

**Российская Федерация
Иркутская область
Комитет по образованию города Братска
Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Дворец детского и юношеского творчества имени Е.А. Евтушенко»
муниципального образования г. Братска**

**Сценарий квест-игры
«Пиратские приключения Джека и Билла»**

**Автор-составитель:
Афанасьева Анна Дмитриевна,
педагог-организатор
МАУ ДО «ДДЮТ им. Е.А. Евтушенко»
МО г. Братска**

**Братск
2024**

Оглавление

1. Пояснительная записка	3
2. Ход мероприятия (Сценарий)	4
3. Испытания (Станции)	6
4. Финал. Поиск сокровищ	8

1. Пояснительная записка

Тема мероприятия: Командная игровая программа (квест) в пиратском стиле.

Цель: Организация увлекательного досуга детей, развитие навыков командного взаимодействия, ловкости, смекалки и творческих способностей через игровую деятельность.

Задачи:

- Создать атмосферу приключения и погружения в пиратскую тематику
- Развивать физические качества (ловкость, быстроту, меткость) через подвижные игры.
- Стимулировать логическое мышление и умение разгадывать загадки.
- Воспитывать чувство товарищества, взаимовыручки и умение работать в команде.

Персонажи (Ведущие):

Джек (капитан Джек Воробей) - харизматичный, хитрый пират.

Билл (Билл Тёрнер) - старый друг Джека, более серьёзный и практичный пират.

Возраст участников: 7-10 лет.

Место проведения: Открытая площадка или просторное помещение (актовый зал) с возможностью организовать несколько станций.

Реквизит и оборудование:

Аудиоаппаратура, фонограмма саундтрека из к/ф «Пираты Карибского моря».

Подзорная труба (бутафорская).

Ленточки двух цветов (для разделения на команды).

Карта сокровищ, разрезанная на кусочки (по количеству испытаний) и спрятанная.

Сундук с «сокровищами» (сладости, шоколадные монеты).

Реквизит для испытаний (см. раздел 3).

2. Ход мероприятия (Сценарий)

Сцена 1. Встреча старых друзей

Звучит саундтрек из «Пиратов Карибского моря». Из-за кулис или разных углов площадки появляются пираты — Джек и Билл. Они осторожно разглядывают друг друга, затем узнают, подходят и выполняют шуточный ритуал пиратского приветствия (например, особое рукопожатие с хлопками и «бум-бум»), обнимаются.

Джек: Тысяча чертей, Билл! Сколько лет, сколько зим! Как ты поживаешь, старый морской волк?

Билл: Моё почтение, Джек! Веришь, рад тебя видеть! Надоело скитаться по свету в одиночестве... А ты помнишь про карту сокровищ, которую мы спрятали много лет назад?

Джек: (Таинственно) Я не просто помню, я даже знаю, где её искать! И ты, я вижу, тоже не забыл? Может, объединимся и отыщем клад, как в старые добрые времена? А у меня как раз корабль стоит в гавани — как найдём сокровища, сразу и отчалим!

Занавес (или ширма) открывается, и участники видят импровизированную шхуну — можно поставить макет корабля, нарисованный на баннере, или просто украшенный уголок.

Билл: Я согласен! Но ты же понимаешь, силы уже не те, что в молодости. Нам бы команду набрать из ловких, проворных и смыслённых матросов!

Джек: (Оглядывает детей в зале) Открой свои глаза пошире и посмотри вокруг!

Билл подносит к глазу подзорную трубу, «разглядывает» ребят.

Билл: Ты прав, Джек! Из этих юных пиратов выйдут отличные помощники!

Джек: А я себе выберу не только сильных и умных, но и тех, кто не испугается морской пучины! Давай-ка проверим, насколько ребята нам подходят!

Билл: Сейчас мы разделимся на две команды. Кто хочет идти с Джеком, получает красную ленточку, а кто со мной — синюю. И отправляемся на поиски карты сокровищ!

Пираты раздают ленточки, делят детей на две группы. Затем объясняют: чтобы найти все кусочки карты, нужно пройти испытания. Каждая команда будет двигаться по своему маршруту, но в конце встретится, чтобы собрать карту и отыскать клад.

3. Испытания (Станции)

Испытания можно организовать как круговую тренировку: команды проходят их последовательно, получая за каждое пройденное задание кусочек карты (пазла).

Испытание 1. «Паутинка» (ловкость, координация)

Реквизит: Веревки или длинные резинки, натянутые между деревьями или стойками в виде хаотичной паутины; колокольчики (можно повесить на веревки).

