**«Миссия выполнима»**

**Время проведения игры**: 4 часа

**Минимальное количество участников**: до 20 чел

**Количество аниматоров**: 4 человека

**Специальные навыки**: не нужны

**Одежда и обувь:** спортивная или для активного отдыха.

**Стоимость:** 700 рублей с человека

**Активности: Черная дыра, Лазеры, КОСМИЧЕСКАЯ ВСТРЕЧА, Двоичный Код, ОРИЕНТИР, МЕТКИЙ ГЛАЗ, Переправа, ТАЙНИК**

**Реквизит**:

2 полотна для флага, краски, кисти. Карта приключений, разбитая на 25 карточек. Черная плотная ткань с отверстиями 2x2 м и мячи для «Черная дыра», веревка и 2 сетки, шарики 2х цветов по количеству участников для «Лазеры», космолет на команду для «Космическая встреча», веревки, колышки и 2 карты для каждой команды для «Двоичный код», карточки по 10 штук на команду для «ориентир», ДЛЯ «тайник» 3 бревна с замками и с ключами, шарады и ребусы, страйкбольные привода, шары, аккумуляторы, очки защитные для «меткий глаз», 2 пазла- подсказок (подсказки выдаются по одной победившей команде. Одна команда собирает пазл «Клада», т.е. что нужно искать, а вторая команда «место», т.е. где надо искать. В итоге они должны найти сокровища общими усилиями, договорившись, что поделят все вместе!)

**Общий сценарий**:

Все участники рандомно делятся на 2 команды, каждая из которых выбирает себе командира, придумывает символ и название команды, рисует свой флаг и спешит на встречу приключениям.

**Общая легенда:**

 ***«Здравствуйте мои юные спецагенты! Я маршал Митчелл и сегодня я буду руководить Вашими спецоперациями. Вы готовы приступить к изучению секретных данных? Но для начала мне нужно, чтобы Вы разделились на две группы и выбрали себе главного среди своих, а так же дали название своей спецгруппе и нарисовали свой секретный герб на этих флагах… Ну а теперь, пусть Ваши командиры по очереди расскажут мне про Ваши команды.***

***С первым заданием Вы справились на отлично, ну а теперь перейдем к настоящим испытаниям. Сегодня мы здесь собрались, чтобы найти ответы на засекреченные вопросы. Но это нелегко! Вы готовы к сложностям и испытать себя? Отлично! Нас с Вами ждет много заданий, но самое главное испытание будет в конце, и его прохождение зависит от Вашей сплоченности и Ваших умений на протяжении всей спецоперации! Итак, Вы готовы? Не слышу! ВЫ ГОТОВЫ???? Отлично! Не будем задерживаться, на счету каждая минута!»***

1. **Черная дыра**

*Легенда: «Наша спецоперация проходит в другом измерении, а для этого нам необходимо туда попасть. Прошлая моя секретная группа несерьезно отнеслась к этому заданию и до сих пор бороздит неизведанные просторы космоса. Надеюсь, Вы будете серьезны и с легкостью пройдете это испытание»*

Игра для одной команды. Играют по очереди по разным картам.

В вертикальной плоскости между деревьями или любыми другими вертикальными стойками натянуто черное полотно с «дырками» разного диаметра. Команда подходит к этапу «ЧЕРНАЯ ДЫРА». Аниматор ставит задачу команде: необходимо кометой попасть в «черную дыру» и пройти в неизвестное пространство дальше. Кометы, которые попали в «черную дыру» добавляют 5 очков команде-участнице, те которые остались в «нашем измерении» снимают минус 3 очка с команды, за каждую комету. Игра «ЧЕРНАЯ ДЫРА» может быть продолжена дальше, если команда, попадая в следующее пространство, вновь на своем пути встречает сильно натянутую плотную ткань между деревьями или стойками, только диаметр уже существенно уменьшен, впрочем, как и уменьшено количество дырок в полотне. Таких полотен «черных дыр» - преград можно выставлять несколько подряд, на последнем полотне одна «черная дыра» небольшого размера, попав в нее, команда сразу получает 50 балов.

Потом подходит вторая команда и набирает свои очки.

Команды подходят к карте приключений с 2-х сторон и переворачивают карты на столько очков, сколько они заработали.

