

Сценарий спортивно-игрового мероприятия Форт Боярд

Автор заместитель директора по ВР Гурова Е.Г.

Цель: создания условий для отдыха, воспитания, творческого и физического развития детей,

Задачи:

- укрепление здоровья, содействие физическому и психическому развитию;
- привлечение детей к осознанному выбору здорового образа жизни;
- предоставление детям возможности реализовать свои таланты и способности;
- расширение познавательных интересов.

Принцип игры: дети делятся на команды (количество игроков 10-15). Команды парами двигаются по заданному маршруту (по карте и карточки). На каждой игровой станции выполняют задания. Команда, победившая в состязании, получает ключ определенного цвета. Потом каждый ключ они могут обменять на кусок карты такого же цвета. Если команда получила мало ключей и она хочет получить ключ определенного цвета, она обращается к старцу Фуру. В случае решения его логических задач команда может получить ключ цвета, который им необходим.

Легенда:

Вы находитесь на территории, где когда-то находился древний замок, где жили поколения королей и рыцарей, а затем, через века, эта территория стала темницей. На этой территории множество мест, который хранят в себе какую-то тайну. Где-то на этой территории есть сокровищница, но ключ от нее давно утерян. И только пройдя множество испытаний, собрав ключи можно найти эти сокровища. Но помните: для выполнения заданий дается строго определенное время. Только дружба и слаженность команд поможет вам найти эти сокровища.

1. Загадки старца Фура

Место нахождения: за сценой. КВ -10 минут

Команды по очереди, посылают одного человека к старцу, чтобы решить логическую задачу. За правильный ответ команда получает запечатанный конверт со словом-подсказкой. Чем больше слов-подсказок наберёт команда, тем легче отгадает где спрятан ключ. Логические загадки могут быть любые.

Оборудование: Конверты со словами, ключ.

Например,:

1. Назовите три дня подряд, не называя чисел и названий дней недели. (*Вчера, сегодня, завтра*).
2. У отца Мэри есть 5 дочерей: Чача, Чичи, Чече, Чочо. Как зовут 5 дочь? (*Мэри*)
3. Что сырое не едят, а варёное выбрасывают (*Лавровый лист*)

4. Путь, вода, дом, квартира - загадочное слово (трубопровод).
5. Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)
6. Прослушать стихотворение и найти слово, в котором нет буквы «с».
Солнце село за селом,
Спят синицы, сойки спят,
Спит в реке усатый сом,
Спят и лес, и степь, и сад.
Стадо спит, пастух и пес,
Сон в страну свою унес
Всех.
(слово река)

2. Болото

Место нахождения: Спортивная площадка. КВ -10 минут

На площадке разложены кружочки (кочки) с номерами от 1 до 20 (два ряда). На некоторых написаны слова: «только» (3), «внимательный» (7), «получит» (10), «ключ» (12), «в» (15), «конце» (18), «игры» (20). Нужно передвигаться на другой берег и по пути перевернуть только 1 кочку. Если на ней написано слово, то его нужно запомнить. Та команда, которая скажет судье правильную фразу и получит ключ.

Оборудование: Кочки с номерами и надписями, ключ.

3. Лабиринт.

Место нахождения: возле скалодрома. КВ -10 минут

Между деревьями намотана веревка (паутина). В начале паутины висят карабины. Участникам по очереди нужно провести карабин через лабиринт до финиша. Кто из команд сделает это быстрее, тот и получает ключ.

Оборудование: Веревки 2 шт, карабины 6 шт, ключ.

4. «Тайная комната»

Место нахождения: голубой домик. КВ -10 минут

Команда выбирает одного участника, который отправиться в тайную комнату, где среди вещей и ключей, необходимо найти нужный и открыть замок.

Оставшаяся команда проходит паутину, на которой спят паучки (колокольчики). Команде необходимо взявшись за руки и в полной тишине пройти паутину, чтобы не разбудить паучков. Команда прошедшая испытание, получает ключ. Участник, который нашел правильный ключ за отведенное время, тоже получает ключ.

