***Лора Флинт и новички – пираты***

*Поисково – игровая программа.*

*Программа проводится на улице (площадка прилегающая к ДДТ). Пункты намечаются и оформляются заранее: вывешиваются названия, лозунги, раскладываются ограничители (верёвки, флажки), расставляется реквизит. Пункты располагаются далеко друг от друга, чтобы команды их искали. Каждая команда должна пройти все этапы по очерёдности, указанной в маршрутном листе. На каждом этапе команда получает кусок карты. После прохождения всех этапов из полученных кусков складывается целая карта, на которой видно, где спрятано сокровище Флинта. В программе принимают участие от 3 до 6 команд по 10 человек.*

*Дети добираются до пиратского лагеря, где их встречает команда пиратов во главе с Лорой Флинт.*

|  |  |
| --- | --- |
| **Лора Флинт** | *(обращаясь к пиратам).* Вы только посмотрите, кто к нам пожаловал! |
| **Пират 1** | Кто это, капитан? Папуасы? |
| **Лора Флинт** | Нет, Джо, не папуасы, это новички, которые думают, что они тоже могут стать пиратами! *Пираты хохочут)* (*К детям)* И что же нам с вами делать? |
| **Кок** | Всех на камбуз – чистить картошку и мыть посуду. |
| **Пират 2** | Нет-нет-нет, мы заставим их отдраить корабль от трюмов до кончика мачты. |
| **Пират 3** | А давайте лучше покормим ими акул! |
| **Лора Флинт** | Мне пришла в голову идея получше! Мы признаем их пиратами, если они сделают то, что мы не можем сделать, как ни стараемся! |
| **Пираты** | Что? Что? |
| **Лора Флинт** | Отыщут сокровище капитана Флинта! *(Пираты ахают)* (*К детям)* Слушай сюда, новобранцы! Я – Лора Флинт, внучка знаменитого и опаснейшего пирата – капитана Флинта. Уже много лет мы с командой ищем сокровище моего деда и никак не можем найти. Может, потому, что у каждого из нас есть по куску карты, но никто не хочет показывать его остальным. А может, потому, что среди нас завёлся обманщик, и мы не можем его вычислить. Как бы то ни было, сокровище не найдено. Мы даже не знаем, что оно из себя представляет. Мы знаем только, что мой дедушка очень любил его. Я рассчитываю на вас, новобранцы! Я даже готова вам помочь и сделаю прямо сейчас! *(К пиратам)* Пираты, я приказываю вам немедленно отдать обрывки карты новичкам! |
| **Пираты** | *(хором)* Нет! Ни за что! |
| **Пират 1** | Нам жадность не позволяет! |
| **Лора Флинт** | *(грозно)* Бунт на корабле?! Да я вас… |
| **Пират 2** | Мы отдадим, отдадим, только… |
| **Пират 3** | Только пусть они выполнят наши задания! |
| **Пираты** | *(радостно)* Да! Да! Точно! |
| **Лора Флинт** | Согласна! Это справедливо. Марш готовить свои задания! *(Пираты разбегаются по своим пунктам). (К детям)* Итак, новобранцы! Слушай мою команду! Сейчас вы разобьётесь на 3 команды, и каждая команда выберет себе капитана. Даю вам 2 минуты, время пошло. *(Добивается, чтобы команды выстроились перед ней на расстоянии вытянутой руки друг от друга).* Сейчас вы отправитесь выполнять задания моих пиратов, чтобы получить у них обрывки карты Флинта. Когда соберёте все обрывки, сможете сложить из них карту, на которой обозначено место, где мой дед спрятал своё сокровище. Если догадаетесь, где оно, - сокровище ваше, но вначале я должна взглянуть на него, потому что умираю от любопытства. Испытания будете проходить строго по порядку, для этого, капитаны, подойдите ко мне и получите маршрутные листы. *(раздаёт маршрутные листы)* На листах написаны названия этапов, где вам предстоят испытания. Чтобы пройти этапы, нужно вначале их найти. Названия этапов можно прочитать на развешанных всюду табличках. Смотрите, не перепутайте и пройдите этапы в том порядке, что обозначены в ваших маршрутных листах. Придя на этап, вы называете пароль, который получаете вместе с картой, выполнив задание. Без пороля никуда, мы работаем в условиях строжайшей секретности и не хотим, чтобы посторонние узнали о сокровище. Но помните, что среди пиратов есть обманщик, который назовёт вам неправильный пароль. У него есть отметина – зелёное пятно на левой руке. Ваша задача – быть внимательными и наблюдательными. А чтобы получить правильный пароль, надо заменить каждое слово на противоположное, Например: толстый – тонкий, длинный – короткий. Кажется, всё. Вопросы есть? Если нет , запоминайте пароль для первого этапа: «Сокровище Флинта». Готовы? Акула – карась, игра началась! *(Хлопает в ладоши, команды убегают.)* |
