

## Сценарий игры-квеста «В поисках сокровищ»

(Дети, одетые в спортивную форму, под запись саундтрека из к/ф «Пираты Карибского моря» (К. Бадельт, Х. Циммер) входят в зал и рассаживаются на маленькие зеленые «островки» на ковре, спиной к закрытому занавесу. На видеопроекторе демонстрируется презентация, соответствующая вступительному слову ведущего.)

**Ведущий:** Здравствуйте, ребята! Я хочу рассказать вам одну интересную историю. Случилась она очень давно. Капитан пиратского судна «Черная каракатица», предчувствуя свой последний час, в знак благодарности за долгую и верную службу отдал своим матросам карту сокровищ, нарисованную на коже крокодила. Они решили плыть к этому месту. Но как только на горизонте появилась заветная полоска земли, среди корсаров начался нешуточный бой за карту. И так как каждый старался только для себя, она была разорвана на множество небольших кусочков. Жестокая охота за ней продолжалась бы еще долго, но внезапно, словно в наказание за жадность, на шхуну налетел жуткий шторм, и через несколько часов корабль затонул недалеко от берега. Большая часть команды погибла в бурных водах. А что же случилось с картой? Одни ее кусочки остались в воде, а другие были затеряны или припрятаны уцелевшими корсарами на суше. Оставшиеся в живых пираты пытались разыскать части злополучной карты и собрать ее, но ни у кого это так и не получилось...

С тех пор прошло немало времени, и до наших дней дожили лишь два пирата — Билл и Джек. Постаревшие и ослабевшие, они уже не в силах самостоятельно добраться до клада, но только они знают, где нужно его искать! Встретиться бы им друг с другом...

(Презентация заканчивается. Звучит запись саундтрека из к/ф «Пираты Карибского моря» (К. Бадельт, Х. Циммер). Из-за кулис с противоположных сторон появляются пираты. Некоторое время они разглядывают друг друга, потом, узнав, здороваются, используя своеобразный ритуал приветствия, обнимаются.)

**Джек:** Здравствуй, Билл! Тысяча чертей! Сколько же мы с тобой не виделись? Как поживаешь?

**Билл:** Мое почтение, Джек! Да-а-а! Мы с тобой уж лет 100 не виделись... Веришь, рад тебя видеть, лысая твоя голова! Надоело скитаться по свету в одиночестве. А ты помнишь про карту сокровищ?

**Джек:** Я не просто помню, а даже знаю, где ее искать. Да ведь и ты знаешь! Может, объединимся и найдем карту и клад? У меня и корабль есть, стоит в гавани. Как отыщем клад, сразу на нем уплывем.

(Занавес открывается, участники квеста видят шхуну под парусом.)

**Билл:** Я, конечно же, согласен. Но ты же понимаешь, что силы у нас уже совсем не те, что были тогда. Нам бы команду набрать из ловких, проворных, смышленных матросов.

**Джек:** Открой шире свой единственный глаз и посмотри. *(Показывает на сидящих детей.)*

**Билл** *(смотрит в подзорную трубу):* Ты прав! Из этих юнцов можно набрать подходящих помощников.

**Джек:** А я себе выберу не только сильных и умных, но тех, кто не боится плавать, кто не испугается морской пучины.

*(Пираты набирают себе команды: Билл одевает на шею своим матросам зеленые косынки, а Джек — надувные круги. Дети строятся в две колонны за своими пиратами.)*

**Билл:** Давай разделим наши усилия. Мы отправимся в глубь острова, а вы будете искать на берегу и в воде. А потом, если повезет найти все части карты, встретимся снова и отыщем клад.

**Джек:** Вперед, к приключениям и сокровищам!

*(Участники команд расходятся: одни идут в бассейн, другие — в физкультурный зал. Игровые действия разворачиваются одновременно в обоих блоках.)*

## **Прохождение квеста в бассейне**

Бассейн украшен пиратской символикой: флажками-растяжками, наклейками, подвесными шарами и т. д. На дне — прозрачный контейнер с игрушками, к которому приклеена часть карты. Вдоль длинной стороны чаши на равном расстоянии друг от друга установлены 4 плавающих флажка с «якорями», к которым снизу привязаны пластиковые бутылочки-обманки. На «якоре» без флажка, прикрепленном к нижней ступеньке одной из лестниц, спрятана еще одна часть карты. На поверхности плавает различный «мусор» — мячи, нарукавники и т. п.

