**Командная квест-игра «Форт Боярд»**

**Цели:**

- способствовать развитию логического мышления, внимания, памяти

- воспитывать умение действовать дружно и сообща

- доставить радость, создать позитивную атмосферу

- воспитывать интерес к родной , белорусской культуре

**Предварительная подготовка:**

За 2 недели до игры необходимо дать задание детям посмотреть одну серию игры «Форт Боярд». Игры «Палочки», «Шарики» и «Танграм» нужно изготовить заранее и познакомить детей с этими играми. Необходимо сделать зону зрителей, игровую зону для «Магистров игры» и зону для игры команды. Для этого можно поставить 2 парты в середине класса, остальные расставить буквой «П» с проходами. Класс можно украсить шариками, разрисовать доску в морском стиле. Коллектив детей нужно поделить на самых инициативных, успевающих и активных «игроков» - 8-10 человек, «магистров игры»- 8-10 человек, остальные дети будут зрителями. Последним нужно дать задание : составить «кричалки», нарисовать плакаты, быть активными болельщиками, остальным можно дать раскраски. Так же ведущему нужна помощь 1-2 консультантов, которые будут помогать в конкурсе «Черный ящик» и во втором туре.

**Музыка:**

1. **Fort Boyard main theme**
2. **Фанфары ( для поздравления победителей)**

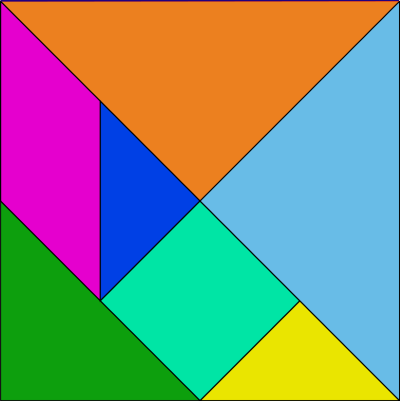
**Для 1 тура:** презентация о форте, музыка, конверты с заданиями, задания-карточки, предметы для «черного ящика» - 5-6 штук ( стирка, карандаш, ручка, бонстик, ключ, новогодний шарик), сам «черный ящик» (коробка из –под обуви, покрашенную в черный цвет , в одной из сторон которой нужно сделать круглый вырез по размеру руки), игра «Танграм» ( детали вырезать из листа картона), задание в конверте с ответом для игры «Танграм», немного раствора йода в стакане -непроливайке, большая красочная книга, ватные палочки, газеты, 3 ключа, скотч, три ключа из желтого картона.

Для дополнительного задания **«Тайное послание»** нужно изготовить карточки с буквами. Для этого нужен грубый картон из коричневых волокон и отбеливатель «Асе». Белый картон брать нельзя, так как на нем проявится желтым цветом отбеливатель. На карточки размером 5 на 5 см тонкой кистью или пером наносятся буквы. После высыхания они становятся незаметными. Для того, чтобы они проявились, нужно слегка провести ватной палочкой с йодом. Тогда буквы посинеют. Обязательное условие: карточки нельзя тереть ватными палочками, нужно просто легонько провести. Если участников больше, чем букв, можно нарисовать смайлики.

**Для 2 тура:** устойчивая пластиковая миска с водой, глубокая крышечка от банки, 10 монет достоинством по рублю, 20 палочек (обрезанных с острого конца длинных шпажек) , 2 бутылочки с водой по 0,75 л на бечевке или нитке, бечевка для конкурса «Бутылочки», игра «Шашки», игра «Кольцеброс», игра «Меморина», подготовленные для игры «Составь слова» мел, чистая доска, предлагаемое для этой игры слово.

Необходимо подготовить игру **«Шарики»**, которую можно изготовить следующим образом: на полоску из картона наклеиваем кружки черного, белого и красного цветов в разном порядке. Для 1-го класса достаточно 4-5 кружков, для 2-го класса- 5-6, для 3-го и 4-го классов до 8 кружков.

