

## Сценарий ролевой игры «Форт- Боярд»

**Цель:** создание атмосферы, способствующей сплочению коллектива.

**Задачи:**

- способствовать сплочению коллектива;
- способствовать развитию навыков работы в команде;
- способствовать развитию коммуникативных навыков.

Принцип игры: дети делятся на команды (количество игроков любое). Команды двигаются по заданному маршруту (по карте, словам ориентирам – спортплощадка, пляж, бассейн...). На каждой игровой станции выполняют задания. Команда, победившая в состязании, получает ключ. Каждый ключ, полученный командой, приносит 10 секунд в сокровищнице. Чтобы попасть в сокровищницу нужно отгадать загадочное слово. Старец Фура поможет в этом словами–подсказками, которые получит команда в случае решения его логических задач. Игровые испытания могут быть следующими:

**«Кто – кого?»**

**(конкурс для мальчиков)**

Оборудование: два гимнастических коврика, одна деревянная гимнастическая палка.

По одному участнику от каждой команды садятся друг напротив друга на гимнастические коврики на землю. Ступни ног упираются в ступни соперника. В руки им даётся одна на двоих гимнастическая палка. Задача участников отобрать гимнастическую палку у соперника. Команда, набравшая наибольшее количество побед, получает ключ.

**«Облако с сюрпризом»**

**(конкурс для девочек)**

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»), верёвка.

На деревьях, либо на верёвке натянутой между деревьями висят воздушные шары. Каждый участник должен подпрыгнуть и сорвать шар. Любым способом лопнуть его и достать записку. Та команда, чей участник нашёл записку со словом «КЛЮЧ» получает ключ.

**«Баржа»**

**(конкурс для всех членов команды)**

Оборудование: глубокий таз с водой, два пластиковых кораблика разного цвета (кораблики могут быть бумажными, либо заменены на пластиковые стаканчики), небольшие камешки (керамзит, одинаковые монетки, крышки от бутылок...предварительно проверить, сколько необходимо камешков, чтобы два кораблика утонули).

Каждый участник от команды по очереди кладёт камешек на кораблик соперника. Выигрывает та команда, которая быстрее потопит корабль соперника. Команда-победитель получает ключ.

**Загадки старца Фура**

Команда выбирает одного человека, который отправляется в тайную комнату или отдалённую часть леса (чтобы команда не могла ему подсказать) и решает логическую задачу. За правильный ответ команда получает запечатанный конверт со словом-подсказкой. Чем больше слов-подсказок наберёт команда, тем легче отгадать загадочное слово – ключ к сокровищнице. Логические загадки могут быть любые.

Например: Назовите три дня подряд, не называя чисел и названий дней недели. (Вчера, сегодня, завтра)

### **«Наковальня»**

#### **(конкурс для мальчиков)**

Оборудование: брёвнышко, либо толстая доска длиной 50 см (лучше выбирать дерево мягкой породы – берёзу, иву...), два молотка, гвозди такого размера, чтобы можно было забить в доску полностью.

По одному участнику от каждой команды по очереди ударяют по гвоздю. Побеждает тот участник, который последним ударом забьёт гвоздь. Игрок, своим ударом погнувший гвоздь, считается проигравшим. Команда, набравшая наибольшее количество побед, получает ключ.

### **«За водицей ключевой»**

#### **(конкурс для девочек)**

Оборудование: два коромысла (гимнастическая палка, на концах которой привязаны верёвки длиной 1 метр, на которых закреплены детские ведёрки), два ведра с водой и два пустых ведра (ведра с водой можно заменить на коробки с атрибутами, например шишками), верёвка.

Между деревьями натянуть «паутину» из верёвки на высоте 40-50 см. Участница должна набрать воды (или шишки) в детские ведёрки, пройти через паутину, не разлив воду (необходимо поднять коромысло вверх, чтобы не задеть паутину ведрами) и вылить воду в пустое ведро, затем передать коромысло следующему члену команды. Чья команда быстрее справится с заданием, та и получает ключ.

### **«Переправа»**

#### **(конкурс для всех членов команды)**

Оборудование: две ледянки, верёвка.

Между деревьями для каждой команды натянута верёвка – перила. По одному участнику от каждой команды по очереди садятся в ледянку, и, отталкиваясь ногами, а руками держась за верёвку и помогая себе в передвижении, должны преодолеть расстояние. Закончив испытание, участник передаёт ледянку другому игроку. Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием, и получает ключ.

### **Загадки старца Фура**

Логическая загадка: У отца Мэри есть 5 дочерей: Чача, Чичи, Чече, Чочо. Как зовут 5 дочь? (Мэри)

### **«Остов сокровищ»**

#### **(конкурс для мальчиков)**

Оборудование: бутылки по количеству участников (каждая бутылка внутри содержит пустую записку, но только в одной написано заветное слово «КЛЮЧ», для того, чтобы легче вытащить записку, можно её привязать за верёвочку, прикреплённую к крышке), детские лопатки по количеству участников, флажки – маячки по количеству участников.

Игровым полем может стать пляж или поляна, на которой закопаны бутылки с записками. Каждое место «сокровищ» необходимо отметить флажком – маячком. Участники по

команде ищут «сокровище». Та команда, чей участник нашёл записку со словом «КЛЮЧ» получает ключ. Участники могут выполнять задание в парах.

### **«Узкая дорожка»**

#### **(конкурс для девочек)**

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

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.

### **«Взломщики»**

#### **(конкурс для всех членов команды)**

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

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.

### **Загадки старца Фура**

Логическая загадка: Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)

### **«Коробка с сюрпризом»**

#### **(конкурс для самых смелых членов команды)**

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, солёная килька...), платок, для завязывания глаз, мармеладные червячки по количеству участников, стаканчики с томатным соком по количеству участников.

Участникам предлагается с завязанными глазами выбрать одну из ёмкостей коробки, открыть её и найти ключ. Перед испытанием можно проверить участника на храбрость: участник должен съесть червяка (мармеладного) и выпить стаканчик «крови» (томатного сока). Выигрывает та команда, чей участник найдёт ключ, они и получают его.

### **Загадки старца Фура**

Логическая загадка: Что сырое не едят, а варёное выбрасывают ( Лавровый лист)

### **Сокровищница**

Оборудование: игровое поле с буквами, фишки по количеству букв в загаданном слове для каждой команды. 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 загадочное слово. Например: путь, вода, дом, квартира - загадочное слово «ТРУБОПРОВОД». На игровом поле команда должна поставить фишки на буквы, которые есть в загаданном слове. Если команда правильно отгадала слово, то она попадает в сокровищницу. Каждый ключ полученный командой приносит 10 секунд в сокровищнице. Каждая команда может выносить сладкие сокровища только за то время, которое она набрала во время игры.