На бортике подготовлен инвентарь для испытаний: 3 полых шеста с крышками на концах *(в некоторых из них спрятаны фрагменты карты)*, надувной плотик, доски для плавания *(по количеству детей и еще одна, к которой тоже прикреплена часть карты)*, корзинка для сбора игрушек.

*(Джек ведет свою команду в бассейн, проход в который оформлен в виде «болота» с проложенной через него «тропой» из деревянных кочек и массажных зеленых ладошек.)*

**Джек:** Чтобы попасть на морской берег, нам надо преодолеть непроходимое болото. Передвигаться можно только ногами по кочкам, а руками — по зеленым ладошкам. И ни в коем случае не наступайте на красные ножки и ладошки. Это следы тех, кто пошел не по тропе... Смелее, за мной!

(Джек первым преодолевает «тропу». Дети по очереди идут за ним и входят в раздевалку бассейна. Звучит запись песни «Нормальные герои», муз. Б. Чайковского, сл. В. Коростылева.)

### **Разминка**

Джек приглашает детей на разминку. Упражнения, которые он показывает, напоминают движения волн, лазание по мачтам, греблю на веслах, различные способы плавания и задорный пиратский танец.

**Джек:** Здесь, видно, прошел сильный шторм, и теперь на воде плавает много мусора. Надо срочно очистить акваторию. Заходи по одному!

(Дети спускаются в чашу бассейна и начинают собирать «мусор» в корзину.)

**Джек:** Молодцы, быстро справились! А теперь покажите, как вы умеете плавать на надувном плоту и обходить якоря.

### **Игра «Водный слалом»**

Дети по очереди, лежа на плоту и работая руками, плывут на надувных плотках, огибая каждый флажок-якорь «змейкой» и возвращаются назад.

**Джек:** Неплохо вы справились с этим заданием. А если постараетесь, сможете отыскать среди якорей часть карты сокровищ.

(Дети находят бутылочку, в которой спрятана одна из частей карты.)

**Джек:** Известно мне, что море часто хранит свои сокровища на самом дне. Но не каждому удастся до них добраться, потому что настоящие сокровища не видны за кучей безделушек. А вы умеете нырять? Покажите, на что вы способны. Надо поднять со дна все, что там лежит.

### **Игра «Ныряльщики»**

Дети по очереди ныряют на глубину и стараются поднять со дна за один прием не более 3 тонущих предметов из контейнера.

**Джек:** Надо бы посмотреть, что это за странный сундук и нет ли в нем чего-нибудь интересного.

(Дети поднимают контейнер и обнаруживают на его днище часть карты.)

**Джек:** У нас уже есть две части карты, но этого мало. Представьте, что вы попали в шторм, ваш корабль разбит. Вы барахтаетесь за бортом среди обломков, а недалеко виднеется земля. И вот, преодолевая все водные преграды, вы тащите к земле доски, чтобы развести огонь и построить хижину.

### **Игра «Переправа»**

Поперек бассейна укладываются 3 полых шеста на расстоянии 50–80 см друг от друга. Дети переплывают на плавательных досках с одного берега на другой. Подныривая под шестами, толкают свои доски над ними. Когда все участники перебираются на противоположную сторону, остается еще одна доска.

**Джек:** Эй, вы тут забыли кое-что. Да это же карта!

**Дети:** Ура-а-а!

**Джек:** Вы мне начинаете нравиться, и поэтому я скажу вам одну очень важную вещь, которая поможет отыскать недостающие части карты. Настоящего кладоискателя отличает любопытство. Он готов заглядывать в любую щель, подмечать все странности, чтобы найти то, что ему нужно. Посмотрите вокруг. Может, ваша внимательность и любопытство будут вознаграждены?

(Дети, убирая шесты, обращают внимание на пробки, которыми они закрыты. Снимая их, они достают еще две части карты сокровищ.)

**Джек:** Ну, теперь-то мы легко доберемся до сокровищ, если, конечно, нашим товарищам удалось найти свои части карты. Надо поспешить к ним навстречу. Свистать всех наверх!

(Дети выходят из воды, отправляются в раздевалку. Затем, вновь преодолевая «болотную тропу», поднимаются в музыкальный зал, неся с собой все найденные кусочки карты сокровищ.)

