

Сценарий спортивной квест-игры «Форт Боярд»

Разработчик: Лукин Антон Владимирович, учитель физической культуры, МБОУ СОШ № 1 г. Кандалакша Мурманской обл.

В соответствии с планом работы школы, а также в целях совершенствования физического воспитания, развития физической культуры и спорта в общеобразовательной школе проводится День Здоровья.

Цель:

- пропаганда основных элементов здорового образа жизни.

Задачи:

- формирование ценного отношения к своему здоровью;
- сплочение классных коллективов;
- развитие координации движений, умения быстро принимать решение
- обеспечение физического и психического саморазвития;
- улучшение спортивно-массовой и воспитательной работы.

Оборудование и материалы: мел (3шт); лучный тир (2 комплекта); веревка диаметром 10мм (40 метров); страховочные системы (5 шт), карабины страховочные (15 шт); страховочные усы (5 шт); веревка бельевая (40 метров); колокольчики (20 шт); карандаши простые (10 шт); свитки с ключами (25шт); стикеры (25шт); сундук (1шт); карточки с загадками (5 шт), карточки со схемами лабиринта (5 шт).

Ход мероприятия:

Команды строятся. В каждой команде 5 человек. Количество команд не более 5.

Ведущий: - Добро пожаловать в Форт Боярд. С вами я, месье(мадам)... Форт Боярд – это не просто игра. Это место где вам предстоит преодолеть себя. А в конце вас ожидает награда.

Вам предстоит пройти 5 испытаний, в конце каждого из них вы можете получить или не получить ключ. Испытания можно проходить в произвольном порядке. Время каждого испытания ограничено 10 минутами. Если вы готовы – вперед, друзья!

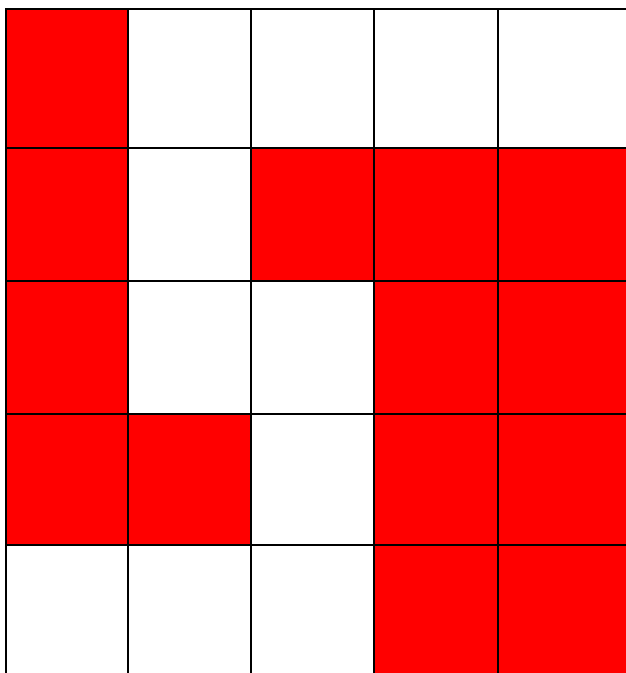
Испытание 1: «Лабиринт»

На земле чертится большой квадрат, со сторонами 5x5 малых квадратов. Для каждой команды своя уникальная карточка прохода лабиринта. Есть только один путь от входа к выходу. Остальные клетки являются ловушками. Передвигаться можно только по горизонтали или вертикали. Сначала первый человек встает на клетку у входа. Затем он выбирает следующую клетку. Если это ловушка – первый член команды выбывает и его место занимает следующий. Если первый игрок угадал и встал на «чистую» клетку, то на первую клетку встает второй игрок. И так далее, пока все игроки (кроме выбывших) не пройдут от входа до выхода. Если все игроки удачно прошли лабиринт, команда получает ключ, если нет, то прошедшие игроки имеют шанс угадать в каком ящике спрятан ключ. Всего ящиков 5 (по количеству игроков в команде). Каждый успешно прошедший лабиринт игрок имеет всего одну попытку на угадывание, где ключ.

Время прохождения испытания с момента команды «Старт» - 10 минут .

Примерный план лабиринта (один из вариантов)

ВЫХОД



ВХОД

Испытание 2: «Стрелок»

Стрельба из лука. Задача – поразить центральный круг с пяти попыток. Каждый успешно поразивший мишень игрок имеет одну попытку на отгадывание, в какой коробке находится ключ. Если все пять игроков команды поражают центральный круг – команда получает ключ сразу. Время прохождения испытания 10 минут от команды «Старт». Расстояние от линии стрельбы до мишени – 5 метров.

Испытание 3: «Паутина».

Между деревьев (кустов) натягивается бельевая верёвка создавая «паутину» шириной примерно 2 метра, высотой 1,5 метра и глубиной 2,5-3 метра. К верёвке привязаны колокольчики. Задача: пройти сквозь паутину так, чтобы ни один колокольчик не зазвенел. Если колокольчик зазвенит, игрок, проходящий испытание, выбывает. Каждый участник команды, успешно прошедший испытание, получает одну попытку на угадывание, в каком свёртке находится ключ. Если команда полностью проходит испытание, она получает ключ сразу. Время прохождения испытания 10 минут.

Испытание 4: «Переправа»

Команда одевается в страховочные системы с тремя карабинами. Между двумя деревьями натягивается переправа «Маятник». Задача: пройти по переправе не сорвавшись, сорвать стикер и вернуться обратно. Сорвавшиеся игроки выбывают. Успешно прошедшие получают одну попытку угадать, в какой коробке лежит ключ. Если все участники успешно проходят испытание, команда получает ключ сразу. Время прохождения испытания 10 минут.

Испытание 5: «Загадки Сфинкса»

Команда прибывает к Сфинксу и распределяется по порядку. В порядке очереди каждому игроку загадывается загадка. Время на размышление – 2 минуты. Если игрок не отгадывает загадку – он выбывает. Если отгадывает – получает возможность отгадать, в какой коробке находится ключ. Если все игроки отгадывают загадки, команда получает ключ сразу.

1. Не отыскать её корней
Верхушка выше тополей
Всё круче вверх она идёт
А не растёт (гора)
2. Тридцать белых коней
На двух красных холмах
Разбегутся, сшибутся
И снова затихнут впотьмах (зубы)
3. Без голоса кричит
Без крыльев летает
Без зубов свистит
Без горла завывает (ветер)
4. Без окон и дверей тот дом
Слиток золота спрятан в нём. (яйцо)
5. Уничтожает всё кругом:
Цветы, зверей, высокий дом,
Сжуёт железо, сталь сожрёт
И скалы в порошок сотрёт.
Мощь городов, власть королей
Его могущества слабей. (время)

Финал.

По прохождению всех испытаний все команды собираются у входа в лабиринт старца Фура. Происходит подсчёт количества ключей в командах. В лабиринт может зайти только игрок с ключом, таким образом, сколько ключей заработала команда на испытаниях, столько игроков от команды сможет зайти в лабиринт.

В помещение все игроки заходят одновременно. Далее они ищут келью старца Фура отмеченную знаком «Сокровище». Найдя келью, игроки должны отгадать загадку старца, чтобы получить сундук с выигрышем.