Чтобы сделать игру **«Танграм»**, нужно взять лист картона и расчертить его по схеме:



Затем разрезать по линиям и распечатать 2 задания с ответами. Если команда не справится с первым заданием, в запасе будет еще одно.

Ключевое слово: лён

Подсказки на листках бумаги:

Цветок; голубой; синий; поле; белить; ткать; шить; национальный костюм; герб Беларуси; начинается как слово «лев»; ёлн.

8-10 подсказок отдать «Мастерам игры», последние две оставить себе, на тот случай, если дети не смогут угадать слово. Дополнительно подготовленные загадки на тему «Беларусь» помогут детям добрать необходимые подсказки.

**Задания 1 тура:**

**Первый конверт для конкурса «Математический поиск»:**

В первом задании каждому из вас необходимо правильно решить свой пример, и несколько раз проверить ответ. Можно помогать друг другу. Каждый из игроков берет себе по одной карточке.

**Второй конверт для конкурса «Черный ящик»:**

Во втором задании вам нужно засунуть руку в «черный ящик» и ощупать все предметы. Каждый игрок должен успеть сделать это за 10 секунд. Затем вся команда обсуждает количество предметов и что это за предметы. Затем нужно записать названия предметов и их количество на этом листке и передать их ведущему.

**Третий конверт для конкурса « Бой с тенью»:**

В третьем задании вам нужно составить фигурку по схеме. Вы берете геометрические детали игры «Танграм» и составляете фигурку «Рыбка».

**Четвертый конверт для дополнительного задания «Тайное послание».**

Каждый должен взять по карточке из конверта и по ватной палочке. Нужно обмакнуть ватную палочку в йод и очень легко и аккуратно провести 1-2 раза по карточке. Сильно тереть нельзя. Через некоторое время проявится буква.

**Ход мероприятия:**

Включается **Fort Boyard main theme** из передачи «Форт Боярд».

Включается презентация..

Слайд 1.

Ведущий :

- Далеко-далеко, за тридевять земель находится находится Остров Сокровищ. На острове - неприступный замок, и называется он «Форт Боярд».

Слайд 2.

Ведущий:

- Чтобы добыть сокровища замка, нужно пройти испытания: отгадать загадки, решить головоломки и найти ключи.

Слайд 3.

- Но это еще не все! Вас ждет встреча с Мастерами игры, у которых нужно выиграть и получить за это подсказки.

Слайд 4.

- Подсказки помогут вам угадать ключевое слово, которое является кодом для сокровищницы.

Слайд 5.

- А вы ребята, любите играть в интересные игры? А отгадывать загадки? Решать разные задачки и головоломки? Тогда я предлагаю отправиться в путешествие за сокровищами форта Боярд!

Слайд 6.

Команде дается 2 минуты дается на выбор капитана, названия и девиза.

Презентация команды.

**1 тур «Поиск ключей»**

Ведущий:

- Капитан выходит вперед! Чтобы получить первое задание, нужно отгадать загадку:

Лучше овоща не знаю,

Я всегда его сажаю.

Хорошо она растёт,

Красота, когда цветёт,

Можно жарить и варить,

И с грибками потушить.

Вы подумайте немножко.

Что за овощ тот? (Картошка)

**Ведущий:**

**-**Первый конкурс называется **«Математический поиск» (**подает конверт с заданием капитану)

Слайд 7

Команда получает по количеству игроков карточки с простыми математическими примерами. Когда карточки всем раздали, ведущий говорит, указывая на книгу:

- Она молчит ,

Сама не скажет…

Но слово «СУММА»

Путь укажет!

Дети считают примеры и называют общую сумму, сложенную из ответов на примеры. Это число указывает на страницу в книге. Только после этого ведущий отдает книгу детям и они открывают нужную страницу, где на листке написано местонахождение ключа в классе ( например, «парта»).

Ведущий называет правильное число, оно дублируется на слайде.

