

Развлекательная программа
КВЕСТ-ИГРА «ФОРТ БОЯРД», для ДОЛ

Цель игры: Создание благоприятных условий для совместного время препровождения, сплочению детей. Сохранять и укреплять физическое и психическое здоровье детей.

Задачи:

1. Развивать быстроту, ловкость, самостоятельность, находчивость.
2. Учить понимать цель эстафет.
3. Доставлять детям радость физической самореализации.
4. Согласовывать свои действия с действиями других, сопереживать за членов команды.
5. Воспитывать у детей положительные морально-волевые качества.
6. Воспитывать стремление к победе, чувство коллективизма в команде.

Построение команд.

Ведущий:

-Добрый день, дорогие друзья.

Мы рады вас приветствовать сегодня на нашей развлекательной квест - игре «Форт-Боярд».

Форт – Боярд – это множество испытаний, атмосфера тайны.

В Форт-Боярде есть сокровища и только самые сообразительные, смелые, сильные и мужественные могут добраться до них. Для этого вам нужно пройти много испытаний и собрать ключи и подсказки, чтобы открыть сокровищницу.

За право открыть сокровищницу будут соревноваться команды по _____ человек: каждая команда должна придумать название.

1 команда:

2 команда:

3 команда:

4 команда:

Итак, правила игры:

Каждой команде выдается маршрутный лист, по которой команда двигается по заданному маршруту.

На прохождение каждого этапа дается определенное время – 5 минут. В случае, если команда не укладывается в заданное время, задание считается не выполненным и ключ команде не выдается. Задания выполняются как целой командой, так и отдельными участниками. После прохождения двух станций, вы бежите к Старцу Фура за подсказкой, получив подсказку вы продолжаете свой маршрут по станциям. Пройдя все этапы вы должны направиться к сокровищнице. Каждый ключ, полученной командой, приносит 5 секунд в сокровищнице. Чтобы попасть в сокровищницу нужно отгадать ключевое слово, из слов подсказок, зашифрованное Хранителем. Вы должны выложить отгаданное слово из букв, которые у вас есть. И если вы правильно отгадали слово зазвонит колокольчик и только тогда вы сможете попасть в сокровищницу.

За отведенное вам время вы должны будете собрать сокровища.

После окончания игры награждение команд. Далее вас ждут зоны развлечений, на которых вы можете получить памятные подарки. Чаепитие.

Капитаны получают маршрутные листы.

Ну, что готовы к испытаниям? Тогда в путь! Удачи Вам в игре!

Звучит музыка из Форт-боярда.

Игровые испытания:

1 станция . «Водная стихия»

«ПОПЛАВОК»

Оборудование: две емкости одна с водой и другая без воды, много пластиковых стаканчиков с дырками и ключ на пенопласте.

В обрезанной пластиковой бутылке с меткой без воды на дне лежит ключ, привязанный к пенопласту. В другом конце площадки стоит емкость с водой. Участникам необходимо переносить эту воду в дырявых стаканчиках, чтобы поплавок дошел до метки. Ключ должен всплыть и только тогда можно забрать ключ.

«Не торопись».

В большую чашку с водой опустить крышку. По очереди опускаем в крышку монеты, кто последний укладывает монету, и крышка тонет, тот и проиграл.

2 станция. «Воздушная атака»

«Бермудский треугольник»

В помещении стоит бассейн с шарами в котором нужно найти ключ. Этот ключ обменивается на бумажный.

« ДАРТС»

Оборудование: воздушные шары по количеству в два-три раза превышающие количество участников (каждый шар внутри содержит пустую записку, но только в одной написано заветное слово «КЛЮЧ»).

Каждый участник должен кинуть копьё. Если команда нашла записку со словом «КЛЮЧ» получает ключ.

3 станция. «КОМНАТА СТРАХА»

«Логово паука». На дверях натянута веревка в виде паутины. Ребятам нужно подлезть под ней не задев веревки и приступить к следующему испытанию внутри помещения.

«ТАИНСТВЕННЫЕ СОСУДЫ»

Оборудование: Банки и различные гадости, ключ, платок для завязывания глаз, ведро с водой, бумажные полотенца.

В банках находятся различные субстанции, неприятные на вид и ощупь – вареные макароны, песок, перья, вода, майонез, шишки, камушки, клейстер, томатная паста, шурупы, гайки, картофельное пюре и т.д. в одной из банок нужный предмет, при этом не видно, в какой. Участник должен опускать руку в каждую банку и пытаться найти там предмет за определенное время.

4 станция «Питательный»

Кусочки хлеба на шпажках. На каждый насыпаны разные ингредиенты: соль, сахар, перец и т. д.. Необходимо угадать что насыпано.

«Лабиринт». Лабиринт засыпан мукой. В муке шарик. 4 ребенка держат лабиринт, а 1 участник начинает дуть шарик по лабиринту. Детям нужно прокатить шарик до финиша.

