**Краевая профильная смена «За семью печатями»**

**Квест на сплочение**

1. **Фигуры**. (шахматное поле рядом с 3 корпусом)

Как вам известно, в шахматах каждая фигура имеет свое место и ходит особенным образом. Сейчас мы на практике посмотрим, как это работает. Каждый из вас вытянет себе фигуру и встанет на свое место на доске. Затем вам нужно будет пересечь поле, дойти до последней линии и выйти за пределы доски таким образом, как ходит ваша фигура. Пешки ходят прямо на одну клетку, слоны наискосок на любое количество клеток, ладьи прямо или вбок на любое количество клеток, ферзь совмещает в себе эти 2 фигуры, конь ходит буквой «Г» - 2 клетки вперед, 1 в сторону, король – в любом направлении на одну клетку. Есть несколько условий: ни одна фигура не должна быть срублена, на одной клетке одновременно (вопреки шахматным правилам) могут находиться 2 фигуры, фигуры ходят по очереди (сначала белые, затем черные) и все происходит в тишине.

1. **Амур** (холл 1 этаж 2 корпус, на полу параллельно лежат 2 веревки, причем они то сходятся, то расходятся, то изгибаются) Главная шахматная партия нашего рейса посвящена истории нашего края. Все основные исторические события этого региона связаны с реками: Уссури, Амгунь и ,конечно, Амуром. Нам с вами предстоит переправится по этой большой реке от истока к устью.

Сначала вам нужно разделиться пополам: одна группа будет правым притоком Амура - Уссури, а вторая левым – Амгунью. Теперь встаньте лицом друг к другу и соедините руки ладонями в шахматном порядке. То есть: правая ладонь первого участника с левой ладонью второго участника, правая ладонь второго участника с левой ладонью третьего участника и тд. Ваша задача пройти по этим веревкам от начала и до конца. Руки должны быть соединены на всем протяжении маршрута от старта до финиша. Если кто-то из участников разъединит ладони – команда начинает все сначала. Пройти этот путь можно в том случае, если вы, доверяя друг другу, будете в равной степени друг на друга опираться. Если кто-то падает или расцепляет ладони, все начинается сначала.

1. **Черное – белое** (3 корпус 1 этаж, на полу размечена маляркой и бумагой шахматная доска) черно - белое шахматное поле издревле считается мистическим, скрывающим множество символов. День и ночь, бытие и небытие – все это кроется в шахматной доске. На нем же разворачивается множество комбинаций, вариантов ходов, лишь одна последовательность которых приведет шахматиста к победе. Вот и вам предстоит найти единственный путь, который проведет вас через наше необычное шахматное поле, на котором почти под каждой клеткой скрывается мина. Вы по очереди наступаете на клетку, если под ней скрывается мина, вы должны вернуться к команде, и наступает черед следующего члена вашего экипажа. И есть одно важное условие: вы не можете сделать шаг сами, без команды от вашего экипажа.
2. **Цепь событий.** (Холл 2 этаж 2 корпус, много фломастеров) В истории все события идут в хронологическом порядке, соединенные цепью причинно-следственных связей. Сейчас нам предстоит воспроизвести такую цепь событий. Каждый из вас станет каким-то историческим фактом, а вот эти фломастеры будут вашими связями. Ваша задача: встать в линию друг за другом, поместив фломастеры между собой и обойти так весь этаж.
3. **Дерево вариантов** (дискозал, вертикальная паутина натянута так, что есть один общий «ствол») Во время партии шахматист строит в уме так называемое «дерево вариантов», которое начинается с одного хода и бесконечно усложняется с глубиной просчета. Умение найти в этом множестве возможных ходов такой, который приведет к победе, отличает великих шахматистов. Вот и перед вами сейчас стоит такая задача: найти в этом множестве ветвей дерева те проходы, которые помогут вам выиграть – перейти на противоположную сторону. Вы не должны касаться ветвей, за это все, кто уже пересек дерево, вернутся обратно. (они начинают перелезать, время от времени мы закрываем какие-то дыры, через верх передавать можно, но нечасто)