|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ЦП Цветной оли | ВСЕРОССИЙСКОЕ ОРДЕНА ТРУДОВОГО КРАСНОГО  ЗНАМЕНИ ОБЩЕСТВО СЛЕПЫХ КУЛЬТУРНО-СПОРТИВНЫЙ РЕАБИЛИТАЦИОННЫЙ КОМПЛЕКС |  |

*ОРГАНИЗАЦИОННО – МЕТОДИЧЕСКИЙ ОТДЕЛ*

**ФОРТ БОЯРД**

*Сценарий детской развлекательной программы*

Москва

2014

Организационно-методический отдел предлагает провести в Доме культуры или реабилитационном центре Вашего региона развлекательную программу для учащихся коррекционной школы. Отдел по работе с молодежью КСРК ВОС проводил ее, как своеобразный «выпускной из младшей школы», то есть на возрастной уровень 4 класса. Впрочем, нам думается, такая программа может быть приурочена и к празднику Хэллоуин, и к Новому Году – вариантов много.

Реквизит:

Кубики - 10 шт.

Сундук с замками

Шарики воздушные – 20 шт.

Дротики – 20 шт.

Звуковая винтовка - или «кольцеброс» с пятью кольцами

Бидоны, банки (емкость) - 7 шт.

Крупа, горох, мука, вода и т. д.

Ключи – 20 шт.

Шарики для настольного тенниса – 10 шт.

Количество участников – 15-20 человек. Помимо этого, Вам потребуется еще костюмировать персонажей игры «Форт Боярд»: ведущий, старец Фурра, Паспарту, мастера игры.

Большая игра, объединенная общим сюжетом, рассчитана на использование нескольких помещений в здании КСРК. Завершается действие чаепитием и развлекательной программой в фойе зрительного зала.

Перед началом игры дети делятся на 2 команды. Команды выбирают себе название, придумывают девиз (кричалку), им выдаются отличительные знаки (банданы разного цвета). Каждая команда имеет своего Паспарту, который сопровождает ее в течение всей игры.

В игре команды двигаются параллельно по двум маршрутам, проходя различные испытания. Цель: найти 10 ключей. На финальном этапе команды объединяются и выполняют совместное задание.

Первый этап

Задание 1 «Найди на ощупь»: Участвует один игрок с завязанными глазами. На столе по кругу стоят 7 бидонов с разным наполнением: фасоль, горох, рис, гречка, мука, контейнеры от киндер-сюрпризов, вода. Ребенок на ощупь должен отыскать ключ в одном из бидонов.

Задание 2 «Меткий стрелок»: На стене приклеены воздушные шары. Один из

участников команды, с расстояния 4 метра, бросает дротики, в течение 3 минут, стараясь лопнуть шары, так как ключ находится в одном из них.

Задание 3 «Комната страха»: Участвует один игрок. По комнате, в разных местах разложено и подвешено много игрушечных пауков, жуков, змеек, стрекоз. В углу стоит скелет и т.д. Развешена веревочная паутина, «лианы». На одном из насекомых прикреплен ключ, ребенок должен его найти. (Ключ завернут в бумажку, в нескольких местах разложены такие же свернутые бумажки, но пустые).

Задание 4 «Квиддич» – самая популярная игра у волшебников: Мячами для

квиддича могут служить коробки от спичек, в одну из которых нужно положить ключ – это будет снитч. Коробочки спрятаны в разных частях комнаты – в их поиске и заключается конкурс.

Задание 5 «Тифлокино». В комнате на одном из столов разложены диски с фильмами, к которым был сделан тифлокомментарий, а на втором – разные предметы, относящиеся к этим фильмам. Участник, попадая в эту комнату, должен в течение 5 минут составить подходящие пары. Если участник успеет - получает ключ. («Князь Владимир» – дудка, «Адмирал» – фуражка, «Мы из будущего» – погоны, «Легенда №17» – шайба, «Добро пожаловать» – галстук).

Второй этап состязания.

Задание 6 «Победи старца Фурра» Подойдет любая настольная игра, например,

крестики-нолики или морской бой. В состязаниях со старцем участвует по одному игроку от команды.

Задание 7 «Попади в мишень». Винтовка звуковая – по 5 выстрелов на человека.