|  | ***Этап «Опасная игра»*** |
| **Пират** | Пароль!  *Первая команда должна назвать пароль «Сокровище Флинта». Остальные команды прибегают после пункта «Пиратские загадки», где им даётся пароль «Знание – сила».*  Пароль верный, и знание действительно – сила. Но кроме знаний пирату нужно ещё кое – что. Пираты часто попадают в опасные ситуации. Чтобы спастись, требуется смекалка, дружные командные действия и подручные средства. Однажды была у меня такая ситуация: попали мы в болото, а из подручных средств только деревянный ящик. Как выбраться? Вот вам обломки деревянного ящика, с помощью которого команда должна перебраться на другой берег. Если хоть один оступиться – команда возвращается назад и начинает сначала. Как использовать обломки ящика – догадайтесь сами. Вы можете посовещаться.  *(После того как команда перебралась на другой берег, пират называет детям пароль – «Морские ноги» - и даёт кусок карты.*  ***Реквизит:*** куски карты, куски фанеры по количеству игроков плюс 1, ограничитель берегов. |
|  | ***Этап «Морской бой»*** |
| **Пират** | *Пароль!*  *Первая команда должна назвать пароль «Сокровище Флинта». Остальные команды прибегают после пункта «Опасная тропа», где им даётся пароль «Морские ноги». Молодцы, новобранцы! Добро пожаловать на пиратский полигон, где настоящие пираты учатся быть меткими! В одну шеренгу становись!*  *(Дети выстраиваются в одну шеренгу. Пират добивается, чтобы они стояли на одной линии и соблюдали дисциплину).*  *Часто в пиратском сражении победа зависит от меткости пирата. Сейчас каждый из вас получит по снаряду (мячу) и сделает меткий выстрел, который уничтожит корабль соперника. Корабли соперника условно обозначены кеглями, которые вы видите напротив себя. Команда получит кусок карты, когда все вражеские корабли будут уничтожены. Стрелять только по моей команде.*  *(Пират раздаёт детям мячи, проверяет строй, командует: «Приготовились! Огонь!» После первого выстрела дети подбирают снаряды. Те, кто сбил кегли, отдают мячи пирату и отходят в сторону, остальные снова выстраиваются в шеренгу, каждый напротив своей кегли, делают шаг вперёд, по команде совершают второй бросок, и так, пока не будут сбиты все кегли. Заменять участников более меткими нельзя, так как метким должен быть каждый пират. После того как все корабли противника уничтожены, Пират называет детям пароль – «Никто не струсил» - и даёт кусок карты.*  ***Реквизит:*** *куски карты, кегли по количеству человек в команде, столько же мячей, корзинка (коробка) для мячей, ограничитель огневой позиции.*  ***Этап «Бермудский треугольник»***  *На этом этапе работают два пирата: один отправляет по трапе вместе с одним из участников, а второй остаётся с командой на берегу и следит за тем, чтобы дети оставались на месте и действовали по инструкции. Так же он направляет размышления команды в нужное русло, чтобы в результате дети составили правильную фразу.* |