Оборудование: ключи – 10 шт, замок – 1 шт, колокольчики, 2 паутины, ключ – 2 шт.

5. «Остров тайн»

Место нахождения: стол на кострище. КВ -10 минут

Этот этап состоит из 3-х блоков. Та команда, которая победит в 2-х блоках, и получает ключ.

1. Участницы по очереди ставят домино на любой след. Необходимо заполнить все следы, при этом, не задев соседние домино и не уронив их. Проигрывает та команда, чей игрок сбил соседнее домино. Ключ получает команда победителей.

Оборудование: домино, лист формата А-3 с размеченной «дорожкой». «Дорожка» представляет собой «следы» короткого ребра костяшки домино. Между следами расстояние в 5 мм.

2. В ведрке с водой плавают крышка. У команд одинаковое количество монет. Они по очереди кладут монеты на крышку. Тот, у кого крышка пошла ко дну, проиграл.

Оборудование: ведрко, крышка, монеты.

3. На столе лежат разноцветные палочки – 20 шт. Команды по очереди убирают палочки. Палочки можно убирать 1,2 или 3. Кому останется последняя палочка, считается проигравшей.

Оборудование: 20 разноцветных палочек.

6. «Сторожевой пост»

Место нахождения: тропинка между елок, возле столовой. КВ -10 минут

Интеллектуальный конкурс. Командам демонстрируется стол, разделенный на 16 квадратов, в каждом квадрате лежат разнообразные предметы. Участники смотрят на стол в течении 2 минут. Затем стол закрывается, и команды по памяти раскладывают предметы на своих столах, в том же порядке. Команда, которая точнее разложила символы, получает ключ.

Оборудование: 16 видов предметов по 3 шт. каждого, 3 стола разделенных на 16 квадратов.

7. «Остов сокровищ»

Место нахождения: веревочный городок. КВ -10 минут

Участникам предлагается разгадать ребусы, после того, как команда разгадала ребусы, у судьи получают карту, с указанием места, где спрятан ключ. Ключ получает та команда, которая первая его найдет.

Оборудование: Ребусы – 2 комплекта, карты – 2 шт, ключ.

8. Веселый волейбол

Место нахождения: Волейбольная площадка. КВ -10 минут

Команды выстраиваются на волейбольной площадке, и участники 4 человека взяв за края покрывало, пытаются с помощью покрывала перебросить мяч на сторону соперника, а соперники пытаются поймать брошенный мяч. Если мяч упал на площадку соперника, им засчитывается

гол. Игра идет 5 минут. Можно делать замену игроков. Команда, которая забила больше мячей получает ключ.

Оборудование: Покрывала – 2шт, мяч, ключ.

9. «Взломщики»

Место нахождения: Линейка открытия. КВ -10 минут

Картонные коробки закрыты навесными замками. Участник выбирает ключ, добегают до коробки и пробуют её открыть. Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием, и получает ключ.

Оборудование: Две большие картонные коробки, два навесных замка, два набора ключей по количеству участников команды, среди которых только один подходит к навесному замку

10.«Коробка с сюрпризом»

Место нахождения: возле летних умывальников. КВ -10 минут

Участникам предлагается с завязанными глазами в емкостях найти ключ за определенное время. Вся команда наблюдает и следит за временем. Если за определенное время участник не нашел ключ, а общее время еще остается, то участника можно поменять. Выигрывает та команда, чей участник найдёт ключ, они и получают его.

Оборудование: большая коробка, в которую помещены ёмкости с разными сюрпризами, в одной из которых лежит ключ (например, клейстер, томатный соус, варёные спагетти, жидкое картофельное пюре, желе, сметана, шурупы и гайки, спички, мука...), платок, для завязывания глаз.

Итог игры:

Все команды собираются на концертной площадке. Сдают ключи, в соответствии цветом ключей, им подготавливают кусочки карт. Одновременно командам раздают подготовленные кусочки карт, команды собирают карты, где отмечено место нахождения главного ключа, который откроет сундук с кладом. Тот, кто первый нашел ключ и открыл сундук с кладом, тот и является победителем.