



## КВЕСТ-ИГРА

«ПИРАТЫ С ОСТРОВА СОКРОВИЩ»





ПРИВЕТ, РЕБЯТА!

Я БЕССТРАШНЫЙ ПИРАТ СИЛЬВЕР! ВСЮ СВОЮ ЖИЗНЬ Я СОБИРАЛ СОКРОВИЩА ПО ВСЕМУ СВЕТУ И СКЛАДЫВАЛ ИХ В ОГРОМНЫЕ СУНДУКИ. СВОЕ САМОЕ ГЛАВНОЕ СОКРОВИЩЕ Я СПРЯТАЛ В ОЧЕНЬ НАДЕЖНОМ МЕСТЕ! ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ НАЙТИ МОЙ КЛАД, ТО ВАМ ПРЕДСТОИТ ПРОЙТИ ПОДГОТОВЛЕННЫЕ МНОЙ ИСПЫТАНИЯ, НО СПЕРВА ПОЛУЧИТЬ ПОСВЯЩЕНИЕ.

ЗАДАНИЕ НА ПОСВЯЩЕНИЕ:

«ВСЕ НА БОРТУ ДОЛЖНЫ УМЕТЬ СЛУШАТЬ КАПИТАНА И ВЫПОЛНЯТЬ ПРИКАЗЫ ПО КОРАБЛЮ»:

ЛЕВО РУЛЯ! — ВСЕ БЕГУТ К ЛЕВОМУ БОРТУ

ПРАВО РУЛЯ! — ВСЕ БЕГУТ К ПРАВОМУ БОРТУ

НОС! — ВСЕ БЕГУТ ВПЕРЕД.

КОРМА! — ВСЕ БЕГУТ НАЗАД.

ПОДНЯТЬ ПАРУСА! — ВСЕ ОСТАНАВЛИВАЮТСЯ И ПОДНИМАЮТ РУКИ ВВЕРХ. ДРАИТЬ ПАЛУБУ! — ВСЕ ДЕЛАЮТ ВИД, ЧТО МОЮТ ПОЛ. ПУШЕЧНОЕ ЯДРО! — ВСЕ ПРИСЕДАЮТ.

АДМИРАЛ НА БОРТУ! — ВСЕ ЗАМИРАЮТ, ВСТАЮТ ПО СТОЙКЕ «СМИРНО» .

ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ НУЖНО ПРОИЗНЕСТИ ТОРЖЕСТВЕННУЮ КЛЯТВУ:

«ВСТУПАЯ В РЯДЫ ПИРАТОВ И ИСКАТЕЛЕЙ СОКРОВИЩ, КЛЯНУСЬ НЕ ТРУСИТЬ, НЕ УНЫВАТЬ, ПОМОГАТЬ ТОВАРИЩАМ, НАЙДЕННЫЕ СОКРОВИЩА РАЗДЕЛИТЬ ПО ЧЕСТИ И СОВЕСТИ, ИНАЧЕ ПУСТЬ МЕНЯ БРОСЯТ НА СЪЕДЕНИЕ АКУЛАМ».

КТО СОГЛАСЕН, НАЗЫВАЕТ СВОЁ ПИРАТСКОЕ ИМЯ И ПРОИЗНОСИТ: «КЛЯНУСЬ!»

И ЕЩЕ: ЗА КАЖДОЕ ЗАДАНИЕ ВЫ ПОЛУЧИТЕ ПО КУСОЧКУ КАРТЫ. СКЛЕИВ КАРТУ, ВЫ УЗНАЕТЕ, ГДЕ ИСКАТЬ СОКРОВИЩЕ!

НО БЕРЕГИТЕСЬ! ЕСЛИ ВЫ НЕ ВЫПОЛНИТЕ ХОТЯ БЫ ОДНО ЗАДАНИЕ, А ЗАБЕРЕТЕ КУСОЧЕК КАРТЫ - КЛАД СГОРИТ!

УСПЕХОВ!

БЕССТРАШНЫЙ КАПИТАН СИЛЬВЕР.