Слайд 8

Дети встают и проверяют парты в классе. Под одной из парт приклеен скотчем ключ. Дети забирают его и отдают капитану.

**Ведущий :**

- Пришло время 2-го задания! Чтобы получить его, нужно снова отгадывать загадку. Вот она:

Это старый наш знакомый:  
Он живет на крыше дома –  
Длинноногий, длинноносый,  
Длинношеий, безголосый.  
Он летает на охоту  
За лягушками к болоту. (Аист)

Слайд 9

**Ведущий:**

**-**Второй конкурс называется **«Черный ящик» (**отдает конверт с заданием капитану)

- Смотреть нельзя,

Лишь наугад

Назвать вам надо все подряд!

Каждому игроку из команды можно просунуть руку в ящик на 10 секунд. Для этого ведущий приглашает 2 помощников из группы. Один держит коробку, следит, чтобы дети на открывали крышку, а другой отсчитывает 10 секунд на секундомере. Игрокам нужно наощупь угадать предметы в коробке. Затем нужно написать эти предметы на листке, положить обратно в конверт и отдать ведущему.

Ведущий зачитывает записанные слова, они дублируются на слайде. А затем вручает капитану листок с подсказкой о местонахождении второго ключа ( например, «доска»)

Слайд 10

Дети встают и ищут за доской ключ, которой можно прикрепить скотчем.

Ведущий:

**-** Пришло время третьего задания, и я снова вызываю капитана и загадываю загадку:

Бык в лесу живёт лохматый

Рогом  острым чешет дуб.

Головастый, бородатый

Быстроногий и горбатый (Зубр)

Ведущий:

Третье испытание называется **«Бой с тенью»** (отдает конверт с заданием капитану).

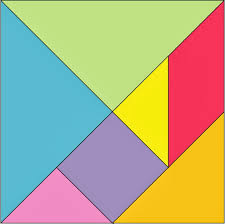
Слайд 11

Ведущий:

- Фигурку правильно построй

И с тенью выиграешь ты бой!

В конверте находится набор игры «Танграм « и схема, которую дети должны собрать из геометрических фигур игры ( схема «Рыба»)



Ведущий проверяет правильность собранной фигурки. Слайд дублирует правильный ответ.

Слайд 12

Затем ведущий отдает капитану листок бумаги, на котором написано местонахождение ключа (например, игра « Твистер»)

**Дополнительное задание для поиска ключа ( необходимо в случае неудачи):**

Ведущий :

- Снова приглашаю капитана и загадываю загадку:

Богатырь идет железный,

Но работник он полезный,

Тащит плуги за собой,

Разговор ведет с землей.

                       ( Трактор).

После того, как капитан отгадал загадку, ведущий отдает конверт с заданием.

Ведущий:

-Четвертое испытание называется **«Тайное послание».**

Творить мы можем волшебство-

Взмахните кистью – вот оно!

На стол нужно постелить газету. Посередине поставить стаканчик-непроливайку с небольшим количеством йода, положить ватные палочки.

Из полученных букв дети сами должны составить слово, указывающее на местонахождение ключа. Дети называют слово, а слайд дублирует правильный ответ на задание ( слово «зеркало»).

После выполнения подводится итог первого тура!

**Небольшой перерыв и включается форт Боярд. Перерыв позволяет подготовить необходимые игры и реквизит для 2 тура.**

**2 тур «Подсказки»**

**Ведущий:**

- Во втором туре команде предстоит сражение за подсказки. Каждый из вас сейчас отправляется к одному из «Магистров игры». Капитан может пройти и посмотреть на приготовленные испытания. Затем вы должны сообща решить, кто из игроков лучше справиться с тем или иным заданием «Магистров игры».

**Право первого хода можно разыграть с помощью игры «Камень, ножницы, бумага».**

- **Игра «Палочки»** - игра на развитие логики . Брать можно по 1 , 2 или 3 палочки, это решать игроку. Проигрывает тот, кто берет последнюю палочку. Всего нужно 20 палочек.

