

Поиск Говорящей шляпы из «Гарри Поттера»

Магический сюжет о приключениях Гарри Поттера - тоже один из наиболее популярных сценариев для детской аудитории от 7 до 12 лет. Ведь в историях про Гарри Поттера столько волшебного и загадочного! Легенда квеста «Поиск Говорящей шляпы» открывает участникам информацию от том, что одно приключение юного волшебника не попало в книгу и до этих пор о ней никто не знал. Суть неизвестной истории состоит в том, что из обсерватории Дамблдора была украдена знаменитая Говорящая шляпа, предназначенная для распределения учеников Хогвардса по факультетам. Школа волшебников не сможет дальше существовать, если Говорящая шляпа не окажется на своем прежнем месте в кабинете Дамблдора. Но если над школой нависает опасность, она поёт нечто иное, она предостерегает учеников, и говорит всегда одно и то же: объединитесь, забудьте о своём разделении на факультеты, будьте пальцами одной руки, точнее — одного кулака.

Основная цель для участников квеста найти пропавшую шляпу при помощи подсказок, которые она сама сумела отставить. Задействованные темы для прохождения квеста:

- 1 Рассказ о себе.
- 2 Цвета.
- 3 Еда.
- 4 Распространенные глаголы на английском.
- 5 Алфавит.
- 6 Числительные.

Дети делятся на команды. Каждая команда выбирает капитана. За правильные ответы команда получает подсказки, которые ей могут пригодиться в последнем испытании.

Ведущий объясняет, что любое путешествие начинается со знакомства и предлагает ребятам сыграть в игру.

Задание № 1. Детям предлагают представиться и рассказать о себе (Например, I'm Masha. I'm seven. I live in Tambovka. I have a mother. I have a father. I have a sister. I like bananas and ice –cream. I don't like spiders.)

Задание № 2. Ведущий объясняет, что для прохождения заданий, каждый должен показать, что он умеет делать и предлагает пройти испытание. Дети находят в комнате 15 карточек, на каждой из которых

написаны различные действия на английском — read, dance, sleep, run, jump... Ребятам надо понять смысл написанного и показать это действиями.

Задание № 3. Ведущий объясняет детям, что теперь настало время обедать. Он даёт каждой команде список продуктов и просит «накрыть» на стол. В качестве «продуктов» предлагается комплект игрушечной еды и картонные карточки. Дети не должны использовать ту «еду», которая не обозначена у них в списке, а также должны быть внимательны и использовать все «продукты» из списка.

Задание № 4. Ведущий говорит о том, что отправляясь на поиски Говорящей шляпы нужно составить магический квадрат и даёт каждому ребенку из команды слово на английском, обозначающее цвет. Ребенок должен найти в комнате кусочек квадрата именно своего цвета.

Собрав большой квадрат, дети смогут прочитать послание на его обратной стороне. Например, *There is a sheet of paper under Nastya's chair.* Для каждой команды под чьим-то стулом спрятано послание. В послании цифры, соответствующие порядковому номеру букв в алфавите.

Задание № 5. Расшифровываем послание. Ключ к расшифровке дает ведущий. Эта игра проводится на основа знаний об английском алфавите. Полученное слово (*window, flower, blackboard*) будут являться местом, где спрятаны кусочки Говорящей шляпы. Их нужно найти и всем командам вместе собрать.