

## Квест - игра «В поисках сокровищ»

**Оборудование:** Одежда для пиратов (тельняшки, шляпы, банданы, таблички с именами пиратов; сок, стаканчики и трубочки; пиратский флаг; мячики, цель метания "Осьминог", кости из бумаги; шоколадные монеты, бусы и браслеты в сундук сокровищ, сундук, части-обрывки карты 6 шт., обозначения по периметру участка: Долина Мудрости; Коралловая бухта; таверна «Три пескаря»; Сонная лощина;

### Ход досуга

#### Пират 1 :

-Здравствуйте, ребята! Вы хотите приключений? Тогда давайте мы с вами превратимся в веселых пиратов! Но пиратами могут быть только смелые, ловкие и умелые ребята. Сегодня мы проверим вашу ловкость, быстроту и умение дружить.

-Для начала нам необходимо сменить костюмы. (Дети одевают различные костюмы пиратов, тельняшки, банданы, шляпы и т. д. / под музыку/)

- Вчера мы поймали в нашей реке Селенга бутылку, в которой оказалась записка. Хотите прочитать, что там написано? (*Записка должна выглядеть старой – пожелтевшей, с потрепанными краями*).

Пират читает содержимое записки: «Меня зовут пират Джек Воробей. Один очень старый пират рассказал мне, что на острове Пираторленд спрятаны несметные сокровища. Я собрал команду и отправился в путешествие. Уже через месяц мы причалили к берегу острова. Мы очень долго искали сокровища, перекопали весь остров, но ничего так и не нашли. Если вы найдете эту записку, отправляйтесь в плавание и отыщите сокровища. С уважением, гроза Карибского моря пират Джек Воробей. Попутного вам ветра!» 1-я часть карты острова Пираторленд прилагается.

#### Пират 2:

- Ну, что, ребята, займемся поисками сокровищ? Я знаю, что у всех настоящих пиратов есть слово, которое они кричат все вместе, когда победят. Это слово «*Карамба!*» Давайте потренируемся кричать его все вместе, дружно взявшись за руки: "Карамба!" Кричим: "Карамба!"

1. Первое испытание. Все пираты должны уметь внимательно слушать команды капитана и быстро их исполнять. Встаем в круг и выполняем команды быстро и правильно!

Лево руля! – все должны повернуться направо;

Право руля! – все должны повернуться направо;

Поднять паруса! – все поднимают руки вверх;

Драить палубу! – все начинают тереть ногой по полу;

Пушечное ядро! - все приседают;

Кричим: "Карамба!"

2. Выбор имени пирата.

**Пират 1:**

- Молодцы! Я вижу, что все вы готовы стать настоящими пиратами. Но у каждого пирата должно быть своё интересное имя. Разыгрываем имена пиратов (на карточках напечатаны имена, дети выбирают из мешочка, кому какое достанется и прикрепляют на одежду).

Кричим: "Карамба!"

**Пират 2:**

- Сокровища закопал самый старый и страшный пират, а карту он разорвал на несколько кусочков и разбросал по всему океану. Чтобы нам найти клад, нужно пройти много препятствий и отыскать все кусочки карты. Мы сложим кусочки карты и отыщем сокровища. Ну что команда готова? Тогда в путь! Вперед за сокровищами! (дети садятся в воображаемый корабль из стульев и столов, придумывают ему название, распределяют роли: ответственный за карту, за пиратский флаг, капитан с штурвалом, впередсмотрящий с подзорной трубой и т. д. зависит от количества детей)

Кричим: "Карамба!"

3. Следующий этап приключения *«Долина Мудрости»*.

**Пират 1:**

- На горизонте второй кусочек карты! Возле Долины мудрости на карте стоит цифра 1. Значит, начинать поиск сокровищ нужно именно с этого места. Причаливаем. Сходим на берег. (Дети подходят к стене, где указатель *«Долина Мудрости»*). Когда дети подходят к столу, воспитатель подсказывает, что нужно что-то найти, может быть, какой-то знак, метку или записку. Дети находят свернутый в трубочку длинный лист бумаги. Там записка: *«Чтобы получить кусочек пиратской карты, вы должны отгадать все загадки»*, пират зачитывает загадки, дети-пираты отгадывают.