# СТРОИМ КОРАБЛЬ

Чтобы отправиться в путь - нам необходим транспорт.  
Ведущий показывает «схему строительства».

МЕСТО ДЛЯ ЧЕРТЕЖА  
(схема строительства корабля)

“Корабль готов! Рулевым будет пират в полосатых штанах (или носках, или с определенным рисунком на футболке)! Рулевой, занять место у штурвала! Поднять наш пиратский флаг! Поднять якорь! Отдать швартовый! Вперед, в путь! Рулевой, крути штурвал”

# ТЕПЛОЕ И ХОЛОДНОЕ ТЕЧЕНИЕ



"Теперь мы можем все вместе искать сокровища! Но для начала нам нужно раздобыть КАРТУ! Вы знаете, что в морях и океанах есть теплые и холодные течения? Чтобы достигнуть цели мы будем плыть, придерживаясь теплого течения. Когда карта будет близка, течение станет совсем горячим"

ИГРАЕМ В «ГОРЯЧО-ХОЛОДНО».

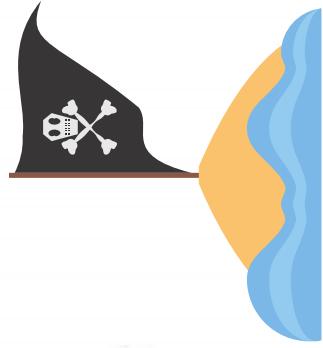
используя обруч, мы объединяем пиратов в одну кучу, как будто они сидят в шлюпке. им предстоит научиться двигаться всем вместе в каком-то направлении, определяя где «теплее» и таким образом найти первый кусочек карты, который предварительно был спрятан в бутылку. также дети находят в ней конверт со следующим заданием

# ВСТАТЬ НА ЯКОРЬ

Багляни на стражного злодея,  
И сам весь гулк парандея.  
Каким пиратом был сначала?  
Работы предстоит немало:  
затем предстань, не спаси!

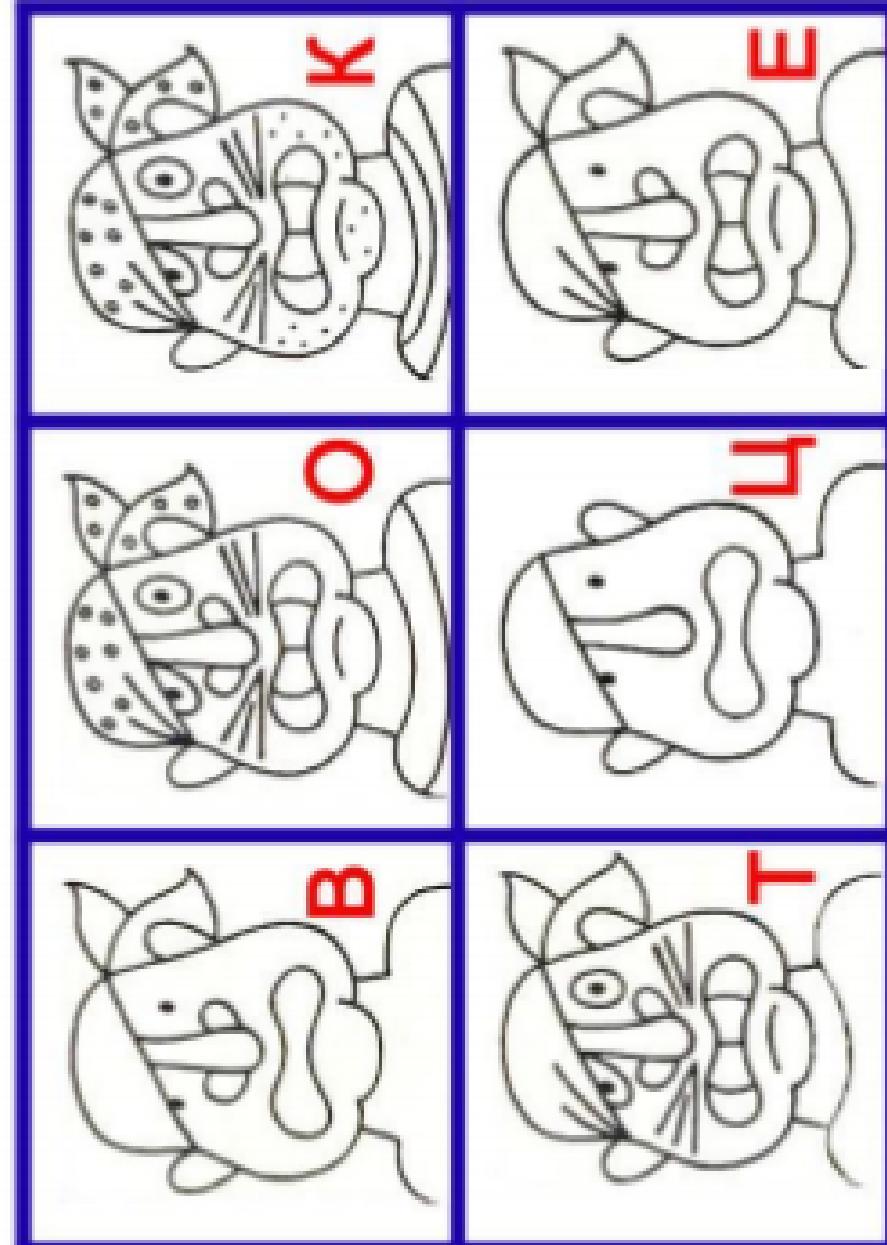
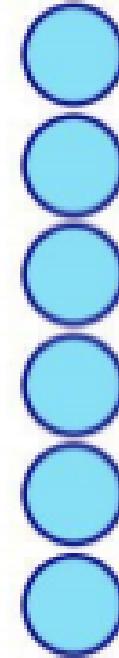


