**Сценарий игровой программы: «По следам мошенника»**

**Действующие лица:**

- Полицейский

- Ведущий

**Реквизит:**

- комиксы  - из расчета количества школьников

- наклейки на одежду – из расчета количества школьников

- портреты злоумышленников – 3 шт.

- игровое поле «Найди отличия» - 3 шт.

- листы со следами ног - 3 шт. (тролль, свинка и кролик )

- листы с отпечатками рук – 3 шт. (тролль, свинка и кролик)

- детская присыпка или тальк

- стаканы с отпечатками – 3 шт.  (отпечатки можно нанести тональным кремом)

- листы картона/темной бумаги – 3 шт.

- тарелки – 3 шт.

- кисточки – 3 шт.

- скотч

- ножницы

*Организаторы заходят в учебный класс*

**Полицейский:** Здравствуйте, друзья! Меня зовут Дарья[1]. Я пришла к вам по очень серьезному делу. Банда злоумышленников вторглись в доверие к жителям нашего города и похитили у них ценные вещи. Очевидцы говорят, что ими были персонажи из мультфильмов, которых знают только школьники! Поможете отыскать преступников?

*Дети отвечают*

**В:** Предлагаю вам разделиться на команды, первый ряд – команда номер 1, второй ряд – команда номер 2, третий ряд – команда номер 3.

Чтобы ловить преступников, полицейский должен молниеносно принимать верные решения. У вас есть ровно одна минута, чтобы придумать название команды и выбрать капитана. Время пошло

*Ведущий засекает время на секундомере, дети выполняют задание, после чего капитаны представляют свои команды*

**В:** Юные полицейские, пора выезжать на место преступления. Вставайте и повторяйте за нами.

**П:** Идем до машины *(шаг на месте)*

Открываем дверь *(движение руки открывающей дверь, каждой рукой)*

Садимся в машину *(приседаем)*

Заводим машину *(обе руки вытянуты, ладони сжаты в кулаки, вращение кистями)*

Едем по дороге и внимательно смотрим за дорожным движением *(крутим воображаемый руль и поворачиваем голову из стороны в сторону)*

**В:** Мы на месте преступления. Давайте внимательно осмотримся и найдем улики. Перед вами лежат картинки, ваша задача найти 6 отличий за одну минуту. Каждый элемент нужно обвести фломастером. Я засекаю время, начали!

*Ведущий засекает время на секундомере, дети выполняют задание*

**В:** Молодцы, вот и первая зацепка. Мы взяли след.

*Полицейский раздает стаканы с отпечатками каждой команде*

**П:** Злоумышленники оставили следы!

[1] Имя сотрудника, проводящего игру.

Руки человека никогда не бывают идеально чистыми. Они всегда оставляют прозрачные жирные следы. И чтобы снять отпечатки пальцев, достаточно присыпать это место мелким порошком. Он прилипнет к следу и повторит его узор. После этого клеим на это место скотч. Присыпка прилипнет к нему, и получится копия отпечатка пальца. Переносим скотч на тёмный лист бумаги.

*Полицейский и ведущий помогают школьникам снимать отпечатки пальцев*

**В:** Товарищ лейтенант, поступила оперативная сводка. Приметы подозреваемых:

У первой команды – девушка, на вид 17 – 20 лет, худощавого т\с, рост около метра, волосы красные, заостренные уши, одета во все черное, особые черты – любит рок и носит шипы.

У второй команды - зверь мужского рода, на вид не понятно, сколько лет. Маленький, белый и пушистый, большие уши. Особые черты: очень злой.

У третьей команды - относится к домашней скотине, мужского рода, рост около метра, телосложение плотное. Особая примета – имеет зеленый окрас.

**П:** Кто-бы это мог быть? Юные полицейские, у вас есть догадки? Минута на совещание.

*Дети совещаются, после чего отвечают. Ведущий вешает на школьную доску портреты преступников*

**В:** Молодцы, вы разоблачили преступников. Теперь, их фотороботы будут отправлены всем нарядам и их немедленно задержат.

**П:** Ребята, полицейские круглосуточно охраняют ваш покой. Сегодня вам удалось побывать в его роли, теперь вы сотрудники правоохранительных органов.

*Ведущий клеит школьникам наклейки на одежду и дарит комиксы*

**П:** Друзья, перед вами история, как доверчивые граждане становятся жертвой преступников. Обязательно научите своих родителей, бабушек и друзей, как не попасться на уловки мошенников.

*Организаторы прощаются с детьми и уходят*