

КГБУ «Троицкий центр помощи детям, оставшимся без попечения родителей»

Квест - игра: «Форт Боярд».



10+

Разработала воспитатель
КГБУ «Троицкий центр помощи детям,
оставшимся без попечения родителей»
Карпова С.А.

2021г.

Квест – игра: «Форт Боярд».

Цель: развитие позитивных интересов воспитанников.

Задачи: развитие навыков конструктивного взаимодействия в коллективе; развитие творческих способностей воспитанников, умения принимать решения при возникновении нестандартной ситуации.

Оборудование:

- Плакат с названием «Форт Боярд»;
- Слова-подсказки для составления кодового слова;
- Ключи.
- Для 1 испытания: газеты, достаточно объемные, по числу команд,
- Для 2 испытания: длинная веревка или веревки для создания «паутины» в проеме двери;
- Для 3 испытания: пластиковые одноразовые стаканчики, напитки (4-5 видов: сок, вода, компот, лимонад и так далее),
- Для 4 испытания: глубокие тарелки по числу команд,
- Для 5 испытания: горошки, волейбольный мяч,
- Для 6 испытания: стеклянные банки, небольшие листики пенопласта, ключи – по числу команд,
- Для 7 испытания: небольшие ведра с водой по числу команд, спички,
- Для 8 испытания: тазы с водой по числу команд, небольшие, пластиковые контейнеры – по 3 – 4 на команду, камушки,
- Для 9 испытания: кубики, 25 – 30 штук,
- Для 11 испытания: бумажные флажки – 30 штук,
- Для 12 испытания: надувные шары с записками внутри, по 7 на каждую команду.

Ход игры.

Эта игра организована по принципу телевизионной игры, сначала ребята по командам выполняют различные задания, для того, чтобы ведущий им дал ключи. Затем исходя из количества ключей, командам даются подсказки, которые характеризуют одно и то же слово. И в финале игры команды по полученным подсказкам должны собрать слово, которое, как они считают, должно получиться.

Основной этап.

Ведущий 1: Всех ребят сегодня мы приглашаем – на игру-испытание «Форт Боярд». Итак, «Форт Боярд» покоряют самые сильные, самые бесстрашные, самые отважные, самые ловкие, самые отчаянные, т.е. самые спортивные ребята. Команда участников игры (объявляется список участников).

Ведущий 2: Форт Боярд начинает свою игру. Вам предстоит пройти 12 испытаний, в результате которых вы можете добыть **6 ключей**, а также **6**

подсказок, из которых нужно будет составить кодовое слово. Каждое испытание – это состязание в силе, выносливости, стремлении к победе. Самое главное – думать, но не медлить, сомневаться, но не останавливаться, если игрок хоть на секунду растерялся – он становится пленником Форт Боярда. На каждое состязание дается определенное время (не успели – становитесь пленником) – **Хранитель времени** строго следит за временем. В каждом испытании принимают участие один или два участника команды.

Ведущий 1: Правила игры:

Команда в полном составе движется по маршруту. На каждом этапе ведущий объясняет задание. Капитан определяет участника, который будет выполнять задание. Пока участник выполняет задание команда наблюдает и ждёт его. Если он справляется, то команда продолжает путь к следующему этапу в полном составе. Если нет, то не справившийся с заданием участник отправляется в «Царство теней», и ждёт там пока команда не пройдёт все этапы и не выручит его из плена.

Цель каждой команды, выполняя задание на этапе, заработать ключ. Пройдя все этапы, оставшийся состав команды идёт выручать своих игроков из «Царства теней». Для этого они должны отгадать 2 загадки за каждого игрока.

Побеждает команда, которая закончит маршрут быстрее, у которой будет больше ключей и отгадано ключевое слово.

Ведущий 2: Игра «Форт Боярд»

Форд- это крепость, неприступное сооружение

Боярд – это золото.

Цель игры — сокровища форта.

Итак:

- 1) каждого представителя-участника состязания выявлять всей командой;
- 2) нельзя ссориться;
- 3) нельзя выгонять из команды;
- 4) нельзя покидать игру (штрафные очки за потерю члена команды);
- 5) можно переживать, поддерживать друг друга.

Итак, игра начинается: двери открываются.

Задания для получения ключей и подсказок:

1. Перепутанные газеты.

Требуется несколько газет. Игроки становятся по разные стороны от ведущего – каждая команда в свою линию. Ведущий раздает каждому по газете, перепутав и переложив в них листы. По сигналу команды стараются собрать листы в нужном порядке. **Ключ** отдают той команде, которая быстрее справится с заданием.

2. Паутина.

Ваша задача – пройти через паутину (натянутые веревки в проеме двери) по одному всей команде в одно отверстие за 3 минуты. Кто не успел – выбывает из игры. **Подсказку** получает команда, в которой выбыло меньше игроков.

3. Вкусовые качества.

С завязанными глазами одному игроку из команды надо определить на вкус: кока- колу, яблочный сок, воду, «Спрайт», молоко (или другие напитки). **Ключ** достается той команде, которая правильно назовет наибольшее число напитков.

4. Мелиораторы.

«Болото» – это тарелка с водой. Цель участников игры – осушить «болото». Каждый член команды подбегает к тарелке (до определенной черты) и дует на «болото» (только один раз!), стараясь как можно больше выплеснуть воды на землю – «осушить» его. Как только какая- либо команда закончит первой – ей отдают **подсказку**.

5. Защита крепости.