| **Пират 1** | Пароль!  *Первая команда должна назвать пароль «Сокровище Флинта». Остальные команды прибегают после пункта «Морской бой», где им даётся пароль «Никто не струсил»*  Хорошо, что не струсили, потому что сейчас вы оказались загадочного и страшного опасного Бермудского треугольника. Иногда треугольник открывает свои тайны самым смелым, а иногда может запутать путешественника, и тот бесследно сгинет в морских глубинах. Я владею тайной Бермудского треугольника и сейчас отправляюсь туда на поиски информации. Это очень опасно, поэтому с собой я могу взять только одного человек из вашей команды. Этот человек должен быть ловким, смелым, уметь читать и громко кричать (вдруг придётся звать на помощь). *(Обращается к выбранному командой ребёнку)*Мы отправляемся в путь по жёлтой линии, нам предстоит собрать сообщения бутылочной почты. Сообщения спрятаны внутри бутылки, ты должен выловить её, громко прочесть сообщение, не вынимая его, так, чтобы команда на берегу хорошо расслышала. *(Обращаясь к команде)* Остальные члены экипажа находятся на берегу и внимательно слушают каждое слово, которое раздаётся из Бермудского треугольника. Один из вас получит лист бумаги и карандаш и будет записывать услышанное, чтобы потом составить предложение и вовремя обнаружить слово-ловушку, если треугольник её подкинет. Это сообщение, возможно, поможет открыть тайну капитана Флинта.  *(Бермудский треугольник обозначается цветным шнуром, натянутым между деревьями на разной высоте. Пират 1 пристёгивает участника наручниками за одну руку к шнуру, чтобы усложнить ему задачу вылавливания бутылок. Бутылки вылавливаются с помощью сачка, в них спрятаны как целые слова, так и половинки слов, часть из них – слова – ловушки (капи-, тан, Флинт, Грант, любил, покушать, телевизор),из которых составляются предложение с заведомо ложной информацией. Например: «Капитан Грант любил покушать» - слово ловушка «Грант», «Капитан Флинт любил телевизор». Слово-ловушка «Телевизор». Правильное предложение «Капитан Флинт любил покушать». Если на тропе рядом располагаются две бутылки, можно выловить только одну из них, но если дети поняли, что выловили слово-ловушку, можно вернуться и выловить вторую бутылку. Ловушки может обнаружить и тот, кто вылавливает бутылки (тогда он может сразу достать вторую бутылку, которая была рядом),и команда (тогда они должны сообщить об этом путешественнику, чтобы он вернулся по тропе и нашёл бутылку с правильной информацией). После того как команда составила правильную фразу, Пират называет детям пароль – «Бермудский треугольник» - и даёт кусок карты.*  ***Реквизит:*** куски карты, сачок, бутылки с наполнителем и словами, наручники, верёвка, листы по количеству команд, маркер, ограничитель берега. |
|  | ***Этап «Камбуз»*** |
| **Пират** | Пароль!  *Первая команда должна назвать пароль «Сокровище Флинта». Остальные команды прибегают после пункта «Бермудский треугольник», где им даётся пароль «Бермудский треугольник»*  Пароль верный. Новички, вы попали на корабельную кухню, по – морскому – камбуз. На камбузе главный только один – это я! Корабельный повар, кок. Поэтому слушай мою команду!  Первое. У меня в холодильнике мышь повесилась от голода. Нужно запастись продуктами. Кто хочет остаться голодным? Никто, а капитан тем более. Если вы не сделаете запас продуктов, то капитанша нас всех вздёрнет на рее. Поэтому ваша задача - отправиться на остров и принести фруктов и овощей. На остров вы будите отправляться по очереди: сначала скачете через скакалку до трубы, потом пролезаете в трубу и оказываетесь на острове. Там из корзины берёте продукт, возвращаетесь на камбуз тем же путём и кладёте продукт в холодильник.  Второе. Я люблю порядок во всём, особенно в холодильнике. Поэтому каждый продукт нужно положить на строго отведённое для него место. Сейчас я покажу фотографию моего холодильника, и вы запомните, что и где должно лежать. Капитан вашей команды не бежит на остров, а стоит у холодильника и следит, чтобы все продукты лежали на своих местах. Всем всё понятно?  А сейчас внимание: я покажу вам фотографию. Показывать буду ровно одну минуту, а потом спрячу. За это время вы должны запомнить, что и где лежит.  *( Показывает фотографию холодильника, держит ровно одну минуту, прячет её, после чего начинается эстафета. После того как команда принесла все продукты и правильно разложила тих в холодильнике, кок называет детям пароль – «Сытое брюхо» - и даёт кусок карты.*  ***Реквизит:*** куски карты, «Труба», скакалка, «пустой холодильник», фотография холодильника, муляжи фруктов (тех, что на фотографии) корзинка, в которой фрукты лежат на «острове», ограничитель стартовой позиции |
