

## Сценарий квест-игры

### «В поисках сокровищ»

**Материалы:** кроссворд (4), клубок ниток (2), лист заданий «Эрудит», русский алфавит, ручка (3), лист бумаги, монетка (4), 7 кусков карты (на каждую команду с ориентирами, сундук для яблок (клад).

**Ведущий.** Дорогие друзья! Вы все, наверное, любите приключения и с интересом следите за похождениями героев книг и кинофильмов. Сегодня я предлагаю вам самим отправиться на поиски клада. Как называются люди, которые отправляются на поиски клада?

*Дети: Кладоискатели.*

**Ведущий:** Верно. Сейчас каждый из вас попробует себя в роли кладоискателя, но в одиночку найти клад трудно, поэтому мы будем путешествовать командами. Предлагаю каждой команде представить свое название, девиз и выбрать капитана. На обсуждение даю вам 5 минут.

*Команды представляются.*

**Ведущий:** Сейчас команды отправятся на этапы. Этапы перечислены в маршрутных листах. Командиры по ним будут вести своих кладоискателей. На каждой станции вы должны заработать кусочек карты. Но хочу предупредить, что седьмой этап проходится последним, только после того, как пройдете все 6 этапов. Этапы можно проходить не по порядку, а в разброс. Но 7 этап последним, и я вам помогу склеить карту и укажу место, где находится последняя подсказка. После получения подсказки вы отправляетесь на поиски клада. Победит только одна команда, которая первая найдет клад.

#### (раздать маршрутные листы)

**Этапы:** на каждом из них нужно получить кусок карты

#### 1. «Сборы в дорогу»

На этапе назвать **10 самых необходимых вещей** (компас, карта, ...) в мореплавании и поиске клада, а также выполнить задание

#### «Веровочка».

Командам предлагается протянуть одну веревочку через элементы одежды всех членов команды. После этого, необходимо не порвав веревочку смотать ее обратно в клубок.

#### 2. «Морской волк»

На этапе детям предлагается решение задания «Эрудит» (на знание морских терминов)

1 - Через океан плывет великан и выпускает воды фонтан. (*кит*)

2 - Живет между камнями голова с четырьмя ногами. (*черепаха*)

3 - В воде она живет, нет клюва, а клюет. (*рыба*)

4 - В тихую погоду нет нас нигде,

А ветер подует - бежим по воде. (*волны*)

5 - Шириною широко, глубиною глубоко,

День и ночь о берег бьется,

Из него вода не пьется,

Потому что не вкусна -

и горька и солона. (*море*)

6 - И в тайге, и в океане он отыщет путь любой,

Умещается в кармане, а ведет нас за собой. (*компас*)

7 - Ты со мною не знаком? Я живу на дне морском.

Голова и восемь ног, вот и весь я - ... (*осьминог*)

8 - Ученик-матрос (*юнга*)

9 - Доска для спуска с корабля (*трап*)

10 - Руль корабля (*штурвал*)

11 - Дежурство на корабле (*вахта*)

### 3. «Трудности кладоискателей»

Предлагается отгадать шифр и прочитать фразу. (в помощь предоставляется табличка с алфавитом).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33																					
А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й	К	Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	
Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я																				

**15,6 12,21,19,20, 1 19 13,10,19,20,16,25,12,1,14,10,**

**15,6 18,21,2,1,26,12,1 1 19,26,10,20,1**

**15,6 25,6,13,16,3,6,12 1 18,1,19,19,12,1,9,29,3,1,6,20.**

Не куст, а с листочками

Не рубашка, а сшита,

Не человек, а рассказывает.

### **4. «Приметы мореплавателей»**

Детям предлагается угадать, что из этих примет правда (т.е. так на самом деле считали мореплаватели), а что ложь.

1. Бегство крыс с корабля приведет к его крушению (*верно*).

2. Женщина на корабле - к счастью и удаче. (*ложь, считается, что женщина на корабле к беде*).

3. Подкова, прибитая к мачте, защищает корабль от беды (*верно*)

4. Когда корабль впервые спускают на воду о его бор разбивают большой фарфоровый чайник.

*(ложь, о борт*

*разбивают бутылку)*

5. Нельзя заранее объявлять всем имя корабля *(верно)*.

6. Можно много раз менять имя корабля

*(ложь, не зря говорят: «Как корабль назовешь, так он и поплывет»)*.

7. Плюнуть на палубе – преступление *(верно)*.

8. Нельзя свистеть на палубе - этим накликается шторм *(верно)*.

Подсчитываются баллы.

## 5 «Веселый Роджер»

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 задрал, 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).	

