

Місто Лабіринтів

Сценарій гри для дітей 7–8 років

Місто Лабіринтів — це незвичайне місце, де будинки можуть ходити, вулиці рухаються, а двері з'являються там, де їх не було кілька хвилин тому. Щоніч, рівно опівночі, місто змінює свою форму. Тільки найсміливіші й найкмітливіші мандрівники можуть знайти шлях до виходу.

Гравці — команда друзів, які випадково отримали **магічну мапу**, що прокидається саме в ту ніч, коли місто починає рухатися. На мапі з'являються символи — підказки, пастки або секретні проходи. Але діяти треба швидко: коли сонце зійде, лабіринт зникне, і команда може залишитись у місті назавжди.

Початок пригоди

Діти опиняються на центральній площі Міста Лабіринтів. Посеред площі — фонтан у вигляді величезної головоломки. Він оживає й промовляє:

— *“Щоб знайти шлях до світла, ви маєте слухати не тільки очима, а й серцем.”*

Раптом навколо площі вулиці починають повільно рухатися. З'являються три перші шляхи:

1. **Стежка Дзеркал** — коридор з рухомими відображеннями.
2. **Вуличка Пазлів** — шлях, де двері відкриваються лише після правильних відповідей.
3. **Дорога Ехо** — тунель, у якому слова відлунюють не так, як їх говорять.

Команда має обрати напрямок. Кожен шлях — випробування, але й можливість отримати фрагмент ключа.

Випробування 1 — Стежка Дзеркал

Усі дзеркала спотворюють реальність: один гравець виглядає велетнем, інший — крихітним. Щоб пройти далі, діти мають знайти **єдине дзеркало, що показує правду**.

Підказка: у ньому відсутній зайвий світловий відблиск.

Як тільки вони торкаються правильного дзеркала — відкривається дверцята, а з неї випадає **перший фрагмент ключа**.

Випробування 2 — Вуличка Пазлів

Перед дітьми — три двері з символами: сонце, пісочний годинник та равлик.

Фонтан підказує:

“Шукайте те, що ніколи не зупиняється.”

Вірна відповідь — **пісочний годинник**, бо час рухається завжди.

Двері відчиняються, нагороджуючи команду **другим фрагментом ключа**.

Випробування 3 — Дорога Ехо

У тунелі все відлунює неправильно: коли гравці кажуть “вперед”, луна каже “назад”; коли “стоп”, луна відповідає “йди”.

Щоб пройти шлях, діти повинні навчитися розуміти **справжній звук серед неправильних відголосків**.

Вони придумують код: піднята рука — вперед, опущена — стоп. Разом вони долають тунель і отримують **третій фрагмент ключа**.

Фінал — Великий Поворот Міста

Коли команда повертається на центральну площу, місто починає змінюватися швидше — будинки рухаються, двері спливають, ліхтарі миготять. Щоб вибратися, треба скласти три фрагменти в єдиний ключ і вставити його в паз на фонтані.

Але з’являється головний охоронець міста — **Лабіринтовий Сова**, мудра істота з очима, що світяться.

Він питає:

— *“Що допомагає пройти будь-який лабіринт?”*

Правильна відповідь: **командна робота**.

Фонтан світиться, місто зупиняється, а навколо команди відкривається вихід — світлий портал.

Мотто гри

“Єдине серце — це сила. Єдина команда — це шлях. Разом ми знайдемо вихід із будь-якого лабіринту.”