



# 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 ПРАВООМУ 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"

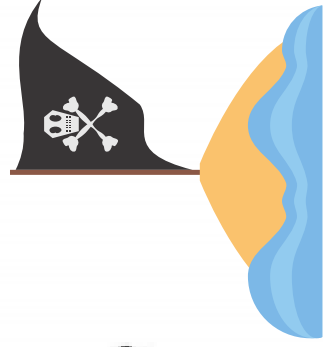
ИГРАЕМ В «ГОРЯЧО-ХОЛОДНО».

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

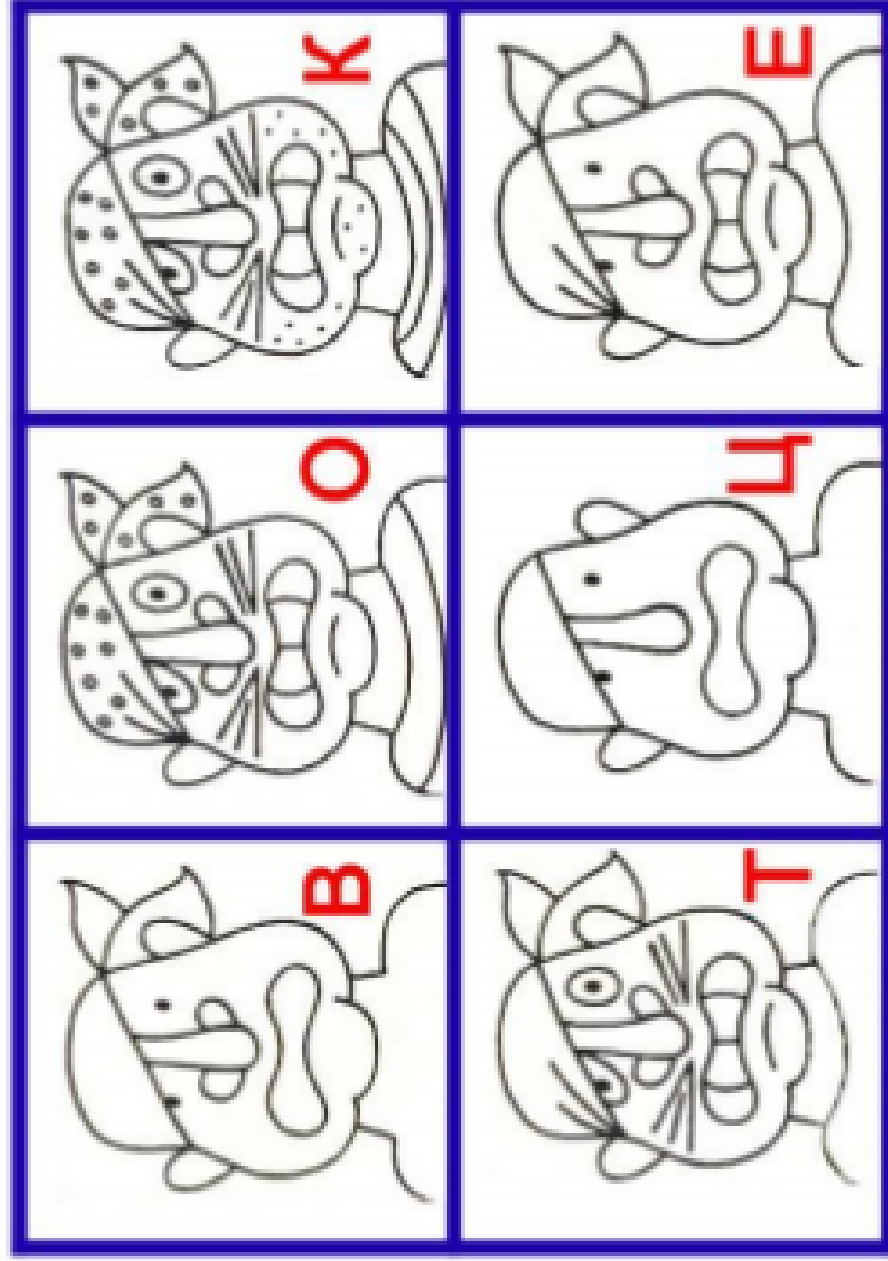


Взгляни на страшного злодея,  
И сам весь путь карандаша  
Затем проделай, не спеша.  
Работы предстоит немало:  
Каким рисунок был сначала?  
В каком порядке возникли  
Все пиратские детали?  
Потренируйте ум и глаз!  
(Разбойник не укусит вас!)



