

# Квест- игра «В поисках сокровищ»

**Место проведения :** площадка

**Цель :**

- физическая и психологическая разрядка детей, получение положительных эмоций.

**Задачи :**

- разнообразить формы творческой, игровой, двигательной активности детей.  
формировать и сплачивать детский коллектив через совместную игровую деятельность.

- развивать посредством двигательных заданий, игр и эстафет – память, внимание, логическое мышление, наблюдательность; а также физические качества - ловкость, быстроту реакции, координацию движений, выносливость.

- воспитывать творческую активность и ответственность при выполнении коллективных заданий.

**Участники:** дети от 7 до 16 лет

**Ход мероприятия**

Пират (ведущий)

**Эй, полундра! Все наверх!  
Что за шутки? Что за смех?  
Мы веселья не выносим  
Что хотим – берем, не просим.  
Спорить с нами, мало толку,  
Нет преград морскому ВОЛКУ.  
Знаем клады всех морей  
В трюмах разных кораблей.**

- Я хочу сообщить вам радостную весть, где то у вас спрятан клад. Но искать клад разрешается только настоящим пиратам.

Пираты должны быть хитрыми и не поддаваться на уловки. Нужно быстро и правильно ответить на загадки:

Быстрее всех от страха  
Несется *(не черепаха, а заяц)* .  
Кто в малине знает толк?  
Косолапый, бурый ... *(не волк, а медведь)*  
В теплой лужице своей  
Громко квакал ... *(не воробей, а лягушонок)* .  
По горной круче проходил  
Обросший шерстью ... *(не крокодил, а баран)* .  
В чаще голову задрав,  
Воет с голоду... *(не жираф, а волк)* .  
Как в автобусный салон  
Маме в сумку прыгнул ... *(не слон, а кенгуренок)* .  
Над лесом солнца луч потух  
Крадется царь зверей ... *(не петух, а лев)* .  
Все преграды одолев,  
Бьет копытом верный ... *(не лев, а конь)* .  
Сено хоботом берет  
Толстокожий ... *(слон, а не бегемот)* .  
Хвост веером, на голове корона.  
Нет птицы краше, чем ... *(не ворона, а павлин)* .  
Кто любит по ветвям носиться?  
Конечно, рыжая ... *(не лисица, а белка)* .

Пират (ведущий):

- Отличные команды - все такие умные, хитрые, ловкие! Каждая команда получает маршрутный лист .

Будущие пираты готовы. Но на **поиски** настоящего клада могут отправиться только настоящие пираты, поэтому всем участникам нужно подтвердить торжественную клятву:

**«Вступая в ряды пиратов и искателей сокровищ клянусь:**

**читать пиратский кодекс, не трусить, не унывать, помогать товарищам, найденные сокровища разделить по чести и совести иначе пусть меня лишат моей доли сокровищ и бросят на съедение акулам».** Клянемся! Клянемся! Клянемся!

Пират читает стишок.

Перед последней строчкой в каждом четверостишии он показывает ребятам листок со строчкой- подсказкой и дети громко произносят строчку хором.

**Поднимаем якоря,  
Отправляемся в моря!  
Мы бесстрашные ребята.  
Дети : Потому что мы пираты!  
В море грозная волна,  
Ураганы и шторма,  
Ну а мы плывём куда-то.  
Дети : Потому что мы пираты!  
Всех зверюшек нам милей  
Обитатели морей :  
Осьминог, дельфины, скаты.  
Дети : Потому что мы пираты!**

**Наточили мы ножи,  
Кто не спрятался - дрожи!  
Только мы не виноваты,  
Дети : Потому что мы пираты!  
Прямо к острову плывём,  
Там сокровища найдём !  
Заживём, друзья, богато.  
Дети : Потому что мы пираты!**

Пират : Теперь чтобы найти клад, нужно знать, где его искать, если вы выполните все мои задания, вы получите буквы, из которых составите слово. Это и будет подсказка, где нужно искать клад. Команда, которая нашла клад, возвращается на место сбора и сдаёт маршрутный лист.

