

**ФОРТ
БАЙЯР**

Описание игры

Аналог телевизионной игры «Форт Байяр», но с одной лишь разницей испытание проходят не один человек, а вся команда.

Игра рассчитана на 8 команд по 10 человек, с целью улучшению взаимодействия в группах на основе развлекательно-игровой деятельности.

Группы по кругу проходят испытания, где в случае успеха получают подсказку.

Подсказка служит цифрой к коду цифрового замка.

После прохождения восьми станций командам даётся время открыть свой замок.

Выигрывает команда первая открывшая свой замок.

ИСПЫТАН

ИД

Нить

Сетка

Загадки
Старца Фуры

Мячи

Скакалка

Битва с
метрами

Рыбалка

Переправ
а

НИТ

На площадке расставлены несколько предметов (парта, стул, волейбольная **Б** судейская стойка, гимнастический конь, баскетбольное кольцо) через которые протянута веревка.

Задача игрока проста – его прикрепляют за ремень карабином за веревку, ему необходимо пролезть все препятствия через которые пропущена веревка в конце пути получает подсказку. (наводящие слово). За двух игроков, прошедших испытание, команда получает одну подсказку.

Подсказки

- Солнце
- Вода
- Воздух
- Постепенность
- Регулярность

Кодовое

слово

Закаливание

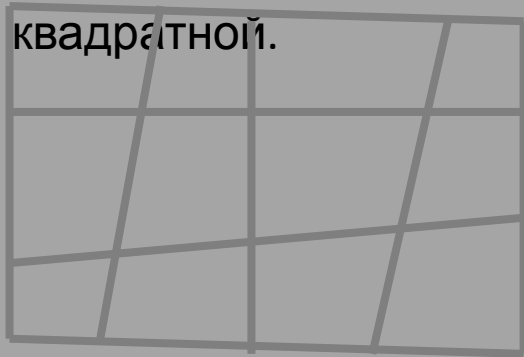
Разгадав кодовое слово команда получает цифру для кодового замка

Время прохождения испытания



СЕТКА

Между двумя стойками или в узком коридоре натягивается веревка в форме сетки на 10 -12 ячеек с размером от 40x40 до 60x60. Форма ячейки может быть не квадратной.



А

- Задача команды проста- каждому игроку нужно пролезть в ячейку. Три основных правила:
- в ячейку может пролезть только один участник
 - задевать веревку какой либо частью тела запрещено.
 - при прохождении этапа разрешается помощь всей команды

За двух игроков, прошедших испытание, команда получает одну подсказку.

Подсказки

- Снег
- Гонка
- Лыжи
- Супермикст
- Мишень

Разгадав кодовое слово команда получает цифру для кодового замка

Кодовое слово

Биатлон

Время прохождения испытания



Загадки Старца

В комнате сидит мудрый старец Фура (загримированный ученик) и загадывает задачу команды – проворно отгадать пять загадок, загадок.
За каждую отгаданную загадку – Мужественна Свидетельств-

Фуры

<p>Во всяком обществе Они имеют власть, Их слуги бдят, Чтоб чтимы они были, Коль приняты.</p> <p><u>Законы</u></p>	<p>Есть у него хребет, И крылья с двух сторон; Случается, он вздёрнут Иль заложен он.</p> <p><u>Нос</u></p>	<p>я, живая, летящая, Тайная или административная, На земле по ней узнают моряка.</p> <p><u>Походка</u></p>	<p>ует он прошлом, И наполняется с годами; В нём фотографии лежат, с полуразмытыми чертами.</p> <p><u>Альбом</u></p>	<p>Ветер его колышет и возбуждает, Всё, что он видит, пожирает, Но если его не усмирить, То это конец.</p> <p><u>Огонь</u></p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Кодовое слово

Гандбол

Разгадав кодовое слово команда получает цифру для кодового замка

Время прохождения испытания

- Подсказки
- Площадка
 - Ворота
 - Игрок
 - Мяч
 - Дания



Скакалка

В испытании используется длинная скакалка и два человека её вращающие



Задача команды пройти 5 испытаний:

- участникам предлагается поочередно пройти через вращающуюся на себя скакалку,
- тоже только скакалка вращается от себя,
- троим участникам вместе перепрыгнуть скакалку на одной ноге три раза,
- пятерым на двух ногах выполнить пять прыжков не сбиваясь,
- всей команде три прыжка.