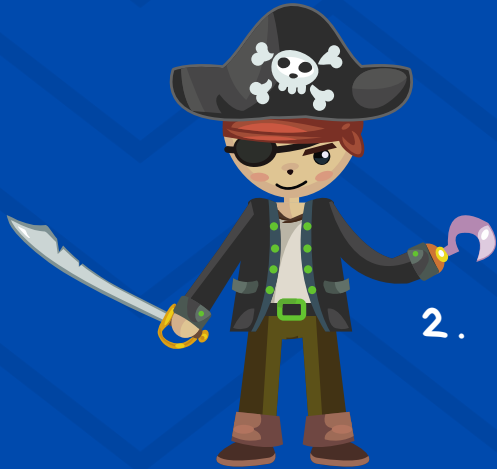
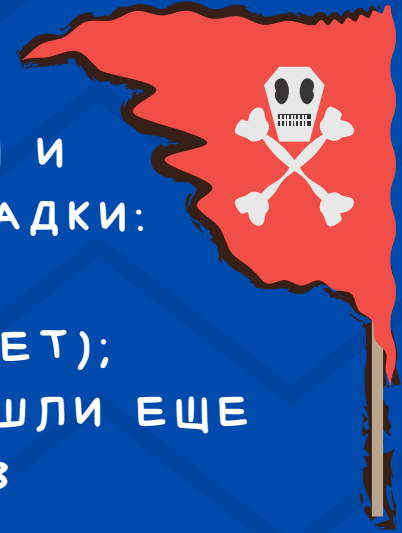
Расставьте картинки по местам, не забывая записывать буквы, которые будут написаны рядом с очередной картинкой. Если вы правильно составите последовательность, то у вас получится название того места, где спрятана очередная подсказка.

Ключевое слово





# ПИРАТСКАЯ СМЕКАЛКА



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	Ж - 28	З - 1	И - 32	Й - 6
К - 3	Л - 18	М - 4	Н - 8	О - 2	П - 15	Р - 11	С - 23	Т - 10	У - 31	Ф - 20
Х - 12	Ц - 30	Ч - 17	Ш - 16	Щ - 19	Ъ - 22	Ы - 14	Ь - 25	Э - 26	Ю - 9	Я - 29



Ключевое слово

Находим рюкзак, 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 ...

