

**Сценарий развлекательно – познавательной игры  
для учащихся Центра детского творчества разного  
возраста.**

## **ФОРТ БОЯРД**

**Разработала: Короткова  
Инга Вячеславовна, педагог –  
организатор ЦДТ**

## **Форт Боярд**

Команды формируются максимум по 6 человек разного возраста. Предварительно проходит жеребьевка. Командам раздаются маршрутные листы. На каждый кабинет отводится по 10 минут.

Дети, пробегая по кабинетам, выполняют задания и собирают подсказки, чтобы отгадать ключевое слово. Не все смогут найти подсказки, уложиться в отведенное время — они остаются пленниками до конца испытаний в закрытых кабинетах.

Вариант 1: Если выполнены все три задания, команда получает подсказку. Если не успевают, дверь закрывается, и заложники не выпускаются.

Вариант 2: если команда не выполнила хоть одно из заданий, подсказка не выдается.

### **Задания.**

#### **Кабинет № 1**

1. Между ножками парт и стульев запутан клубок ниток. Нужно его смотать.
2. На полу разложены кружочки с номерами от 1 до 20. На некоторых написаны слова: «только» - 3, «внимательный» - 7, «получит» - 10, «ключ» - 12, «в» - 15, «конце» - 18, «игры» - 20. Нужно передвигаться на другой берег только по ним, иначе утонешь. На другом берегу 20 карточек со словами, в том числе и с нужными. Надо составить из них фразу.
3. Прочитать с помощью зеркала загадку и отгадать ее.

Какая красавица раз в году наряжается?

**Подсказка: елка**

#### **Кабинет № 2**

1. В куче пуговиц найти 2-3 одинаковых.
2. Пришить 10 пуговиц
2. В узкой вазе, куда не проходит рука, лежит пластмассовое теннисный шарик. В кабинете есть вода и ложка. Надо наполнить вазу, чтобы шарик всплыл.

**Подсказка: буква Р**

#### **Кабинет № 3**

1. В коробке много свернутых бумажек, найти среди них листок с небольшой дырочкой.
2. Мячом необходимо сбить кегли. На одной из них нарисован крестик.
3. Загадки о зиме

**Подсказка: О**

#### **Кабинет № 4**

1. На скамейке стоят коробки, банки от сока. Надо с определенного расстояния сбить шишкой. В одной из коробок находится небольшой предмет.

2. На доске написаны слова, в которых необходимо исправить орфографические ошибки.

3. На столе расположены 9 квадратов с различными знаками. В течение нескольких секунд ребенок смотрит и запоминает их расположение, а затем должен воспроизвести все по памяти.

**Подсказка — овечка**

#### **Кабинет № 5**

1. Прослушать стихотворение и найти слово, в котором нет буквы «с».

Солнце село за селом,  
Спят синицы, сойки спят,  
Спит в реке усатый сом,  
Спят и лес, и степь, и сад.  
Стадо спит, пастух и пес,  
Сон в страну свою унес  
Ответ: слово «река».

2. Разрезаны 6 пословиц. Необходимо подобрать пары.

3. Рассказать стихотворение о зиме, Новом годе, Деде Морозе

**Подсказка: звезда**

#### **Кабинет № 6**

1. На планшете прикреплены шары. В одном из них находится небольшой предмет. С помощью дротика лопнуть шарики и достать предмет.

2. С завязанными глазами встать со стула, сделать 6 шагов вперед, 3 шага налево, 8 — направо, 4 прямо. И наоборот: 4 назад, 8 налево, 3 направо, 6 назад и сесть на стул.

3. Вырезать 10 снежинок разной формы.

**Подсказка: буква Т**

#### **Кабинет № 7**

1. Из 6 коробков переложить по одной спичке в пустые коробки.

2. На листах написаны числа от 0 до 50. Необходимо расположить их по порядку

3. Ответить на математические вопросы

## **Подсказка: буква Е**

Если дети справятся со всеми заданиями, у них будут следующие подсказки:  
**ЕЛЬ, Р, О, ОВЕЧКА, ЗВЕЗДА, Т, Е**

По этим подсказкам дети должны отгадать ключевое слово «РОЖДЕСТВО».

**В игру вступает Мэтр Теней. На каждое задание он приглашает разных детей.**

### **Задания.**

1. В ведерке с водой плавает крышка. У Мэтра и ребенка одинаковое количество монет. Они по очереди кладут монеты на крышку. Тот, у кого крышка пошла ко дну, проиграл.
2. На столе 5 сердцевинки и по 10 лепестков. Кто вперед наклеет ромашки.
3. На столе 20 карандашей. Разрешается убирать за один ход от 1 до 3 карандашей. Кому останется последний карандаш, считается проигравшим.
4. На столе 6 предметов. 20 секунд дается на запоминание их порядка расположения. Игрок и Мэтр отворачиваются, предметы переставляются. Кто правильно расставит обратно, тот и победит.
5. В одной из тарелок с манкой и мукой находится монетка. Кто вперед ее найдет.

Если из 5 заданий дети выиграли в трех, значит, дети победили. В коробку с прорезью помещаются конфеты. Каждый по очереди просовывает руку и достает столько конфет, сколько сможет вытащить.