За каждое пройденное испытание -

подсказка

Подсказки

- диагональ
- поле
- 64
- белые
- конь

Кодовое

слово

Шахматы

Разгадав кодовое слово команда получает цифру для кодового

замка

Время прохождения испытания



ПЕРЕПРА

В спортивном зале по кругу расставлена полоса из 5 элементов (перевернутые скамейки, гимнастический конь, жерди, кочки, лаз).

Задача команды взявший за руки преодолеть все элементы полосы:

- в ходе прохождения элемента руки расцеплять нельзя
- дотрогаться до пола нельзя

За каждое пройденное элемент -

подсказка

Подсказки

- прямоугольник
- Америка
- белый фон
- зелёный
- кольца

Кодовое

слово

Олимпийски

Разгадав кодовое слово команда получает цифру для кодового

замка

Время прохождения испытания **флаг**



РЫБАЛ

На площадке 6x6 расставлена 5 вещей (ботинок, ведро, пакет, чайник с ручкой, коробка с петелькой) к которым прикреплены подсказки. Длинный шест 4-5 м к которому привязана веревка с крючком на конце.

Подсказки

- древняя Греция
- чемпион Игр
- кулачный бой
- теорема
- штаны



Задача команды взявший за шест выловить все вещи отпускать шест никому нельзя

**Кодовое
слово**

Пифагор

За каждую пойманную вещь -
подсказка

Разгадав кодовое слово команда получает цифру для кодового
замка

Время прохождения испытания



Битва с Метрами

В классе за столами располагаются 10 магистров с заданиями.

Задача команды – каждому участнику команды выиграть у одного магистра

Палочки

Шарики

Карты

Поддавки

Пирамида

Монетки

Гвоздь

Удача

Дартс

Карточный
домик

Кодовое

слово

Теннис

Подсказки

- мяч
- игра
- подача
- сет
- ракетка

За каждые две победы -
подсказка

Разгадав кодовое слово команда получает цифру для кодового
замка

Время прохождения испытания



Мячи

На площадке разбросаны мячи с буквами (баскетбольные, футбольные, волейбольные) перед ними три препятствия:

- первое перешагнуть
- под вторым пролезть
- третье перепрыгнуть

Задача команды – поочередно пройти препятствие и найти мяч с нужной буквой для составления «Форд Байяр.»

Кодовое

слово

Выносливос

ТЬ

Разгадав кодовое слово команда получит цифру для кодового

Время прохождения испытания

Подсказки

- **Способность** За каждые две буквы -
- **Мышечная** подсказка
- **Физическое**
- **качество** Разгадав кодовое слово команда получит цифру для кодового
- **Противостояние** рамка
- **Длительная**



КОД ЗАМКА

1

2

3

4

Номер ячейки соответствует номеру испытания в маршрутном листе, а не порядку прохождения.

5

6

7

8

Для последнего задания используйте
Два замка с цифровым кодом.

В игре «**Палочки**» Вам необходимо будет продемонстрировать своё умение просчитывать ходы наперёд. На игровом поле перед Вами находятся двадцать деревянных палочек. Вы и **Метр Теней**, по очереди, будете брать одну, две или три палочки (сколько именно брать — решать игроку). Взявший последнюю палочку проигрывает, поэтому цель игры заключается в том, чтобы оставить эту палочку оппоненту. Право первого хода традиционно принадлежит Вам.