Все пираты детали?  
Потренируйте ум и глаза!  
(Разбойник не укусит вас!)



Расставьте картинки по местам, не забывая записывать буквы, которые будут написаны рядом с очередной картинкой. Если вы правильно составите последовательность, то у вас получится название того места, где спрятана очередная подсказка.

Ключевое слово



Находим под цветком конверт со вторым куском карты и задание с вопросами на смекалку.

# ПИРАТСКАЯ СТЕКАЛКА



ПИРАТЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ВНИМАТЕЛЬНЫМИ И СООБРАЗИТЕЛЬНЫМИ. ОТГАДАЙТЕ МОИ ЗАГАДКИ:



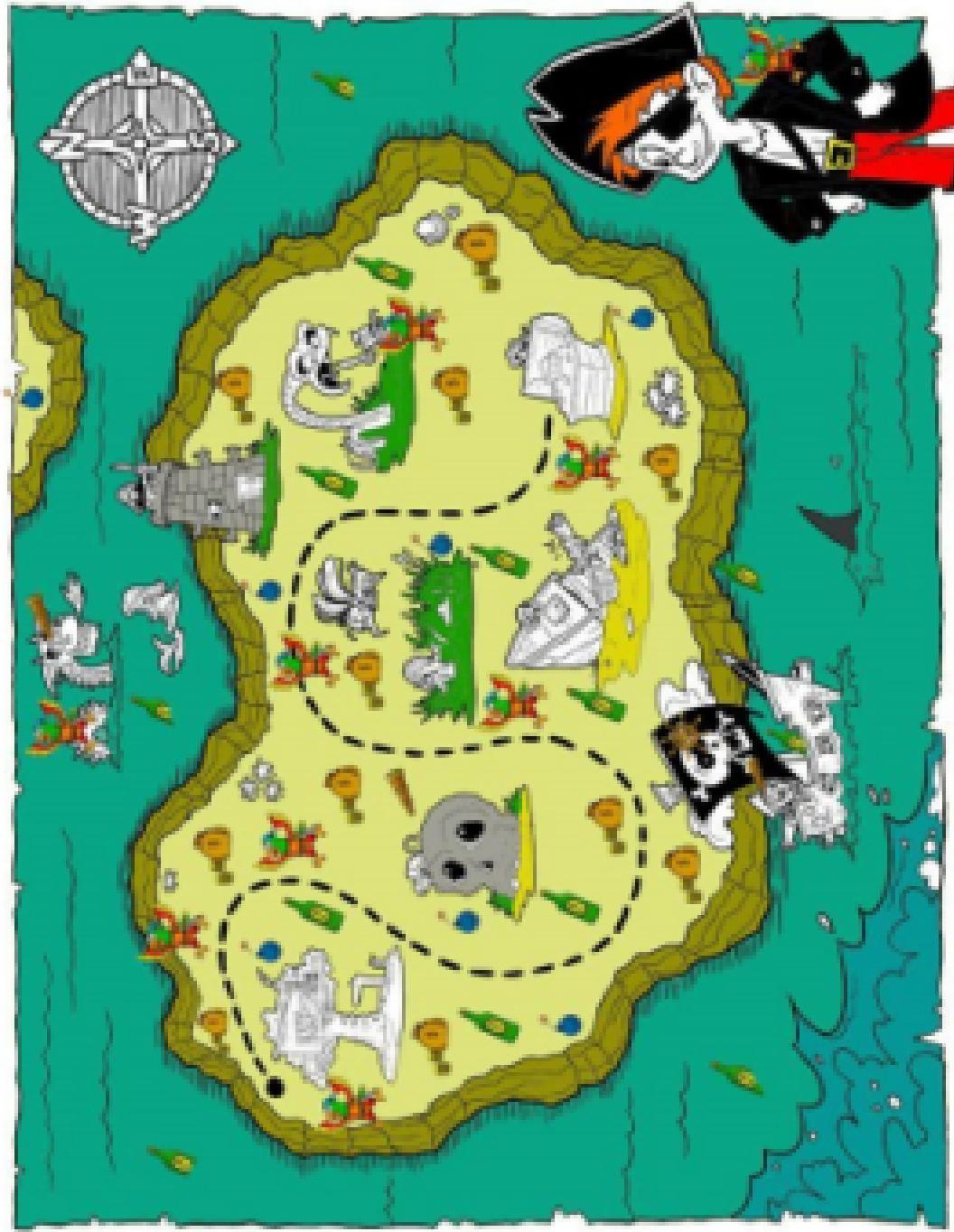
1. КАК В РЕШЕТЕ ПРИНЕСТИ ВОДЫ?  
(ЗАМОРОЗИТЬ ИЛИ ПОЛОЖИТЬ НА ДНО ПАКЕТ);
2. В ПОРТ ШЛИ ДВА ПИРАТА. ИМ НА ВСТРЕЧУ ШЛИ ЕЩЕ ДВА ПИРАТА. СКОЛЬКО ПИРАТОВ ШЛО В ПОРТ? (2);
3. В КОРЗИНЕ ТРИ ЗОЛОТЫЕ МОНЕТЫ. КАК ПОДЕЛИТЬ ТРИ МОНЕТЫ МЕЖДУ ТРЕМЯ ПИРАТАМИ, ЧТОБЫ ОДНА МОНЕТА ОСТАЛАСЬ В КОРЗИНЕ?  
(ОТДАТЬ ОДНОМУ ПИРАТУ МОНЕТУ ВМЕСТЕ С КОРЗИНОЙ).
4. ПИРАТ КРЮК СТАРШЕ ПИРАТА БАРБОСЫ НА 1 ГОД. НА СКОЛЬКО ПИРАТ КРЮК БУДЕТ СТАРШЕ ПИРАТА БАРБОСЫ ЧЕРЕЗ 2 ГОДА? (НА 1 ГОД).
5. НАД МОРЕМ ЛЕТЕЛО ДВЕ ЧАЙКИ И ТРИ ЩУКИ. СКОЛЬКО ПТИЦ ЛЕТЕЛО НАД МОРЕМ?  
(2 ЧАЙКИ).

