

### **Голос душераздирающий.**

В полночь начинается жуткий тарарам:

Бродят привидения в замке по углам,

Раздается скрежет, воет где-то зверь,

Кто-то незнакомый открывает дверь.

**Скрип открывающейся двери. Входит заводила всего этого сборища, вида жуткого, но симпатичного.**

**Заводила.** Итак, мы открываем двери Корпорации монстров! Фабрики по производству самых ужасных чудовищ нашего времени. Сегодня проходит завершающий отборочный тур, который покажет, насколько готовы к работе в Корпорации наши фабриканты. Итак, встречаем самых перспективных негодяев!

**Представление команд: 3 команды по 4 человека.**

**У каждого игрока есть свой бейдж с именем, по которому к нему в процессе игры будут обращаться.**

**Все имена придуманы в духе игры, например: Ночной кошмар, Шальной, Пиявка, Гоблин и т. п.**

**Заводила.** Представляем почетных экспертов сегодняшнего расколбаса!

Лидия Петровна — страшный сон всех недоучек!

Офигенный фингалист Петрович! (У мальчишки под глазом нарисован невероятный синяк.)

Чумовая красotka Люська!..

### **«Обморочный конкурс»**

**Заводила.** Объявляю первый обморочный конкурс! Каждая команда представляет нам своего ужасного монстра ночных кошмаров. Победит монстр, от которого сердце дрогнет, душа заледенеет, а вместе с ним и вся команда.

**Команды заранее готовятся к этому конкурсу. Придумывают и делают костюм монстра. Готовят его выступление. Выход должен быть эффектным. Конкурс оценивается жюри и зрителями, свои симпатии они выражают аплодисментами.**

### **«Отравительный конкурс»**

**Заводила.** Второй конкурс — «Отравительный»! Из лаборатории нашей Корпорации вам передали специально приготовленные напитки.

**На подносе стоят несколько мензурок с жидкостью. Это вода, в которую могут быть добавлены соль, сода или перец, а может, еще что-нибудь хоть и съедобное, но малоприятное. Напитков должно быть на 3—4 больше, чем участников.**

**Заводила.** Вы можете сами выбрать, какую жидкость выпить, главное при этом, что называется, и глазом не моргнуть. Хотя это, возможно, совсем не приятный напиток. Отравится тот, кто скривится от выпитого!

**От каждой команды участие в конкурсе принимает один из игроков. Жюри строго следит за реакцией участников на выпитый напиток. Победное очко до-**

стается команде, у которой был самый сдержанный и удачливый игрок.

### «Сиамские близнецы»

**Заводила.** На сцене появляются сиамские близнецы. Это от рождения сросшиеся между собой братья.

Костюм сделан так, что кажется, будто у них одно тело, но две головы, четыре ноги. В руке держат табличку с объявлением «Сиамские близнецы открывают фабрику по производству летательных аппаратов».

**Заводила.** Мы находимся на бирже труда нашей Корпорации. От каждой команды прошу выйти ко мне сиамских близнецов... Как у вас таких нет? Это не проблема.

**Заводила** помогает «срастись» двум участникам: они обхватывают друг друга рукой за талию, теперь у них всего две свободных руки, они и будут рабочими. Нужно сделать свободными руками бумажный самолетик. Это не так-то просто. Оценивается и скорость выполнения задания, и летательные способности сделанной модели.

### «Побег из замка Людоеда»

**Заводила.** Чем дальше, тем страшнее! Иногда вам надо будет заходить в гости к самым жутким жителям Корпорации. Вот только людоед Резиновое Пузо не всегда выпускает обратно своих гостей. Может, он думает, что это была доставка еды на дом?

Вам предстоит побег из замка людоеда — с помощью веревки вы должны спуститься из окна темницы... Как у вас нет веревки? А может, вы хотите стать обедом людоеда?

Нужно сделать веревку из своих вещей — чем длиннее она получится, тем вернее удастся сбежать. Командой-победителем станет та, которая за 5 минут сделает самую длинную веревку.

### «Взвешивание костей»

Командам дается задача; побеждает та, которая быстрее правильно ее решит.

«Сэр Баскервиль должен взвесить 9 кг костей для своей собаки. Но у него только четыре гири: 1, 3, 20 и 27 кг. Как следует расположить гири на весах, чтобы взвесить точно 9 кг?»

*Ответ: Сэр Баскервиль должен поставить на одну сторону весов гири 27 и 3 кг, а на другую — гири 20 и 1 кг + кости. Таким образом весы будут находиться в равновесии.*

### «Ожившая мумия»

**Заводила.** Поступил заказ: напугать одного любителя египетских ценностей. Уж очень он надоел — что-то все выискивает в гробницах, все что-то от-крыть секреты пирамид. Это должно оставаться тайной. Отобьем ему охоту к исследовательской работе!

Одного из участников каждая команда превращает в мумию. Делают это, воспользовавшись обычным рулоном туалетной бумаги. Команда, которая быстрее завершит свою работу, побеждает. Необходимо, во-первых, смотать весь рулон, во-вторых, сделать работу качественно.

### «Страшилка»

**Заводила.** Кто не любит сказки на ночь! Чтоб детишек замучила бессонница, расскажите-ка нам жуткую историю.

Нужно придумать страшилку. Рассказывает ее команда по цепочке, от каждого участника — по 2–3 предложения. Оценивают конкурс жюри и зрители аплодисментами.

### «Ресторан на Лысой горе»

**Заводила.** Пришло время подкрепиться! Я могу предложить вам из меню ресторана такие блюда, как язык жабы, жареные мухоморы, котлеты из пиявок. А может, вы желаете попробовать пюре из болотной тины с маринованными улитками? Нет, для вас лучшее блюдо ресторана — долгоносики в муке высшего сорта. Внесите!

На подносе вносят 3 тарелки с мукой, в которой спрятаны желатиновые конфеты в форме змеек; в каждой тарелке по 5 конфет. Нужно без помощи рук найти всех «долгоносиков» и съесть. Побеждает команда, быстрее справившаяся с заданием.

**Заводила.** Теперь можете передохнуть. Сейчас жюри подведет общие итоги и назовет победителей.

**Подведение итогов. Распределение мест.**

#### 1-е место — «Убойная сила»

Вы нас потрясли своей жуткой привлекательностью и безумной сообразительностью!

#### 2-е место — «Жуть непроглядная»

Видимо вы что-то не доглядели, желаем удачи в следующий раз!

#### 3-е место — «Полуфабрикат длительной заморозки»

Вам еще предстоит окончательно отморозиться, чтобы занять первое место. Добавьте жару!