В игре в «**шарики**» Вы, как и игроки форта, сможете проверить свою зрительную память. У Вас есть **10** секунд, чтобы запомнить порядок и цвета двенадцати шариков, расположенных в центральном ряду, прежде чем они будут спрятаны. Затем, кликая на лунки или вращая колесо мыши, Вы должны будете восстановить скрытую последовательность в нижнем ряду. Верхний предназначен для **Мэтра Теней**. Первый, кто допустит ошибку, проиграл. В том случае, если Вы ошибётесь одновременно, или если вам обоим удастся разместить все **12** шариков правильно, проигравшим будет признан **Мэтр Теней**.



«*Карты*» Для победы над **Мэтром** Вам понадобятся внимательность и хорошая зрительная память. На виртуальном столике перед Вами находятся одиннадцать перевёрнутых вверх рубашками карт, лицевая сторона десяти из которых пары. На одиннадцатой, не имеющей пары карте, нарисован джокер. За один ход каждый из участников игры может перевернуть любые две карты. Если изображения на них совпадут, он заработает очко и получит право сделать ещё один ход; в противном случае ему необходимо будет вновь перевернуть карты рубашками вверх, после чего ход перейдёт к сопернику. Если же среди перевёрнутых карт окажется уникальная карта с черепом, ход переходит к сопернику незамедлительно. Победителем считается игрок, первым собравший три пары карт. Начинаете игру Вы.

В игре «**Поддавки**» Вам необходимо будет продемонстрировать своё умение играть в «поддавки» с **Метр Теней**, . Право первого хода традиционно принадлежит Вам.



В игре «**Монетки**» Вам необходимо будет продемонстрировать своё умение в точности движений . В таз с водой опускается стопочка. Вы с **Метром Теней** поочередно кладёте в неё монетки до тех пор, пока стопка не утонет. Кто утопил тот и проиграл. Право первого хода традиционно принадлежит Вам.

В игре «**Пирамида**» Вам необходимо будет продемонстрировать своё умение строить башню из шашек . Вы с **Метром Теней** поочередно ставите шашки друг на друга. У кого рухнет пирамида тот и проиграл. Право первого хода традиционно принадлежит Вам.

В игре «**Гвоздь**» Вам необходимо будет продемонстрировать своё умение в забивании гвоздя . Вы с **Метром Теней** поочередно молотком забиваете гвоздь. Кто первый сравнял шляпку гвоздя с поверхностью тот и выиграл
Право первого хода традиционно принадлежит Вам.



В игре «Удача» победителя определяет удача, и от того, насколько она Вам сопутствует, зависит, кто станет победителем: Вы или Мэтр Теней. В центре игрового поля находятся четыре стопки карт. Каждую карту украшает одна из букв, составляющих название форта. Кроме того, в стопках имеются джокеры, способные заменить любую из этих букв. Цель игры — закрыть ячейки с буквами на игровом поле (верхнее принадлежит Мэтру, нижнее — Вам), помещая на них карты с соответствующими литерами. Если Вы вытянете карту с уже закрытой буквой, она будет помещена поверх первой карты (что даёт лишний шанс на победу Вашему виртуальному противнику). А если Вам достался джокер, или даже два, считайте, что Вам повезло — ведь джокеры можно использовать вместо недостающих букв (они автоматически займут своё место на игровом поле, когда Вы закроете необходимое количество ячеек). Кто первым закроет всё своё поле, тот и победитель. Первый ход за Вами. Удачи!

В игре «Дартс» Вам необходимо будет продемонстрировать своё умение играть в «Дартс». Вы с Метром Теней делаете три попытки по пять бросков в мишень. Кто наберет больше количество очков тот и выиграл. Право первого хода традиционно принадлежит Вам.



В игре «**Карточный домик**» Вам необходимо будет продемонстрировать своё умение аккуратно вынимать карты из-под карточного домика.

Вы с **Метром Теней** поочередно вынимать карты из-под карточного домика
У кого рухнет «домик» тот и проиграл. Право первого хода традиционно принадлежит Вам.