За каждую верно отвеченную загадку – получают кусочек фотоулики (предварительно сделанное разрезанное фото места поиска), которая указывает где найти 3 кусок карты и задание «Полных парусов и сухого пороха!»

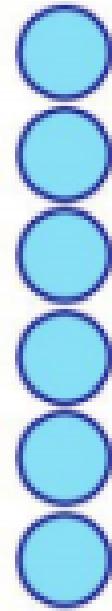
# ПОЛНЫХ ПАРУСОВ И СУХОГО ПОРОХА!

Следующее ключевое слово необходимо отгадать, используя ключ.

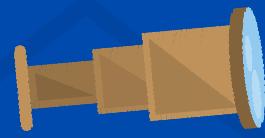
А - 7	Б - 13	В - 27	Г - 33	Д - 5	Е - 24	Ё - 21	И - 28	҃ - 1	И - 32	Ӣ - 5
Ӣ - 3	Ӣ - 18	Ӣ - 4	Ӣ - 8	Ӣ - 2	Ӣ - 15	Ӣ - 11	Ӣ - 23	Ӣ - 10	Ӣ - 31	Ӣ - 20
Ӣ - 12	Ӣ - 30	Ӣ - 17	Ӣ - 16	Ӣ - 19	Ӣ - 22	Ӣ - 14	Ӣ - 25	Ӣ - 26	Ӣ - 9	Ӣ - 29



Ключевое слово



Находим рюзак, где следующее задание "Исследователь" и шесть (по количеству участников квеста) коробок к нему.



# ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Надо подготовить несколько одинаковых коробок, но с разным содержимым внутри (например - фасоль, бусы, зерна кофе, песок (обязательно), соль, цедра апельсина и др.- все, что вы придумаете) в одной из которых «ключ» к последнему куску карты. Количество коробок зависит от количества участников квеста.

Задача участников — попытаться определить, что внутри, после высказанных предположений - открыть все коробки.

