Игра «Маскарад»

Цель игроков: Найти главного героя-Масю.

Задачи игроков:

1. Заработать жетоны, выполнив задания.
2. Задать необходимое количество вопросов фиксикам, для нахождения определенного фиксика.
3. Найти нужных фиксиков, которые укажут на главного героя-Масю.
4. Найти Масю.

Место проведение: футбольное поле, если позволяют погодные условия, если нет, то спортивный зал.

Предыстория и объяснение правил.

Сегодня у нас Маскарад, в связи с этим фиксики[[1]](#footnote-1) пришли не в своих привычных цветных костюмах, поэтому мы не знаем, кто есть кто. Когда я подхожу к оранжевой девчонки, думая, что это Симка, а она говорит, что не Симка, но знает, что она сейчас с Ноликом. В общем сплошная путаница, даже не пытайтесь запомнить. Но если было бы все так просто, маскарад маскарадом, а у нас холодильник сломался. И если мы его не починим в течение 70 минут, то все продукты испортятся и слет закончится. И вот не задача, умеет чинить холодильник только Мася. Но мы не знаем, как выглядит Мася сегодня, поэтому, ребята, мы вас просим помочь найти Масю.
Но на маскараде есть несколько правил:
1. Каждые 10 минут звучит музыкальная пауза, вы остаетесь на месте, а фиксики меняются костюмами, поэтому тот фиксик, который был 20 минут назад в зеленом, уже может быть в розовом.
2. Фиксики ни с кем не разговаривают, они могут только ответить на один вопрос и только да или нет. Но чтобы задать вопрос фиксику вам нужно отдать ему 100 жетонов.

3. На маскараде вы передвигаетесь мини командами по 4-6 человек.

Перед Маскарадом фиксики оставили нам подсказку [[2]](#footnote-2) , как найти нужного фиксика: и вот послушайте, Нолик видел Симку, а Симка знает, как одет Папус, который ремонтируют часы вместе с Игриком, а он знает в каком наряде сегодня Верта, которая видела Фаера, а он в свою очередь играет в города с Шпулей, которая знает в каком наряде Мася. Ваша задача найти фиксика, который видел другого. Ничего не запоминайте! Каждый раз мы будем говорить, кого вам нужно найти.

Напоминаю, чтобы задать фиксику вопрос вам нужно 100 жетонов, заработать жетоны вы сможете на станциях, которые расположены по периметру поля. На каждой станции есть задания [[3]](#footnote-3). Вы передвигаетесь по 4-6 человек! После выполнения задания[[4]](#footnote-4) вам дают жетоны: от 10 до 20. Набранные жетоны одного отряда суммируются. После того как вы набираете 100 жетонов, вы подходите и к фиксику и испрашиваете: Это ли он. Если вы нашли вам нужного фиксика, то происходит музыкальная пауза. Фиксики меняются своими костюмами, и вы продолжаете искать уже другого фиксика. Если вы не угадали фиксика, то идете зарабатывать снова жетоны, и так до музыкальной паузы. Действуйте быстрей, какой отряд больше найдет нужных фиксиков, тот и победил. Итак, первого вы должны найти Нолика. Повторю, надо заработать жетоны и спросить у фиксика: Ты ли Нолик? Вопросы есть? Тогда маскарад начинается, помните, музыкальная пауза означает смену костюмов фиксиков, и вы ищете другого фиксика.

Итог игры: выигрывает отряд, который нашел больше фиксиков.

Приложение 1. Задания.

Всего 10 станций, на каждой станции 1 задание. После того, как прошла половина игры (35 минут), задания меняются на станциях. Задания бывают личными- Л (выполняет 1-3 человека от команды) , командными- К (выполняет вся команда), между командами- МК (две команды соревнуются, и только один победитель).

1. Л. Ведущий держит на вытянутой руке зелёный мячик, сверху рука игрока. Ведущий отпускает мяч, задача игрока поймать до того как он коснётся земли. Всего 2 попытки, за пойманный мяч 15 жетонов. (зелёный мяч)[[5]](#footnote-5)
2. К. Отгадывание логических загадок. 3 загадки -10 жетонов. (логические загадки)
3. К. Отгадывание песен по смайлам. 3 песни -10 жетонов. (листы с песнями)
4. Л. На ощупь нужно отгадать, предмет. 2 предмета -10 жетонов. (мешок и канцелярские предметы)
5. МК. На спине нужно пронести тарелку с винтиком, какая быстрее команда. Та и победила. За победу 20 жетонов. (2 тарелки и несколько винтиков)
6. Л. Нужно попасть зелёным мячиком в ведро на расстоянии 5 метров. 2 попадания из 5- 10 жетонов, 3 из 5 - 20 жетонов. (зеленый мяч и ведро)
7. К. Пройти полосу препятствий менее чем за 2 минуты-20 жетонов. (секундомер)
8. Л. Выложить слово из подручных материалов. 2 слово -10 жетонов.
9. К. Из предложенных фразеологизмов составит текст про Фиксиков. За хороший придуманный текст -10 жетонов. (фразеологизмы)
10. К. Придумать кричалку с предложенными словами. Классная кричалка -15 жетонов (карточки со словами)
11. К. Угадать эмодзи по мимике напарника. 5 правильных ответов-20 жетонов. (карточки с эмодзи)
12. К. Показать песню жестами. 1 угаданная песня-10 жетонов. (карточки с песнями)
13. К. Необычные фотографии с 5 фиксиками. 20 жетонов
14. К. Передать по кругу монету на локте. 20 жетонов (монеты)
15. К. Отгадать ребусы. 5 ребусов- 10 жетонов. (листы с ребусами)
16. МК. Ведущий подбрасывает высоко мяч. Кто из соперников ловит. Тому и очко. До 3 побед. Победителю 20 жетонов. (мяч)
17. МК. Ведущий сидит на лавочке и играет ключом, после того как ключ останавливается, нужно прикрыть рукой, кто первый из соперников накроет тому и очко. Игра до 5 побед. и победил, до 3 побед. (ключ на веревке)
18. Л. Боулинг: сбивать бутылки мячом, каждая бутылка определенное количество очков. (мяч и 8 бутылок)
19. К. Объяснить с помощью звуков слово. 1 слово 5 жетонов (карточки со словами)
20. Л. Игра на внимание. Под стакан кладется шарик, ведущий переставляет стаканы. Нужно отгадать, где шарик. За три победы -15 жетонов. (3 стакана и шарик)

Дополнительный реквизит: 8 цветных однотонных костюмов для фиксиков, музыкальная колонка.

Спасибо за внимание! Интересной всем игры!

1. Всего 8 фиксиков [↑](#footnote-ref-1)
2. Последовательность фиксиков: Нолик, Симка, Папус, Игрик, Верта, Фаер, Шпуля, Мася. [↑](#footnote-ref-2)
3. Задания смотри в приложении 1. [↑](#footnote-ref-3)
4. Проходить подряд одно и то же задание нельзя. [↑](#footnote-ref-4)
5. В скобках реквизит [↑](#footnote-ref-5)