

Муниципальное общеобразовательное учреждение

«Лесогорская средняя школа»

оздоровительный лагерь с дневным пребыванием детей «Радуга»

КВЕСТ-ИГРА

«ФОРТ БОЯРД»

р.п. Лесогорск, 2025 г.

Построение команд.

Ведущий:

-Добрый день, девчонки и мальчишки. Мы рады вас приветствовать сегодня на нашей развлекательной квест - игре «Форт-Боярд».

Форт – Боярд – это множество испытаний, атмосфера тайны.

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.

Итак, правила игры:

- 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.

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

На прохождение каждого этапа дается определенное время – 3-5 минуты. 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. Если команда не получила подсказку у Старца Фура, то им предоставляется возможность на дополнительное задание, но только после прохождения всех станций. 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 кеглями выставить отгаданное слово на буквы, которые есть в ключевом слове. И если вы правильно отгадали слово зазвонит колокольчик и только тогда вы сможете попасть в сокровищницу.

За отведенное вам время вы должны будите собрать золотые ключи и обменять их в «Обменном пункте» на сладости.

Итак, игра начинается: двери открываются.

Капитаны получают маршрутные листы.

1 команда: «»

2 команда: «»

3 команда: «»

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

Звучит музыка из Форт-бойарда.

Игровые испытания:

1 станция. «ЯБЛОКИ В ТАЗУ»

Оборудование: таз с водой и пустой таз, киндор сюрприз вместо яблок

В одном из киндоров лежит ключ. Задача: найти ключ.

2. станция . «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.

3.станция. «Собери пазл»

Оборудование: пазлы – карточки.

4.станция. «ПРОЛЕЗТЬ ЧЕРЕЗ ОБРУЧ»

Оборудование: обруч.

Сцепившись за руки, команда образует круг. Ведущий вешает небольшой обруч на руку капитану. Начиная с капитана, вся команда должна пролезть через обруч, не размыкая рук.

5.станция. «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.

6. Старец Фура

В следующем испытании мне нужен один участник команды

Вам необходимо пройти задания, чтоб добыть ключ

1. «ПАЛОЧКИ» (один участник)

На игровом поле перед вами находятся 20 палочек. По очереди, будите брать 1, 2 или 3 палочки (сколько именно брать решать игроку). Кто последний взял палочку тот и проиграл, поэтому цель игры заключается в том, чтобы оставить эту палочку оппоненту.

2. «Удачливый»

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

7. Метр Теней

1. «Последовательность цветных шариков»

Оборудование: шарики

Перед у участником и Старцем Фура лежит в линию последовательность из цветных шариков. Последовательность закрыта от их глаз до начала игры. По команде ее открывают на 10 секунд, и Старец Фура и участник должны запомнить последовательность. После этого последовательность закрывается, и оба они должны выложить такую же у себя, используя другие цветные шарики. Далее последовательность открывается с начала по одному шарiku и сверяется. Кто первый ошибся, тот и проигрывает.

3. Ключ получает команда, ответившая на большее количество вопросов. (По 5 вопросов)

1 команда. ключ

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)

8. «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)

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.

(каждый ключ – 30 секунд) переводим количество ключей в минуты.

Дети строятся в колонны.

По команде первые участники бегут к сокровищнице берут конфеты и возвращаются к команде, передавая эстафету.

Мы желаем вам отличного настроения и хорошего отдыха!

До новых встреч!

Маршрутный лист участников игры «Форт – Боярд»

Название команды _____

№	Название станций	Ключ	Подпись ответственного по станциям
1	Поплавок		
2	Метр Теней		
3	«Необычные задания»		
4	«Собери пазл»		
5	Пролезть через обруч		
6	«ТАИНСТВЕННЫЕ СОСУДЫ»		
7	Старец Фура		
8	Яблоки в тазу		
Итого.			

