

22 ЯНВАРЯ, 12:00-14:00



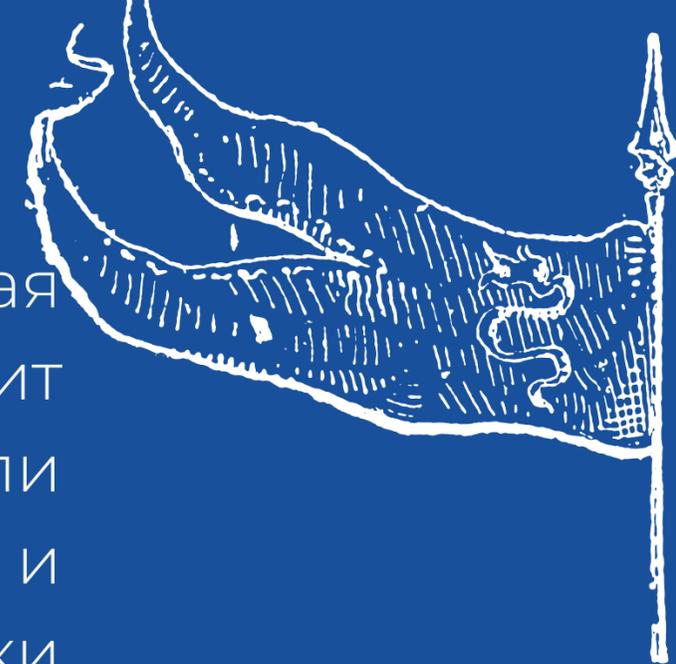
ХРОНИКИ ГЕРОЕВ ВОЗВРАЩЕНИЕ В НАРНИЮ

АКТИВНАЯ ИГРА, ОСНОВАННАЯ НА ИГРОВОМ ФЕХТОВАНИИ.



«Хроники героев» - это динамичная приключенческая игра-квест для ребят 8-11 лет, где нам предстоит перенестись в определенную историческую эпоху или фантастический мир. Силы зла снова угрожают добру и порядку, и кто-то должен им ответить! Участники программы проходят обучение основам фехтования на безопасных мягких мечах и отважно вступают в битву со злом в финале. Костюмы и артистичная работа ведущих создают неповторимую сказочную атмосферу происходящего.

Программа рассчитана на «боевых» мальчиков и девочек, готовых взять в руки меч, однако для леди тоже найдется занятие – луки, дипломатия или магия, помогающие игровым отрядам добиться победы.



КАК ПРОХОДИТ ИГРА?



ВВОДНАЯ ЧАСТЬ. ЛЕГЕНДА. 10 МИНУТ.

В Нарнию пришла беда!

Кто-то опустошает селения на границе страны. Даже ходят слухи, что Белая Колдунья снова воплотилась, и ее слуги нападают на мирных жителей королевства.

Чтобы выяснить, что происходит, Питер Великолепный, верховный король Нарнии, со своими братьями и сёстрами призывает добровольцев в опасный рейд.

Начинается этап обучения.

ЭТАП ОБУЧЕНИЯ. 1,5 ЧАСА.

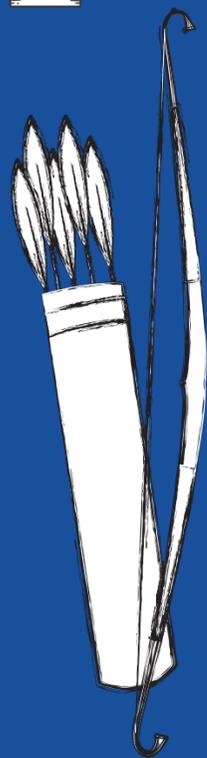
В сопровождении инструктора участники двигаются по территории и посещают 2 площадки.

- Командные игры

Команда должна пройти испытания на взаимопомощь, смекалку, логику и умение работать в команде.

- Фехтование

Команде выдаются мягкие мечи. Ведущий обучает азам фехтования (стойка, удары, защита), после чего происходят парные тренировки. В завершение этапа запускаются игры на закрепление информации.





ФИНАЛЬНАЯ БИТВА. 15 МИНУТ.

Собираемся вместе. Пока все делятся впечатлениями, к нам проникает Белая Колдунья и ее соратники. Участники должны придумать стратегию и победить противников.

ФИНАЛ. 5–10 МИНУТ.

Король Питер благодарит юных воинов за помощь!

Рекомендуем организовать общее фото.



ПРИМЕРЫ КОМАНДНЫХ ИГР:

«Реконструкция»

На короткое время ребята становятся настоящими архитекторами. Их задача – воссоздать из ЛЕГО проект старинного замка.



«Кочки»

Перед участниками запрещенная область, в которой разложены кочки. Задача – пройти по кочкам из пункта А в пункт Б, не заступив.