**Загадка, ведущая к сокровищам и находящаяся в одной из коробочек:**

**Мелкие зёрна огромной горы.**

**Вниз не текут, как вода или сок.**

**Тоненькой струйкой с горы до поры**

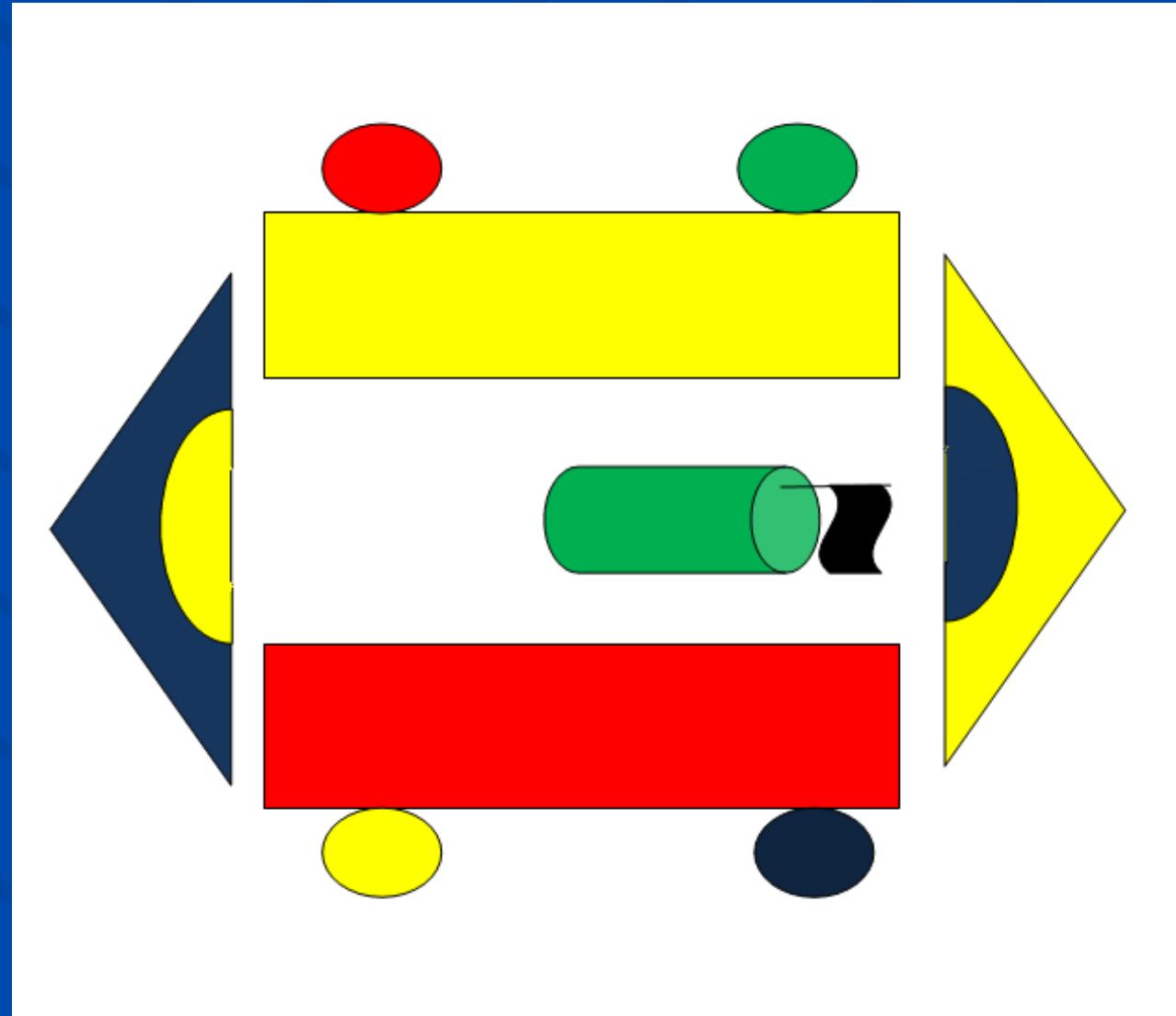
**Сыпется с тихим журчаньем ...**



В песочнице (иначе, сенсорная песочная коробка - чтобы ее изготовить понадобится плоский прозрачный контейнер и песок) находим последний кусок карты - складываем куски карты с буквами, собираем из них слово - читаем «Шкаф», где и находим сундук с сокровищами!

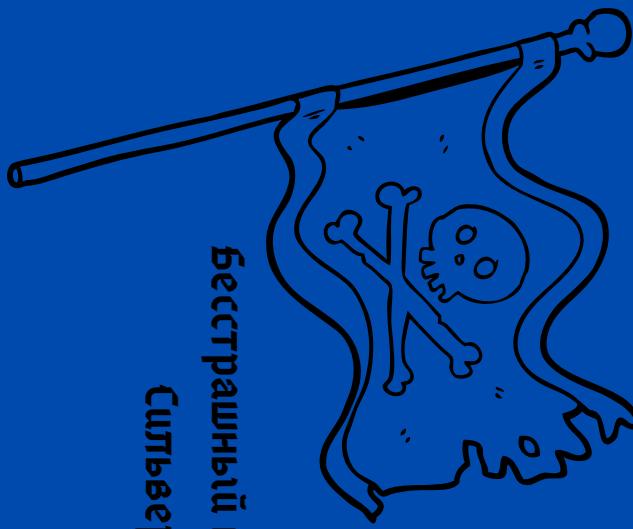
## ПРИМЕР СХЕМЫ ДЛЯ КОРАБЛЯ ИЗ МОДУЛЕЙ "АЛЬТАЯ"

Не у всех дома найдется комплект данных модулей. Поэтому как вариант, вы можете "построить корабль" из диванных подушек и сделать схему строительства самостоятельно.



Карта, которую необходимо разрезать на четыре части(по серой линии) и спрятать в соответствующие сценарию игры места.





Бесстрашный капитан  
Сильвер