Если успешны 3 выстрела и более - получают ключ, если все пять – возможен какой-либо бонус. (Если у вас нет звуковой винтовки – подойдет фанерный щит с двумя «рогами», на которые с определенного расстояния нужно набросить 5 колец. Система оценки – та же).

Задание 8 «Фломики». Один участник из команды играет с Мастером игры. На столе

располагается 20-25 фломастеров. Участник и Мастер по очереди берут от 1-3 фломастеров. Проигрывает тот, который берет последний фломастер. Если участник побеждает, то забирает ключ.

Задание 9. На столе выложена дорожка из десяти разноцветных кубиков – образец. В течение 15 секунд ребенок запоминает её, затем мастер игры закрывает дорожку – ребенок выкладывает по памяти в правильном порядке. Если нет ошибок, команда получает ключ.

Задание 10 «Цветы» или «Таинственная коробочка». Команда приходит в гости к

Флористу. Он рассказывает им легенду о цветке. Чтобы получить ключ, дети должны угадать его название.

Если при выполнении какого-либо задания команда остается без ключа – она может получить его за какой-то штраф, например штрафное время к прохождению всей эстафеты. В идеале, организаторы достигают того, чтобы все ключи были собраны.

Задание 11 «Сундук с сокровищами». На полу установлен большой сундук (сделанный, например, из картонной коробки»), увешанный цепями и замками (6-8 замков). Его нужно открыть, подбирая ключи. Выясняется, что одна команда без другой сделать этого не может – половина нужных ключей у одной, половина у другой. Сундук открывается. Найденное сокровище (сладкие подарки) делятся на всех. Побеждает дружба.

В фойе зрительного зала накрыты столы.

Гостей приветствует ведущий, Если есть возможность - на экране идет видеопрезентация (фото за 1-4 класс, или за прошедший год – смотря, к какому празднику приурочена программа).

Во время застолья проводятся конкурсы, которые перемежаются выступление специально приглашенных артистов.

Конкурс №1 «**Запрещенное движение»**

Играющие, вместе с ведущим игры, встают в круг. Ведущий выходит на шаг

вперед, чтобы быть заметнее. Если играющих мало, то можно построить их в шеренгу, а самому встать перед ними. Руководитель предлагает ребятам выполнять за ним все движения, за исключением запрещенного, заранее им установленного. Например, запрещено выполнять движение "руки на пояс". Руководитель под музыку начинает делать разные движения, а все играющие повторяют их. Неожиданно руководитель выполняет запрещенное движение. Участник игры, повторяющий его, покидает игру. В конце остается победитель.

Концертный номер.

Конкурс №2.

Выступление артистов, во время которого круг танцующих условно делится на две половины. Отпускаются 5 воздушных шариков, которые игроки перебрасывают друг другу в танце. Выигрывает та половина, на которой к моменту окончания музыки окажется меньше шариков.

Конкурс №3. «Веревочка»

Два стула ставятся спинками друг к другу, под ними продергивается веревочка. По команде ведущего два участника ходят вокруг своих стульев. По команде садятся каждый на свой стул и выдергивают из-под него веревочку. Игра проводится до трех раз. Кто побеждает дважды, тот получает приз.

Музыкально-танцевальный номер **«Танцующая кепка»**

Танцор в центре круга снимает со своей головы кепку и одевает ее на голову любого из танцующих детей. Танцор в кепке должен выйти в круг и показать несколько движений, которые за ним повторяют все танцующие в круге ребята. Затем передает кепку другому танцору, и все повторяется.

Конкурс №4.

Все участники игры кроме ведущего, выстраиваются в линию и крепко зажмуривают глаза. Затем, с закрытыми глазами, они начинают выполнять команды ведущего: «Два шага вперед, поворот налево, два шага вправо, поворот кругом, шаг влево, поворот налево, четыре шага прямо, поворот на 180 градусов, два шага назад, поворот направо, поворот налево, шаг вперед, три шага налево и т.д.». Затем по команде ведущего «Открыть глаза!» все открывают глаза и смотрят, кто как стоит. Если кто-то стоит не так, как все, то он выходит из игры. Затем игра продолжается, пока не остаются только два (или один) самых внимательных игрока.

Финальная песня с детьми.

Дети пишут свои желания и привязывают их к воздушным шарикам.

Выпуск шаров в небо (на улице).