### **Прохождение квеста в физкультурном зале**

(«Пират» Билл со своей командой входит в зал, украшенный пальмами, африканскими животными и птицами.)

**Билл:** Тысяча чертей! Мы в джунглях! Вы помните, нам предстоит разыскать утерянные части карты сокровищ. Вы готовы?

**Дети:** Да!

**Билл:** Тогда становитесь на разминку! Надо посмотреть, на что вы способны.

(Билл проводит с детьми небольшую разминку.)

**Билл:** Как жарко в джунглях! Посмотрите, вокруг много пальм и лиан, а попить нечего... Может быть, вы знаете, какое растение в джунглях может утолить жажду?

**Дети:** Кокос!

**Билл:** Точно! Как же я забыл! А вот и кокосы! (Показывает на непрозрачные воздушные шары, подвешенные на гимнастической стене.) Представляете, однажды в кокосе мы нашли золотую сергу местного индейца. А вы не желаете проверить эти кокосы?

### **Игра «Кокосы»**

Дети по очереди залезают на гимнастическую стенку, снимают оттуда по одному шару, спускаются с ним, а затем по команде Билла резко садятся на шары так, чтобы они лопнули. В одном из «кокосов» игроки находят часть карты.

**Билл:** Отлично! Начало положено! *(Принюхиваясь, подходит к сухому бассейну, заполненному цветными шариками.)* Мое пиратское чутье подсказывает, что здесь пахнет кладом. Нырять сюда!

*(Дети находят в сухом бассейне еще одну часть карты.)*

**Билл:** Неплохо мы с вами начали! Но насколько вы ловкие и сильные? Нам надо преодолеть жуткие заросли джунглей. Вы умеете ползать, прыгать, перелезть препятствия?

**Дети:** Да!

**Билл:** Тогда вперед!

### **Полоса препятствий**

Дети по очереди преодолевают полосу препятствий. Для этого используются гимнастические скамейки, туннели, пирамида. На некоторых спортивных снарядах прикреплены «обманки» и часть карты, которую игроки обнаруживают в конце прохождения полосы.

**Билл:** Молодцы! А теперь представьте, что вы вдруг оказались на необитаемом острове и решили построить шалаш. Что вам потребуется для этого?

**Дети:** Ветки, палки, лианы, веревки.

**Билл:** Конечно! А чтобы все это скрепить, надо уметь вязать узлы. Вы знаете, какие узлы самые надежные?

**Дети:** Морские!

**Билл:** Правильно. Их непросто не только завязывать, но и развязывать. Я обнаружил тут интересную гирлянду. *(Показывает на матерчатые мешочки, подвязанные узлами на длинной бельевой веревке.)* Помню, что некоторые из нас, пиратов, хранили в таких мешках самое ценное. Посмотрим, что здесь есть!

### **Игра «Морские узлы»**

Дети развязывают мешочки *(их количество должно соответствовать числу игроков)*. Во многих из них — «обманки», и лишь в одном находится часть карты.

**Билл:** А у вас неплохо получается! Видно, я не ошибся в своем выборе. Но радоваться пока рано. Есть задачи в жизни намного сложнее. Например, сосчитать звезды на небе, найти иголку в стоге сена или карту в песке. Песок — очень сыпучий. Копаешь в одном месте, а другое в это время прячется под холмиком. Но я облегчу вашу работу. Берите в руки кисточки, которыми

обычно пользуются археологи на раскопках, и представьте себя охотниками за древностями!

### **Игра «Раскопки»**

В двух пластиковых контейнерах с песком под несколькими слоями «обманок» спрятаны кусочки карты сокровищ. Количество слоев должно быть равно числу игроков. Дети аккуратно малярными кисточками расчищают пласты.

**Билл:** Пока вы копали песок, я обнаружил что-то похожее на клад. Смотрите, что это за сундук? *(Показывает на небольшую шкатулку, запертую на замок.)* Но он закрыт. Нужен ключ. Если мы его найдем, весь клад достанется только нам и не придется ни с кем делиться.

*(Дети начинают искать ключи и пробуют открыть ими замок. Ключи развешаны по всему залу и каждый надо проверить. Наконец, им удается открыть сундук, в котором они находят очередную часть карты.)*

**Билл:** Прекрасно! Мы собрали все потерянные когда-то в джунглях части карты. Осталось встретиться с Джеком и его командой. Все за мной, в кают-компанию!