Описание: Пираты попали в пещеру, где вход охраняет паутина. Нужно пробраться сквозь неё, не задев веревки. Если задеть — зазвенит колокольчик, и пирата «съест паук». Задание выполняется по очереди или всей командой друг за другом.

Задача: Вся команда должна перебраться на другую сторону паутины, коснувшись веревок как можно меньше раз.

Испытание 2. «Рисуем пиратский корабль» (творчество, командный дух)

Реквизит: Цветные мелки (если на асфальте) или большие листы бумаги и краски/фломастеры.

Описание: «Наш корабль немного потрепан бурей, надо его подлатать и украсить, чтобы враги боялись!». Команда совместно рисует пиратский корабль (каждый добавляет свою деталь: паруса, пушки, пиратский флаг, волны).

Задача: Создать самый грозный и красивый пиратский корабль. Можно устроить мини-выставку.

Испытание 3. «Загадки старого пирата» (интеллект, эрудиция)

Реквизит: Карточки с загадками.

Описание: Билл (или Джек) загадывает команде пиратские загадки. За правильный ответ команда получает жетон или часть карты.

Примеры загадок:

Он грозил всем пистолетом, и на суше, и в воде. Носит чёрные пираты этот символ на беде. (Весёлый Роджер / Череп с костью)

В чёрных флагах — пираты, в синем море — пираты, а на сундуке с добром что сидит с большим клювом? (Попугай)

Что за камень на дороге преграждает путь пирату? Лучше бросить якорь тут, здесь зарыт пиастров... (Клад)

Как называется руль на корабле? (Штурвал)

Кто такой юнга? (Матрос-ученик)

Испытание 4. «Меткий стрелок» (дартс) (меткость)

Реквизит: Детский безопасный дартс (с шариками на липучках или магнитными дротиками) с мишенью.

Описание: «Пираты должны уметь метко стрелять, чтобы поражать врагов и добывать провизию!». Каждый участник делает несколько бросков. Можно соревноваться на общую сумму очков команды.

Задача: Набрать определённое количество очков (например, 100) всей командой.

Испытание 5. «Трэш-коробка» (или «Мусорный остров») (скорость реакции, внимание)

Реквизит: Большая коробка или таз, наполненная разными мелкими предметами (крышки, пробки, камушки, ракушки, пуговицы), среди которых спрятаны несколько «пиратских сокровищ» (золотые монеты — можно шоколадные или пластмассовые, фигурки, бусины).

Описание: «Пираты попали на остров, заваленный мусором, но среди хлама притаились настоящие ценности! Нужно на ощупь или быстро перебирая найти как можно больше сокровищ». Можно устроить игру на время: за 1 минуту команда (по очереди или все вместе) должна найти как можно больше спрятанных предметов.

Задача: Собрать все «сокровища» из мусорной коробки.

Испытание 6. «Лопни шарик — найди карту» (внимание, скорость)

Реквизит: Множество воздушных шаров, надутых и разбросанных по комнате или площадке. Внутри одного из шаров спрятан финальный кусочек карты (или ключ). Можно в нескольких шариках положить подсказки, а в одном — часть карты.

Описание: «Карта разорвана, и последний кусок заколдован и спрятан в этих шариках! Нужно лопнуть шары и найти его!».

Задача: Команда любым способом (лопнуть ногами, проткнуть иголкой) освобождает все кусочки (можно положить в шары ещё и конфетти или мелкие призы для азарта) и находит недостающий фрагмент.

4. Финал. Поиск сокровищ

После прохождения всех испытаний обе команды собираются вместе. У каждой есть несколько кусочков карты.

Джек: Ну что, юнги, все испытания позади! Вы показали себя настоящими морскими волками! Теперь давайте сложим карту и узнаем, где же спрятан клад!

Дети складывают кусочки пазла на столе или полу. Получается карта с отмеченным крестом местом.

Билл: Смотрите, крест ведёт к старому дубу (или к сундуку у стены, или под штурвал корабля)! Вперёд!

Все бегут к указанному месту и находят пиратский сундук, закрытый на замок или просто завязанный верёвкой.

Джек: Ура! Но сундук заперт! А где же ключ? (Ищут). Может, он был в шариках, которые вы лопнули?

Если ключ не был найден, можно его «найти» тут же, привязанным к сундуку. Открывают сундук, а там — сокровища (конфеты, шоколадные монеты, маленькие игрушки).

Билл: Вот это да! Честно заработанное пиратское золото!

Джек: А теперь — пиратская дискотека! Все на палубу!

Звучит весёлая пиратская музыка, все танцуют. Можно провести флешмоб: разучить простые движения.