6 станция.

«Отыщи ключ». На рукоходе повешен замок. Нужно подобрать ключ к данному замку.

«За чертой». Чертится круг очень большой, в центре круга лежит ключ. Детям дается удочка с крючком. Дети по очереди закидывают удочку и пытаются вытащить крючком ключ.

Коридор СТАРЕЦ ФУРА.

«Запомни цвет». Участникам показывают картинку с изображением по цветам дорожки из шашек, а они должны воспроизвести по цветам свои дорожки. Проигрывает тот, кто раньше ошибется.

«Палочки». Необходимо вытягивать 1, 2 или 3 палочки, кому достается последняя, тот проигрывает **«Пирамида»**

Игрок команды со Старцем Фура по очереди строят пирамидку из кубиков. Кто уронит пирамидку, проигрывает, победитель получает подсказку.

«Вытяни брусок»

« ВИКТОРИНА»

1 команда.

1. Когда машина едет, какое колесо у нее не крутится ? **Ответ:** запасное.
2. Если лошадь искупают, какая она будет? **Ответ:** мокрая.
3. Какой месяц короче остальных? **Ответ:** май (по количеству букв в написании).
4. Что мы готовим, но не кушаем? **Ответ:** уроки.
5. Что мы видим с закрытыми глазами? **Ответ:** сон.

2 команда.

1. Какие ноты можно кушать? **Ответ:** фа-соль.
2. Сколько яиц можно съесть натощак? (одно, второе будет уже не натощак).
3. Что произошло 30 февраля? **Ответ:** ничего, в феврале не бывает 30 дней.
4. Почему кошка мяукает? **Ответ:** потому, что говорить не умеет.
5. Что принадлежит только вам, но пользуетесь вы им реже других? (имя)

3 команда.

1. Одно яйцо варится 4 минуты. Сколько минут варятся 6 яиц? (4 минуты).
2. Скошенная высушенная трава? (сено)
3. Ядовитый гриб? (мухомор)
4. Орган зрения? (глаз)
5. В кого превратился гадкий утенок? (лебедь)

4 команда.

1. Дом путешественник? (палатка)
2. Как называют первую строку абзаца? (красная).
3. Чем заканчивается день и ночь? (мягким знаком)
4. На что похожа вторая половина апельсина? (на вторую)
5. Дорога для биатлониста? (лыжня)

«Секретный ящик»

Вопрос.

В секретном ящике находится предмет, послушайте его описание:

«Трое вошли в зал и сразу увидели этот предмет. Принцесса посмотрела и сказала: «Какая прелесть!» Баба – яга посмотрела и сказала: «Какое страшилище!». Колобок посмотрел и сказал: «Я себе такое же куплю». Этот предмет находится в нашем секретном ящике. Что это? (зеркало)

«Необычные задания»

Каждая команда получает карточку с заданием, время на ее выполнение 3 минуты.

Нужно из букв каждого ряда составить по 2 разных слова и вписать их.

Необычную программу

Показали анаграммы,

Буквы выстроились в ряд.

И с улыбкой говорят.

«Показать мы вам готовы

По порядку по два слова,

Только надо догадаться

И назвать их постараться».

АКРУЧ (ручка, круча, чурка)

АЕКРТ (актер, терка, катер)

АКТУШ (шутка, тушка, штука)

АКРУЧ

АЕКРТ

АКТУШ

Сокровищница

Оборудование: игровое поле с буквами, кегли по количеству букв в загаданном слове для каждой команды (7 штук). Большая коробка с конфетами (например, от телевизора) с прорезанными отверстиями для рук по всему периметру коробки.

Чтобы попасть в сокровищницу, необходимо отгадать слово. Слова – подсказки, которые дети получали от старца Фура в конвертах, помогут отгадать ключевое слово.

Угадай слово по подсказке.

Крыло, пилот, небо, шасси (самолет)

Ошейник, хвост, лай, будка (собака)

Парус, капитан, море, пират(корабль)

Футбол, бег, плавание, атлетика (спорт)

Вокзал, вагон, метро, машинист (поезд)

Сахар, пакетик, лимон, ложка (чай)

Награждение команд:

Мы поздравляем участников с умелым, быстрым, слаженным прохождением всех станций. Сегодня вы показали насколько вы дружные, сплоченные и смелые!

Итак, для награждения каждой команды мы приглашаем капитанов.

Мы желаем вам отличного настроения и хорошего отдыха!

До новых встреч!

Ярмарка и чаепитие.

По количеству ключей не только будет определяться время нахождения в сокровищнице, но и будет определяться победитель игры.

Маршрутный лист участников игры «Форт – Боярд»

Название команды _____

№	Название станций	Ключ	Подсказка	Подпись ответственного по станциям	Подпись Старца Фура
1.					
2.					
3.					
4.					
6.					
Старец Фура					
Итого.					