а) Он коварнейший злодей.

Им пугают всех детей,

Носит пистолет и нож,

Учиняет он грабеж.

Он то беден, то богат и все время ищет клад.

Отвечайте поскорей  
Кто же это... ? (*БАРМАЛЕЙ*)

б) Над водой взметнулась глыба –

Это очень злая рыба.

Показала свой плавник  
И опять исчезла вмиг. (*Акула*)  
в) Через океан плывет великан  
И пускает он фонтан. (*КИТ*)

г) Как плывут они красиво –

Очень быстро и игриво!

Нам показывают спины

Из морской воды... (*дельфины*)

д) Ты со мною не знаком?

Я живу на дне морском,

Голова и восемь ног –

Вот и весь я - ... (*осьминог*)

### **Пират 2:**

-Мы отгадали все загадки! Взялись за руки и кричим: "Карамба!"

Когда загадки разгаданы, воспитатель читает приписку под загадками: «Теперь, когда все загадки разгаданы, вы можете отправляться дальше. Про кого была последняя загадка? Ищите его, и найдете следующий обрывок карты».

4. Следующий этап – Коралловая бухта.

### **Пират 1:**

- Молодцы! Ищем вокруг осьминога! (*На ватмане, на стене, нарисован осьминог*).

- По курсу гигантский осьминог, он хочет потопить наш корабль, нужно его атаковать. Ищите, около него должно быть следующее задание.

Задание: «*Метать мячики в осьминога, с завязанными глазами*». (Участвуют все дети, активно метают набивные мячики, «случайно» из-за ватмана выпадает обрывок пиратской карты).

**Пират 2:**

- Молодцы, вы победили осьминога и получили третий кусок карты.

Кричим: "Карамба!" А теперь нам нужно плыть дальше.

5. Следующий этап.

**Пират 2:**

- Разрази меня гром! Кажется, я проголодался. А вы? Предлагаю заплыть подкрепиться в таверну «*Три пескаря*».

Конкурс "Кто быстрее выпьет сок". (По два-три ребенка пьют сок через трубочки на скорость. Под одним из стаканчиков находим четвертый обрывок карты). Получаем четвертый кусок карты с указанием найти кости.

Кричим: "Карамба!" (*садимся на корабль*)

6. Следующий этап.

**Пират 1:**

- Плыдем дальше, смотрим в бинокль, трубу, по сторонам, ищем кости.

Нам нужно доплыть к следующему обрывку карты.

**Пират 2:**

- Слева по борту вижу разбросанные кости. Сходим на берег.

У костей находим задание: «Вам предстоит игра в кости. Игра "Кто больше соберет костей за 1 минуту". Под одной из костей находим (*подбрасываем*) пятый кусок карты и указание. Что надо побывать в Сонной лощине.

7. Следующий этап.

**Пират 2:**

- Нам осталось найти последний обрывок карты. Садимся на корабль! Плыдем дальше до Сонной лощины. Сходим на берег, в лощину!

Здесь засыпают все люди и животные. Чтобы не уснуть, нам надо поиграть в игру "Передай и повтори". (Дети встают в круг, звучит музыка, дети передают за спиной подзорную трубу, музыка останавливается - у кого в руках подзорная труба - тот показывает движение, остальные дети повторяют это движение. После этого игра продолжается снова). Откуда-то сверху «*появляется*» последний обрывок пиратской карты.

Кричим: "Карамба!"

8. Заключительный этап.

**Пират 1:**

- Теперь мы все вместе собираем карту! *(из добытых 6 кусочков дети собирают карту)*

- Ура! Наша карта готова! (на карте обозначено место *(на участке)*). Где спрятаны сокровища. Идем искать клад *(Дети ищут и находят сундук)*.

**Пират 2:**

- Вот это удача! Мы нашли сокровище, которое до нас пытались найти десятки лучших пиратов. Но получилось только у вас – самых ловких, дружных, умных и смелых *(Дети открывают сундук с шоколадными монетами, украшениями)*.

Кричим: "Карамба!"

**Пираты:**

- Сегодня мы с вами преодолели много препятствий. Вам было интересно? Почему мы смогли найти все обрывки карты? Потому, что мы дружно искали, играли, отгадывали загадки.