1. **Лазеры**

*Легенда: «Пробираясь сквозь космическое пространство не каждый новичок дойдет до следующего измерения, ведь эта, с первого взгляда, манящая пустота и тишина, на самом деле, обманчива и таит в себе много лазерных излучений. Итак, посмотрим, какая из команд готова двигаться дальше?»*

Соревновательная игра для двух команд

Обе команды, начиная с командиров сторон, выстраиваются на линии старта, на одинаковом расстоянии, от ранее подготовленных лазеров, натянутых между деревьями, столбами и любыми другими вертикальными предметами на местности. В начале и конце лазеров расположены сетки, в дальней от старта, лежат шарики 2-х цветов в количестве равном количеству игроков. По сигналу аниматора, команда начинает движение сквозь лазеры, достигнув конца измерения, участник хватает из общей сетки шарик цвета своей команды и возвращается через пространство с лазерами, но уже со своим шариком. Касаться лазеров нельзя, касание минус 1 балл. Как только первый участник положил свой шар в сетку, стартует следующий по той же траектории. Игра продолжается до последнего шара, а в конце игры подсчитывается кол-во шаров в сетке, столько баллов получила команда, минус штрафы за касание. Так же по договоренности в каждый из шариков можно засыпать «сюрпризы» для детей! Мука, блестки, записка, и т.д. Команды подходят к карте приключений с 2-х сторон и переворачивают карты на столько очков, сколько они заработали.

1. **Космическая Встреча**

*Легенда: «Мои юные агенты, какие же вы молодцы, горжусь вами. Но сейчас нас с вами ждет, пожалуй, самое нелегкое задание! В космическом пространстве нелегко встретиться с кем то. Но вы идете нога в ногу и приблизились ровно к тому моменту, когда Ваши противники встретились Вам на пути. И Ваши тоже, да. Да! Вы стоите на пути друг у друга! Но мы с Вами цивилизованные, и хватать камни не будем. А решим этот спор космической встречей, кстати, любимое развлечение джедаев!»*

Соревновательная игра для двух команд

Обе команды делятся еще пополам. Стороны команд выстраиваются по диагонали квадрата друг за другом, по команде на диагональ: на одной диагонали 2 половины одной команды лицом друг к другу, на второй диагонали, соответственно, вторая команда. У командиров сторон в руках по космолету. По сигналу аниматора, командиры сторон одновременно начинают движение к своему сокоманднику на противоположной стороне, передает ему космолет и становится в хвост шеренги. Задача команды, как можно скорее поменяться сторонами диагонали, при этом передавая постоянно из рук в руки космолет и можно мешать другой команде бежать, но не забываем, что и они могут мешать) Побеждает та команда, участники которой, быстрее поменяются местами. Командир победившей команды переворачивает еще одну карту на 5 баллов!

1. **Двоичный код.**

*Легенда: «Мои юные спецагенты, вы все такие молодцы, и мы с Вами уже столько всего преодолели. Сейчас мы с Вами попали в закодированное измерение, где каждый шаг может стать для нас последним. Кто знает, что такое двоичный код? Отлично! И так как Вы новички в делах покорения просторов, карты у Вас нет. А есть она лишь у меня! Вы готовы испытать свою удачу? Тогда вперед! Но не забывайте, что Вам надо быть очень внимательным и осторожным!»*

Игра для одной команды. Играют по очереди по разным картам.

Команда выстраивается перед началом, ранее подготовленной, карты, состоящей из 49 квадратов. У аниматора в руке карта, на которой нарисованы двоичные коды. Начиная с командира стороны, участник делает первый шаг на карту, и ждет вердикта аниматора. Если на карте «TRUE», то участник делает следующий шаг в любом направлении, по диагонали шагать можно. Как только участник попадает на «FALSE», он покидает карту. На поле выходит следующий участник, если команда запомнила, куда шел предыдущий участник, то следует по его стопам. Если нет, то прокладывает себе путь заново. «Мертвый участник» подсказывать не может! Задача команды перейти всю карту до конца. Команда, которая дошла до конца получает 10 баллов. За каждого выжившего участника плюс 5 баллов.

Команды переворачивают карту приключений на количество их баллов.

1. **ОРИЕНТИР**

*Легенда: «Вы настолько мастерски справились с заданиями, что я почти готов со спокойной душой уходить на покой, у меня выросла достойная замена! Но есть еще у меня для Вас приключения! Кто умеет ориентироваться на неизведанной местности? Ага! А вот я совсем стар. И позабыл, где давным-давно спрятал секретные слова, и с поиском у меня туго стало. Поможете мне их найти? Ох, спасибо, мои хорошие! За мной!»*

Командная игра на результат, участвуют обе команды.

На местности заранее закреплены на всевозможных предметах карточки от 1до 10. На каждой карточке отличительный знак для команды( ракета и очки), порядковый номер и направление движения к следующей точке. На последней карточке секретное слово. Для определения движения, необходимо представить карточку в плоскости и двигаться по направлению указанной стрелки, пока не обнаружится следующая карточка. Карточку снимать нельзя, только представлять в плоскости. Чужие карточки срывать и прятать нельзя. По сигналу аниматора. Вся команда отправляется на ориентирование по карточкам и ищет секретное слово. Как слово обнаруживается, командир подходит к аниматору и сообщает слово. Если слово верное, то команда получает 10 баллов.

