним способом. Каждый из вас должен перебраться с одной стороны на другую, не задев паутины и паука. Одну и ту же ячейку может использовать только один кладоискатель. Друг другу можно помогать, но игроки, которые уже преодолели препятствие, вернуться назад не могут. Стоит нарушить правила, и задание придется выполнять заново всей команде».

7.1. Ведущий: «Что ж, ожерелье у вас в кармане. Остался последний артефакт и последнее испытание – лабиринт. Его может пройти только один из вас, самый отважный. Вы должны выбрать этого смельчака. Выбор сделан, отлично! Вы видите перед собой лабиринт, в нем находится предмет, который вы ищите. Однако, тот, кто отправится на поиски, не может видеть ничего, вы будете его направлять. Задание кажется простым, но учтите, что некоторые из кругов лабиринта могут неожиданно взорваться. Как только игрок наткнется на мину – испытание будет провалено. И выполнять задание будет следующий игрок с самого начала. А команде нужно запоминать верные ходы, чтобы провести своего участника к мечу».

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.