

Фортцеця старога Запорожця

На виконання кожного завдання дається три спроби, а в деяких фіксується час.

Якщо команда не справляється з одним із завдань, вона повертається до вежі старого Запорожця, дає відповіді на його запитання, які несуть своїм змістом підказку.

Організатори гри мають придумати словосполучення, яке й буде ключем гри.

Для прикладу візьмемо словосполучення "Наша спільнота"

Якщо команда проходить випробування то отримує літеру, в кінці гри з цих літер члени команд повинні скласти словосполучення. Хто складе задумане словосполучення і пройде маршрут за найкращим часовим результатом той виходить переможцем.

Випробування:

1. Дерево з конвертами.

На дерево підвішується велика кількість конвертів. В кожному з них папірець. Та кількість конвертів, що відповідає кількості команд містить в собі папірець з буквою, всі решта - чисті. З трьох спроб команда повинна зірвати конверт з буквою, якщо ні - фортцеця старого Запорожця. (в конвертах знаходиться буква А)

2. Гора з перешкодами.

Команда починає підніматися на гору. Майже на вершині виливається вода. Шлях стає слизьким. Коли члени команди справляються з підніманням на гору, на них чекає нове випробування - на дереві сидить людина, яка на мотузку тримає конверта з буквою. Необхідно перехитрити її і вихопити конверта. Завдання команди зробити це з трьох спроб (конверт містить букву Н)

3. Стрільба.

Певну кількість повітряних кульок, яка є більшою від кількості команд, вішають на відстані 10-15 кроків від лінії стрільби. Команда має три спроби щоб влучити в кульки. Команда виграє якщо влучає в кульку з буквою. (цього разу буква С)

4. Похилий канат.

Одному з членів команди необхідно по похилому канатові залізти на дерево і дістати конверт з буквою. (буква А)

5. Переправа.

Команда повинна перейти через колоду, яка покладена на певній висоті від землі, і під якою знаходиться резервуар з водою. Якщо хтось з членів команди не втримується і падає - команда біжить до фортеці старого Запорожця. Коли ж всі пройшли вдало - отримують наступну літеру (Ш)

6. Тирса (пісок).

В купу тирси або піску кидають багато паперових речей, на одній з них написана наступна літера. У команди - три спроби, щоб знайти букву. (Б)

7. Шифровка.

На папері або асфальті зашифровується вислів (кожна цифра означає певну букву в абетці). Наприклад:

21	15	18	3	18
С	л	о	в	о

У цьому вислові має повідомлятися де схована буква (наприклад: зашифроване слово - калина, це означає, що букву треба знайти на калині) Тут буква І.

8. Загадкові діжки.

Команда має перед собою три діжки з піском, тирсою, ганчір'ям. В одній з них знаходиться папірець з буквою. Команда з двох спроб повинна знайти букву, якщо ні то на них чекає фортеця старого Запорожця. (тут схована буква П)

9. Тунель.

Ставиться один до одного рядок стільців, утворюючи своїми ніжками тунель. Під ними насипають ялинкових шишок, серед яких знаходиться коробка з під фотоплівки, де схована наступна буква (Н) Одному членові команди, із зав'язаними очима, пролізаючи через тунель необхідно з трьох спроб знайти коробку з папірцем.

10. Водолази.

На воді розкидані пластикові пляшки, в декількох з них є папірці з буквами, а решта - чисті. З трьох спроб віднайти пляшку з буквою. (в цьому конкурсі у пляшках знаходиться буква О)

11. Дротики.

Кожному учасникові дається дротик., які по черзі кидаються. Якщо команда набирає певну кількість балів, то вона отримує букву, коли ні то на них чекає Запорожець. (буква Т)

12. Малий баскетбол.

Кожен член команди кидає по одному разу, якщо команда складається з 10 учасників і набирає більше 7 балів (має 7 попадань), то отримує букву. В протилежному випадку - Фортеця. (буква Л)

13. Музичний конкурс.

По перших акордах вгадати пісню і заспівати її. Пропонується шість пісень, коли впізнали три то мають букву. (А)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<i>е</i>	<i>н</i>	<i>с</i>	<i>а</i>	<i>ш</i>	<i>ь</i>	<i>і</i>	<i>п</i>	<i>н</i>	<i>о</i>	<i>т</i>	<i>л</i>	<i>а</i>

Тепер команда повинна із цих букв скласти словосполучення. Якщо воно співпадатиме із словосполученням що задумали організатори гри та ще команда має гарний результат часу, в порівнянні з іншими командами, то стає переможцем гри.

Матеріал підготувала подруга Олена Кучерук, виховниця з Хмельницького осередку