*(Команда Билла входит в музыкальный зал. Детям раздают фрукты и сок в праздничных стаканчиках. Пока команда Джека не поднялась в «кают-компанию», они смотрят по видеопроектору, как разворачивается действие в бассейне. Затем появляются игроки команды Джека.)*

**Билл:** Джек, моя команда нашла много интересного! А вам удалось что-нибудь выловить в соленых волнах?

**Джек:** Ты не поверишь, мои матросы преодолели все испытания, проявив отвагу, ловкость, смекалку, внимательность. Мы раздобыли вот это! *(Показывает найденные части карты.)*

**Билл:** Ура! Теперь карта сокровищ наша!

**Джек:** Билл, а ты узнал кожу, на которой она нарисована? Это же тот крокодил, которого мы поймали в дельте Нила. Да, мы тогда славно поохотились...

**Билл:** Давайте же быстрее соберем карту.

*(Дети складывают на полу части карты, затем прикрепляют ее на магнитную доску.)*

**Билл:** А что здесь изображено?

*(Все участники квеста рассматривают карту.)*

**Джек:** На ней явно что-то зашифровано. Смотрите-ка, здесь нарисованы пальмы, болото и морские волны. Где-то это я все видел?

**Дети:** У нас в детском саду!

**Джек:** Билл, дружище! Нам с тобой сказочно повезло: мы не только смогли найти карту сокровищ, но и место, где зарыт клад. Ура! Мы у цели!

**Билл:** А где же обозначено место клада?

**Джек:** По всей карте нарисованы какие-то стрелки...

(Дети смотрят на стрелки и догадываются, что все они указывают на музыкальный зал.)

**Билл:** Значит, клад здесь?!

(Дети начинают искать клад в зале. На пальме Билл находит странную записку и читает ее.)

**Билл:**

Где холодные моря,  
Где кончается земля,  
Где медведи обитают,  
Снег и льдины там не тают.  
Что это?

**Дети:** Это Северный полюс.

(Дети бегут к «Северному полюсу».)

**Билл:**

Вы под льдину загляните,  
Указатель там найдите.  
(Джек с помощью детей находит вторую записку и читает ее.)

**Джек:**

Есть аквариум в саду,  
Там подсказку отыщу!  
(Дети ведут пиратов к аквариуму и находят там следующую записку. Билл читает ее.)

**Билл:**

Где кокосы, и бананы,  
И большие обезьяны,  
Растут пальмы там и тут —  
Край тот джунглями зовут.  
(Все игроки отправляются в «джунгли».)

**Билл:**

В пасть к удаву загляните,  
Там подсказку отыщите!  
(Джек достает записку из игрушечного удава и читает ее.)

**Джек:**

Там, где выдают питание,  
Вы получите задание!  
(Дети вместе с пиратами входят в пищеблок и находят очередную подсказку среди пустых кастрюль и чайников на полках.)

**Билл:**

А следующее задание  
Ищи в кают-компании.  
(Участники квеста вновь поднимаются в музыкальный зал и, внимательно осмотрев «пиратскую шхуну», обнаруживают последнюю подсказку.)

**Джек:**

Знайте, клад запрятан там, Где живет гиппопотам,  
Где болото и лягушки, Рыбы плавают в кадучке. (Дети вместе с пиратами  
подходят к «болоту» перед бассейном, но ничего там не находят. Джек,  
внимательно осмотрев подсказку, дочитывает ее.)

**Джек:**

Вы пойдете от воды И найдете там следы. По следам скорей идите  
И сокровища найдите! (Игроки находят следы, ведущие под лестницу,  
и обнаруживают там большой ларец.)

**Билл:** Ура! Свистать всех наверх! Как делить будем? По-честному или  
поровну?

**Джек:** Каждый получит свою долю: юнгам — пиастры, а нам —  
драгоценности. Согласны?

**Дети:** Да!

**Билл и Джек (хором):** Ну, прощайте!

(Пираты, забрав из ларца шкатулку с «драгоценностями», убегают. Дети  
получают угощение в виде шоколадных монет.)

**Ведущий:** Угощайтесь, ребята! Наши приключения закончились. Пора  
возвращаться в группу.