**Сценарий игры «Поиски сокровищ»**

 **Подготовка к игре:** на территории лагеря прячутся клады по количеству отрядов. Главный клад - мешочек с золотыми пиастрами (шоколадные монетки).К каждому кладу прокладывается маршрут (указательные стрелки разного цвета).

**Оборудование:** маршрутные листы для отрядов, банданы для капитанов, «пиастры», листы бумаги, фломастеры, стаканы , вода, ложки, игрушка «Бомба», мешочки с песком, верёвка, кегли.

**Начало игры**

**Обращение пирата (ведущего)** : Одноглазый Джо приветствует вас! Я долго шёл по следу «Чёрной жемчужины» и, наконец, настиг её. Но Джек Воробей перехитрил меня, спрятав свои сокровища на ваших Странных Берегах. Вы хотите найти эти сокровища? (ДА!) Тогда вы должны пройти испытания, и самый удачливый из вас завладеет кладом из золотых монет. Остальным достанутся ЖИВАЯ ВОДА и КАМНИ-САМОЦВЕТЫ, что тоже неплохо. Но сначала я посвящу вас в пираты.(Пират раздаёт банданы капитанам команд)

 Между собой будут соревноваться… (названия отрядов). Получите маршрутные листы. За участие в конкурсе получаете пиастры. Удачи!

*В конце соревнований подсчитываются баллы (пиастры), определяется победитель.*

Станция 1 «Корабельная мастерская»

Прежде, чем строить корабль, мастера должны его начертить или нарисовать. Сейчас, трое из каждой команды, с за крытыми глазами, за 10 секунд должны будут нарисовать картину: корабль ( корпус, парус) и море. Оценка за наиболее удачный рисунок -3 пиастра. (оценивание от1 до 3)

Станция 2 «Арсенал»

Арсенал это место, где хранится оружие, порох. Представьте: на корабле опасная ситуация, в арсенале пожар. Чтобы его затушить, нужна вода. Воду можно носить только в ложке. Носим воду, пока тикает «бомба».Побеждает тот, кто до взрыва успел принести больше воды.

Оценивание: от 3 до 1 пиастра. За разлитую воду балл снижается.

Станция 3 «Залив Морских сражений»

- Какое вооружение было на пиратских кораблях? (пушки) Чтобы метко стрелять из пушки , нужно хорошо потренироваться.

Команды бросают в мишень мешки с песком, считают баллы. У каждой команды по 2 мешочка. Пока второй игрок готовится к броску, первый забирает мешочек и передаёт его следующему игроку, а сам становится в конец колонны.

Оценивание : 1-6 баллов --- 1 пиастр

 7-12 б. --- 2 пиастра

 13-18 б. ---3 пиастра

Станция 4 «Бухта Сигнальная»

Представьте, что вас окружают враги. Вам срочно нужно передать информацию своей команде, но товарищи далеко, а вам нельзя себя выдать.

Участвуют по три человека от команды. Задача: из разрезанных букв составить слово, прочитать и «показать»его команде по буквам, причём буквы – определённое положение тел игроков.

Оценивание: быстрее соперников составили слово из букв на карточках – 1 пиастр; правильно передали слово команде – 1 пиастр. Та команда, которая первая прочитает слово **+ 1** пиастр.

Станция 5 «Школа юнги»

 Юнга – это молодой матрос, который на корабле ещё только учится премудростям морского дела, в том числе и завязывать узлы.

Команды выстраиваются в шеренгу. Первый игрок завязывает на верёвке 2 узла, передаёт товарищу, который эти узлы развязывает и передаёт верёвку следующему. И т.д.

Оценивание: победившей команде – 1 пиастр.

Станция 6 «Рифы»

Рифы – это камни или скалы (а также кораллы)на мелководье, о которые может разбиться корабль. Вам нужно переправить команду через опасный участок (змейкой между кеглями, каждый раз возвращаясь и забирая ещё одного игрока)

Оценивание. Изначально за конкурс предполагается 5 баллов, но за каждую упавшую кеглю минус 1 балл. Но в конце , за полностью выполненное задание при штрафных очках более 5, команда может получить **1 пиастр**.

**Подведение итогов:**

После соревнований команды подсчитывают количество набранных пиастров и получают разноцветные «стрелки компаса» (их цвет совпадает с цветом стрелок, указывающих маршрут). В конце маршрута - «клад». Команда, набравшая больше всех пиастров, получает маршрут к «пиратскому золоту».