|  | ***Этап «Морской волк»*** |
| **Пират** | Пароль!  *Первая команда должна назвать пароль «Сокровище Флинта». Остальные команды прибегают после пункта «Камбуз», где им даётся пароль «Сытое брюхо».*  Стоять, салаги! Добро пожаловать в пиратский салон красоты «Морской волк»! Вы знаете, кто такой салага? Это новичок. Бледный, бесцветный, как медуза. Настоящий пират всегда украшен красивой высокохудожественной росписью по телу – татуировкой. Я смотрю – вы все салаги. А салагам карта не положена. Поэтому предлагаю немедленно превратиться в настоящих морских волков.  *(Пират показывает детям, как наносить детям рисунки на тело. После того как все дети сделают себе (или напарнику) рисунки, пират называет им пароль – «Красота – это сила» - и даёт кусок карты.*  ***Реквизит:*** куски карты, гуашь, банка с водой, кисточки по числу детей в команде, салфетки. |
|  | ***Этап «Пиратские загадки»*** |
| **Пират** | ***Пароль!***  *Первая команда должна назвать пароль «Сокровище Флинта». Остальные команды прибегают после пункта «Морской волк», где им даётся пароль «Красота – это сила». Но поскольку Пират на пункте «Морской волк» - обманщик, то и пароль дети должны произнести обратный – «Уродство – это слабость»*  Добро пожаловать в мои лапы! Сейчас я проверю, годитесь ли вы в пираты, знакомы ли вам трудности пиратской жизни. Для этого вам нужно разгадать наши пиратские загадки.  Усатый полосатый на палубе лежит. Кто это? *(*Пират загорает. Пираты всегда загорают в тельняшках.)  Что это блестит на капитанском мостике? (Капитан вставил золотые зубы.)  Почему кричит кок? (Обжёгся)  Когда и как стирают паруса? (Сами стираются во время шторма)  Почему не стреляет пушка? (В ней боцман заснул)  Почему крысы бегут с корабля? (Пиратам есть нечего)  Любимое блюдо пиратов. (Макароны по-флотски)  Куда исчезает золото из пиратских карманов? (В дырки вываливается)  Почему у пиратов в ухе серьга? (потому что в носу серьги носят только папуасы)  Чем пираты расчесывают волосы? (Рыбьим скелетом)  Можно ли пиратов назвать грамотными людьми? (Можно, если хотите сделать им приятное. А вообще-то пираты не умеют не читать, не писать.)  Как не умеют?! Враньё! В нашей команде все грамотные. Мы даже для вас написали несколько слов, чтобы проверить вашу грамотность. Читайте, если найдёте ошибки – получите кусок карты и пароль к следующему этапу.  *Слова: оПИРАТция, оПИРТивный, за ПИРАТь, отПИРАТца, ПИРАТехник.*  *Пират выдаёт команде лист бумаги с написанными словами и маркер для исправления ошибок. Когда команда исправит все ошибки, выдаёт детям кусок карты и называет пароль к следующему этапу – «Знание – сила»*  ***Реквизит:*** куски карты, маркер, листы со словами по количеству команд. |
|  | ***Финал игры*** |
|  | *Команды и пираты должны собраться вместе в точке, где висит лозунг «Здоровый пират здорово ест». Эта точка обозначена на куске карты, который команды получают на последнем этапе. Там спрятан сундук с сокровищем – сладким призом. Приз делится на всех участников программы.* |
| **Пираты** | Что там? Что там? Бриллианты? Драгоценности? Золото? |
| **Лора Флинт** | *(открывает сундук).* Так вот ты какое, сокровище капитана Флинта! Теперь я припоминаю, что дедушка действительно любил очень халву.. Спасибо, новобранцы! Сокровище ваше, как я и обещала. Надеюсь, поделите по – честному! Нас ждут новые приключения, а вам пора возвращаться домой. |