

## КЛУБ ДЕТЕКТИВОВ

**Цель:** развитие интеллектуальных и творческих способностей.

**Ход игры:** Игра проходит в виде индивидуальных испытаний.

1 испытание - интеллектуальный конкурс. Участникам конкурса задается 20 вопросов на проверку знаний и сообразительности. Кто первый отвечает на вопрос, получает один балл. Конкурс проводит сыщик Скотленд-ярда Ученый Джон.

2 испытание - перевоплощение. Участникам конкурса предоставляется ряд вещей, из которых они выбирают несколько тех, которые помогут им перевоплотиться в какой-либо образ. В конце каждый должен рассказать о своем персонаже. Проводит конкурс великая писательница Агата Кристи. Оцениваются оригинальность (максимальная оценка - 5 баллов).

3 испытание - проверка памяти. Участникам конкурса зачитываются 10 слов. В течение 30 секунд нужно записать эти слова по памяти, каждое слово - 1 балл. Конкурс проводит комиссар Мегре.

4 испытание - спортивный конкурс. Каждому участнику дается по одному листку бумаги. Они должны лист бумаги способом дуновения доставить от места старта до места финиша. Дистанция - 3 метра. Очки получают первые три участника - 5, 4, 3 - соответственно. Конкурс проводит знаменитый сыщик Шерлок Холмс.

5 испытание - конкурс болтунов. Каждый участник должен рассказать правдивую детективную историю. Конкурс оценивается по 5- бальной системе. Баллы получают первые три участника, соответственно - 5, 4, 3. Конкурс проводит самый говорливый любитель приключений - Джо Длинный язык.

6 испытание - словесная дуэль. Участники по очереди называют виды оружия. Если участник в течении тридцати секунд не произносит слова, то он выбывает. Победителем остается сильнейший он получает 5 баллов. Конкурс проводит знаменитый сыщик с Востока - Магараджи.

7 испытание - "Словесный портрет". В течение 30 секунд каждый участник рассказывает о человеке, который находится в студии. Наиболее точные портреты оцениваются 5 баллами. Конкурс проводит следователь по особо важным делам.

8 испытание - разгадывание шифров. Каждый участник в течение 2 минут должен разгадать наибольшее число перевертышей из 15. Например, "Радость к тупости" - "Горе от ума"; "Живи, паромщик" - "Я убью тебя, лодочник". Каждый перевертыш - 1 балл. Конкурс проводит специалист по шифрам.

9 испытание - Дело N. Каждый участник должен составить свое дело. Чем больше дело, тем лучше. Но все слова в этом Деле должны начинаться на букву "Д". Дело должно иметь определенный смысл. Конкурс проводит великий сыщик Эркюль Пуаро. Победитель получает 5 баллов.

Всю игру оценивает специальное жюри в составе 3-х человек. Победителем становится участник, прошедший все испытания и набравший наибольшее количество баллов. Ему присваивается звание знаменитого сыщика.