1. **МЕТКИЙ ГЛАЗ**

*Легенда: «Вы меня не перестаете удивлять. Такой прыти и воли к победе я давно не видывал. Настало время самого захватывающего приключения. Какой настоящий агент не умеет стрелять? Правильно, никакой! Ведь опасности кругом. И надо четко поражать цель! А вы умеете стрелять? ООООУ! Ну, тогда покажите мне все свои способности! Помнится мне, в свои лучшие молодые годы я в монету на лету попадал с 30 ярдов! Но для начала защитим себя, надевайте очки и вперед!»*

Соревновательная игра-эстафета для двух команд

Команды выстраиваются в 10 метрах от линии огня в шеренгу друг за другом. На линии огня находятся 2 аниматора, выдают привод и указывают цель для поражения золотая монета, которая заранее закреплена. По команде 3-го аниматора, контролирующего честность эстафеты, обеих команд, начиная с командира, участники бегут до линии огня, берут в руки привод, поражают цель, и бегут обратно передавать эстафету следующему игроку. Каждый участник стреляет до тех пор, пока не будет поражена цель. Команда, все участники которой поразили цель быстрей, получает 10 баллов. Командир победившей стороны переворачивает еще одну карту..

1. **Переправа**

*Легенда:* **«***Вот это настоящая командная работа. Орлиный глаз прямо таки. А скорость ягуара! Но пора бы уже нам с вами возвращаться в наше измерение, но через черную дыру мы не пройдем. Не так давно я обнаружил секретные тропы. За мной, команды!»*

Игра для одной команды на результат и время.

Командам необходимо пройти по ранее подготовленным переправам, натянутым между деревьями, столбами и любыми другими вертикальными предметами на местности, состоящим из 3 этапов: параллелька, бабочка, маятник. Команды проходят этап по очереди и на время. Если упал с этапа идешь на начало данного этапа, и минус 3 балла команде. Команда, которая прошла быстрей, получает 15 баллов. Команды переворачивают карты, по количеству заработанных ими баллов.

1. **ТАЙНИК**

*Легенда: « Мою юные агенты, мы практически выполнили с Вами миссию, но для последнего задания Вы должны объединиться, вы ведь итак 4 года были одной и дружной командой, и пойдете выполнять миссию вместе? Отлично! Уважаю такие мудрые решения. Давайте вместе посмотрим на нашу карту!»*

Если они разгадывают изображение, то шарады и ребусы им ни к чему. Если команда не отгадывает изображение, то за каждый отгаданный ребус или шараду переворачивают еще одну карту. И так до тех пор, пока команды не отгадают, что изображено на картинке.

*Легенда: «На нашей карте изображен секретный ящик, вперед на его поиски. Но ящика там 3!А принести Вы мне должны лишь 1! Вперед! Чего же вы ждете?»*

Дети приносят ящик, который ищут по карте, примерно изображенной на картинке!

*Легенда: «Сейчас Вам предстоит принять самое сложное решение- выбрать один единственный ключ из трех связок, которые есть у меня, который может и не подойти к выбранному ящику. Готовы? Выбирайте! ООООО! Стоп! Так дело не пойдет. Вы же у меня уже взрослые и мудрые. Соберитесь все в круг и выберите одного человека, кто будет ответственный за ключ, он то пусть и выбирает! Итак ключ выбран, давайте открывать!»*

Аниматор отправляет их за ящиком, одним из трех. Команды всеми вместе выбирают один из трех ящиков, приносят аниматору. Потом один из всей команды выбирает ключ и вставляет ключ в замок и …..

Если замок открывается, то команду ждет сюрприз, которых хранится в ящике, а именно заранее обговоренное с родителями сладкое угощение для всех ребят. Либо что-то на их усмотрение. На декорированных 3 листах написана обговоренная заранее, награда и помещена в каждый из трех сундуков.

Если замок не открывается, то аниматор при всех пробует другие ключи. Показывая, что на самом деле выбор был не верный. Но в награду за силу, смелость, смекалку и командный дух дарит им лист с надписью!

**Прощальная легенда: «Мои юные агенты, Вы доказали мне. Что Миссия Выполнима, а я вас всех поздравляю с окончанием всеми Вами начальной школы, хочу, чтобы это время запомнилось Вам на всю жизнь, не меньше, чем наше сегодняшнее увлекательное приключение. Всем понравилось!? Отлично! Хорошего Вам лета, дорогие мои! Не забывайте про меня, а сейчас скорей отправляйтесь к своей награде! До встречи в новых просторах вселенной!»**