Крепость – пирамида из 3 палок (городки) (для каждой команды своя). Защитник крепости – 1 человек из команды. Нападающие – 3 человека из противоположной команды, они образуют круг, в центре которого находится эта крепость, а рядом с ней – защитник. Для игры нужен волейбольный мяч. Им ребята должны попытаться сбить крепость. Но защитник защищает ее, отбивая летящие в крепость мячи. Чтобы перехитрить защитника, нападающие перебрасывают мяч друг другу, выбирая наиболее удобный момент для атаки на крепость. Но и защитник не дремлет. **Ключ** отдают той команде, чей защитник смог продержаться 5 минут.

6. Ров с водой.

Для каждой команды заготавливают по одной стеклянной банке, на дно которой кладут кусок пенопласта, а на него кладут ключ. На определенном расстоянии от своей банки для каждой команды ставят по 10 пластиковых стаканчиков с водой. По одному игроку по очереди подбегают со стаканчиком в руках к своей банке и аккуратно выливают воду на дно банки, стараясь не свалить ключ в воду. Как только все стаканчики с водой перелиты в банку, следующий игрок аккуратно пытается снять **ключ** с пенопласта.

7. Рыболов.

Ставится ведро воды – «озеро», в котором плавают обыкновенные спички – «рыбки». Задача каждого участника эстафеты – добежать до «озера», поймать «удочкой» (ложкой) «рыбку» и положить ее к себе в «садок» (тарелку). Затем рыболовный инвентарь передается следующему участнику. **Подсказка** отдается той команде, которая смогла выполнить задание первой.

8. Потопи «корабль».

Для конкурса надо поставить на некотором расстоянии от команд таз, наполненный водой, положить на воду нескольких небольших пластиковых

контейнера. Игроки команд по очереди стараются забросить в «корабли» - контейнеры камешки, чтобы возможно скорее потопить их. Выигрывает та команда, после броска которой «корабль» потонул. Этой команде отдается **подсказка**.

9. Пирамида из кубиков.

В этом конкурсе участвует по одному игроку от команды. По очереди они ставят кубики друг на друга. После чьего хода пирамида упадет, тот и проиграл. Выигравший получает **ключ**.

10. Камень, ножницы, бумага.

Игроки делятся на пары (в каждую пару входят по одному игроку от каждой команды), держат одну руку за спиной, вслух считают до трех и при счете «три» выбрасывают руку вперед. Этой рукой они изображают один из трех предметов: бумага – плоская ладонь, ножницы – два пальца, камень – кулак. Ножницы сильнее бумаги (они ее режут), бумага сильнее камня (она его накрывает), камень сильнее ножниц (они о камень тупятся). Выигрывает и получает **подсказку** та команда, по результатам парных игр, которая оказалась «сильнее».

11. Найди флажок.

На участке пересеченной местности, ограниченной четкими границами (дорога и т. д.), ведущий заранее прячет 20–30 флажков. Каждый играющий ведет поиск самостоятельно. Когда условленное время закончится (5–10 минут), на общем сборе подсчитывается количество найденных флажков. **Подсказку** получает команда, собравшая больше флажков.

12. Веселые шарики.

Участникам от каждой команды, необходимо поочередно раздавить шарик ногой, в котором находится бумажка со словом КЛЮЧ, та и получает **ключик**.

Ведущий 1: Молодцы, вы прошли все испытания. Сколько у вас слов-подсказок и сколько ключей? У вас должно быть 6 слов-подсказок и 6 ключей. Прочитайте слова-подсказки.

Как вы думаете, что объединяет все кодовые слова:

Подсказки для кодового слова «гитара»: гриф, музыка, струны, дерево, звук.

Подсказки для кодового слова «победа»: вкус, цена, салют, праздник, слезы, радость.

Ведущий 2: Вы можете назвать слово? Если вам трудно, можно воспользоваться своими ключами, которые вы заработали во время игры, и выкупить слово-подсказку и игрока, попавшего в плен.

Идет обсуждение в командах, при необходимости команды «выкупают» игроков.

Ведущий 1: Молодцы! Вы отгадали «Кодовое слово». Победителям положен приз – подарок. Подарок ждет вас.

Подведение итогов и награждение команды.

Подведение итогов игры, награждение победителей.

Загадки для «выкупа игроков» из «Царства теней».

1. Когда чёрной кошке легче всего пробраться в дом? *(Когда дверь открыта.)*
2. Как сорвать ветку, чтобы не испугать сидящую там птицу? *(Нужно подождать, когда птица улетит.)*
3. На какое дерево садится ворона во время проливного дождя? *(На мокрое.)*
4. Почему утка плавает? *(По воде.)*
5. Отчего кошка бежит? *(Не умеет летать.)*
6. Может ли петух назвать себя птицей? *(Нет, петух не умеет говорить)*
7. Какая птица из сорока букв «о»? *(Сорока.)*
8. Что у цапли спереди, а у зайца сзади? *(Буква «ц».)*
9. Кто спит вниз головой? *(Летучая мышь.)*
10. Самый крупный хищник? *(Белый медведь.)*
11. У каких птиц крылья покрыты чешуей? *(У пингвинов.)*
12. Сколько ног у паука? *(Восемь.)*
13. У кого ухо на ноге? *(У кузнечика.)*
14. Какие птицы ночуют зимой, зарывшись в снег с головой? *(Тетерев, рябчик.)*
15. Что происходит с пчелой после того, как она укусит свою жертву? *(Гибнет.)*
16. У кого самое плохое зрение? *(У крота.)*
17. Какое животное хорошо бежит, прыгает, да ещё и боксирует? *(Кенгуру.)*
18. Она похожа на тетрадь в линию. *(Зебра.)*
19. Самые влюбленные птицы? *(Лебеди.)*
20. Какая птица умеет говорить? *(Попугай.)*
21. У какой дикой кошки кисточки на ушах? *(Рысь.)*
22. Самое крупное млекопитающее животное в мире? *(Кит.)*