- **Игра «Бутылочки»** -удерживание на время бутылочки с водой

на мизинце. Это спортивный, силовой конкурс. Рука вытянута вперед, локоть сгибать нельзя. Над партой натягивается бечевка, которую держат 2 помощника. На счет «раз, два, три» игроки поднимают бутылочки над бечевкой. Чья бутылочка первая дотронется до бечевки, тот и проиграл.

- **Игра** - **Игра «Шарики»** – конкурс на внимание и память. Карточка открывается на 30 секунд. За это время игрокам нужно запомнить расположение кружков. Затем карточка переворачивается и детям нужно восстановить по памяти расположение цветных кружков. Для этого им выдаются красные, белые и черные фишки, вырезанные из цветного картона.

**Игра «Монетки»**- на стол ставится устойчивая небольшая миска с водой. На середину кладется глубокая крышка от банки.

Разыгрывается право первого хода, затем игроки поочередно кладут монетку на крышку. У кого крышка потонет, тот и проиграл.

Проигравший «Магистру игры» участник команды может отправиться к ведущему за подсказкой. В этом случае ведущий задает ему загадку, и если он правильно отвечает, то получает подсказку.

**Игра «Шашки».** Право первого хода тоже можно разыграть, проводится одна партия.

**Игра «Кольцеброс».** Это популярная напольная игра. Так же разыгрываем право первого хода, проводится одна партия. Для справедливого подсчета баллов приглашается помощник из «зала».



**Игра «Меморина».** В ней нужно собрать пары картинок, угадывая их расположение. Выигрывает тот, кто набрал большее количество пар. Если игра большая, ее можно поделить пополам, одну часть отдать одному «Магистру игры», вторую часть - второму.



**Игра «Составь слова».** В ней «Магистр игры» стоит у доски, на которой написано слово из 7-8 букв. Необходимо за 5 минут написать как можно больше слов, составленных из данного слова. Ведущий может быть судьей и помогать участникам в плане орфографии.

**ПОДСКАЗКА**

Сок, сказка, коза, доска, код, док, ас, ад, сода, пока, оса и т.д

Ведущий:

- Ребята, вы молодцы! Сколько подсказок вы выиграли! Каждая подсказка указывает на ключевое, кодовое слово, которое и нужно отгадать. Например, для слова «ВОДА» подсказками будут лед, источник, пить, жизнь и так далее.

У вас уже есть идеи, какое слово было загадано?

Если правильный ответ все еще не прозвучал, предлагается несколько загадок:

Травы копытами касаясь,

Ходит по лесу красавец,

Ходит смело и легко,

Рога раскинув широко. (Лось)

Назван он ласково именем мальчика,  
Дружит с ромашкою и с одуванчиком  
Строен и крепок его стебелёк,  
В поле растёт этот синий цветок.  
Как же прозвали его ? (Василёк).

Затем ведущий отдает подсказки.

После того, как прозвучит правильное слово, включается музыка, ведущий и болельщики хлопают и поздравляют команду.

**Подведение итогов игры и рефлексия:**

Слайд 13

Ведущий:

- Дорогие ребята! Вот и подходит к концу наше путешествие по форту Боярд! А теперь расскажите, какие у вас впечатления? Какой конкурс вам понравился больше всего? Нужны ли нам такие игры и почему?

Я благодарю вас за участие и усилия! У вас получилось бросить вызов форту Боярд и победить! Победа – лучшая награда для игроков!

Включается музыка (фанфары).

-Вы получаете «сокровища форта» ! Я так же хочу поблагодарить наших болельщиков и «Магистров Игры». Он тоже получают сладкое угощение.

Ведущий вручает мешок с конфетами капитану команды и он делит конфеты поровну между всеми игроками. Часть конфет вручается болельщикам и другим участникам игры.