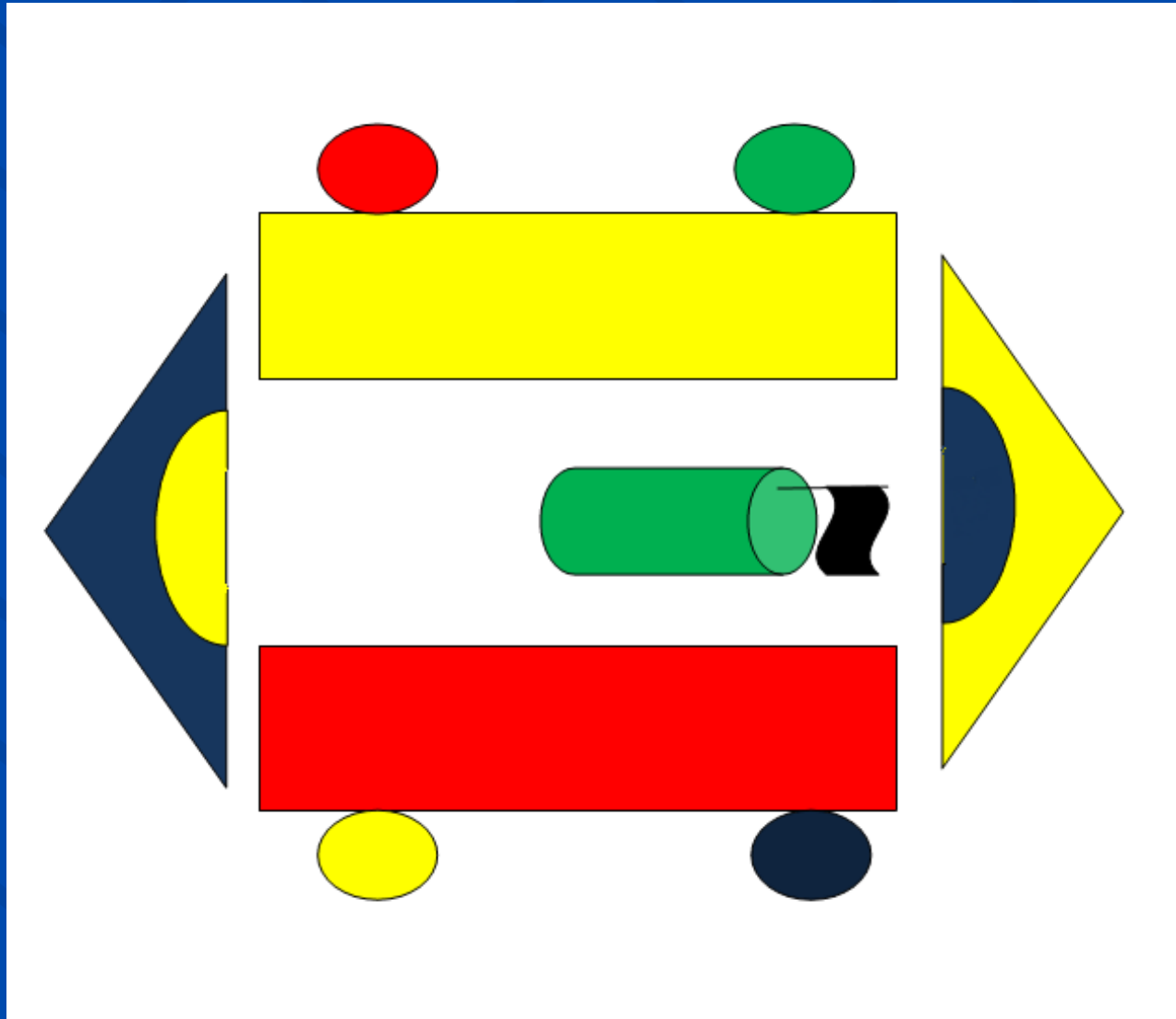


В песочнице (иначе,сенсорная песочная коробка - чтобы ее изготовить понадобится плоский прозрачный контейнер и песок) находим последний кусок карты - складываем куски карты с буквами, собираем из них слово - читаем «Шкаф» , где и находим сундук с сокровищами!



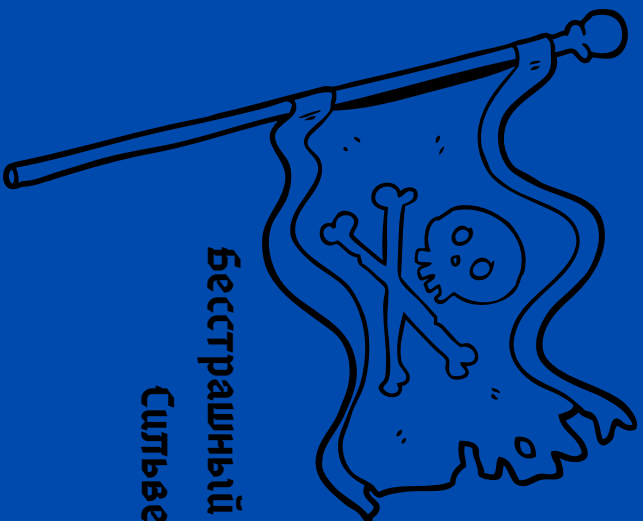
## ПРИМЕР СХЕМЫ ДЛЯ КОРАБЛЯ ИЗ МОДУЛЕЙ "АЛЬТА"

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