## Станция 1 . «ПИРАТ-ЭРУДИТ»

Проверка на знание морских терминов.

1. Морское судно или иначе... (*корабль*)
2. Главный после капитана человек на корабле (*боцман*)
3. Ученик-матрос (*юнга*)
4. Высокая деревянная опора для паруса (*мачта*)
5. Доска для спуска с корабля (*трап*)
6. Морские разбойники (*пираты*)
7. Руль корабля (*штурвал*)
8. Солнце, заходящее за горизонт (*закат*)
9. Дежурство на корабле (*вахта*)
10. Корабельный повар (*кок*)
11. Помещение для капитана или пассажиров (*каюта*)
12. Большой водоём с соленой водой меньше океана (*море*)
13. Как называется то, что гораздо больше моря? (*океан*)
14. Бурное ненастье с громом и молнией (*гроза*)
15. То, что надувает паруса (*ветер*)
16. На что мечтает сойти моряк после долгого плавания? (*берег*)
17. Удобная гавань для корабля (*бухта*)
18. Морская буря (*шторм*)
19. Задняя часть корабля (*корма*)
20. Кухня на корабле (*камбуз*)

Команда, выполнив задание, получает букву «Е»

## Станция 2 . «Необитаемый остров»

"ЗАСЕЛИТЬ НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ"

Команде игроков даётся воздушный шарик и фломастер. На шарике пишем имена участников. Необходимо заселить "необитаемый остров" (*шарик*) пока звучит музыка.

Реквизит : шарики, фломастеры, музыка.

Команда, выполнив задание, получает букву «Р»

## Станция 3. «Перейди брод»

Нужно как можно больше игроков перенести с острова на берег через брод.

Два игрока, сцепив руки в «замок», переносят по одному игроку из одной точки в другую. На выполнение задания отводится время – 1 минута.

Реквизит : обозначения на асфальте мелом - (остров, где стоит вся команда; берег, куда нужно перенести игроков).

Команда, выполнив задание, получает букву «В»

## Станция 6. «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» (1 минута )

Каждый игрок поочередно из ёмкости ложкой берёт воду и несёт в другую ёмкость, передаёт ложку следующему игроку. В итоге ведущий замеряет воду.

Реквизит : ведро с водой, ложка, три пустые банки, линейка, секундомер.

Команда, выполнив задание, получает букву «Е»

## Станция 5 . «Залив Морских сражений»

Какое вооружение было на пиратских кораблях? (*пушки*)

Чтобы метко стрелять из пушки, нужно хорошо потренироваться.

Команды бросают в мишень ядра на расстоянии 5 метров.

Каждый игрок бросает один раз.

Реквизит : ведро, маленькие мячи.

Команда, выполнив задание, получает букву «Д»

## Станция 4 . «Канатоходцы»

*Прохождение по канату*

На земле растягивается канат. Весь отряд проходит по канату, переступая мелкими шажками к носку пятка. Если кто касается земли, уходит назад и начинает заново.

Реквизит : канат.

Команда, выполнив задание, получает букву «О»

## ИТОГ ИГРЫ

При выполнении каждого задания участники получали буквы, из которых они должны составить слово “**ДЕРЕВО**”. После чего все отправляются на **поиск** дерева и ищут заранее спрятанный там сундук со сладкими призами по количеству участников.

Ведущий. Вот и подошло к концу наше путешествие. Вы еще раз убедились, что когда мы все вместе, когда один за всех и все за одного, то никакие опасности нам не страшны и мы всегда добьемся победы. Вам, как мы и обещали, повезло, вы действительно нашли **сокровища**. И нам хочется надеяться, что вам и дальше будет везти. А знаете, какие наши с вами главные **сокровища**? Это наши знания, это наша дружба.

Игра проведена Кукушкиной А.А. 19.06.2023 г