Простой вопрос для малышей: «Кого боится кот?» ... (не мышей, а собак)	
---	--

## 6 «Полоса препятствий»

Предлагается пройти полосу препятствий: кочки, паутинка (из веревок между деревьями, змейка - держась друг за друга пройти змейкой между кеглями)

1. Бег между кеглями.

2. Пираты должны быть меткими. Сбить хотя бы одну из трех выставленных в ряд кеглей (кеглей, мячиком или битой).

3. Все моряки должны уметь слушать капитана и выполнять приказы по кораблю:

**Лево руля!** - все бегут к левому борту (левой стене).

**Право руля!** - все бегут к правому борту (правой стене).

**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" и отдают честь.

## «Расшифровка карты»

Приходят все отряды (можно даже одновременно). Складываются все куски карты.

Команды получают последний кусок карты (на обратной стороне последнего куска карты крестом отмечено место, где спрятана последняя подсказка или нужно потерять монеткой, там будут написаны ориентиры для последней подсказки). Команды советуются, идут искать последнюю подсказку.

- Выйди из спортзала и направляйся в правую сторону, клад находится у кока.

На всех подсказках написано «Столовая», дети идут к повару и получают приз.

## Задание 2. «Морской волк»

На этапе детям предлагается решение задания «Эрудит» (на знание морских терминов)

1 - Через океан плывет великан и выпускает воды фонтан. \_\_\_\_\_

2 - Живет между камнями голова с четырьмя ногами. \_\_\_\_\_

3 - В воде она живет, нет клюва, а клюет. \_\_\_\_\_

4 - В тихую погоду нет нас нигде,  
А ветер подует - бежим по воде. \_\_\_\_\_

5 - Шириною широко, глубиною глубоко,  
День и ночь о берег бьется,  
Из него вода не пьется,  
Потому что не вкусна -  
и горька и солона. \_\_\_\_\_

6 - И в тайге, и в океане он отыщет путь любой,  
Умещается в кармане, а ведет нас за собой. \_\_\_\_\_

7 - Ты со мною не знаком? Я живу на дне морском.  
Голова и восемь ног, вот и весь я - ... \_\_\_\_\_

8 - Ученик-матрос \_\_\_\_\_

9 - Доска для спуска с корабля \_\_\_\_\_

10 - Руль корабля \_\_\_\_\_

11 - Дежурство на корабле \_\_\_\_\_

## Задание 3. «Трудности кладоискателей»

Предлагается отгадать шифр и прочитать фразу. (в помощь предоставляется табличка с алфавитом).

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30  
31 32 33

А Б В Г Д Е Ё Ж З И Й К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э  
Ю Я

15,6 12,21,19,20, 1 19 13,10,19,20,16,25,12,1,14,10,

15,6 18,21,2,1,26,12,1 1 19,26,10,20,1

15,6 25,6,13,16,3,6,12 1 18,1,19,19,12,1,9,29,3,1,6,20.

Не куст, а с листочками  
Не рубашка, а сшита,  
Не человек, а рассказывает.

#### **Задание 4. «Приметы мореплавателей»**

Угадайте, что из этих примет правда (т.е. так на самом деле считали мореплаватели), а что ложь.

1. Бегство крыс с корабля приведет к его крушению \_\_\_\_\_
2. Женщина на корабле - к счастью и удаче. \_\_\_\_\_
3. Подкова, прибитая к мачте, защищает корабль от беды \_\_\_\_\_
4. Когда корабль впервые спускают на воду о его бор разбивают большой фарфоровый чайник. \_\_\_\_\_
5. Нельзя заранее объявлять всем имя корабля \_\_\_\_\_
6. Можно много раз менять имя корабля \_\_\_\_\_
7. Плюнуть на палубе – преступление  
\_\_\_\_\_
8. Нельзя свистеть на палубе - этим накликается шторм  
\_\_\_\_\_

#### **Задание 4. «Приметы мореплавателей»**

Угадайте, что из этих примет правда (т.е. так на самом деле считали мореплаватели), а что ложь.

1. Бегство крыс с корабля приведет к его крушению \_\_\_\_\_
2. Женщина на корабле - к счастью и удаче. \_\_\_\_\_
3. Подкова, прибитая к мачте, защищает корабль от беды \_\_\_\_\_
4. Когда корабль впервые спускают на воду о его бор разбивают большой фарфоровый чайник. \_\_\_\_\_
5. Нельзя заранее объявлять всем имя корабля \_\_\_\_\_
6. Можно много раз менять имя корабля \_\_\_\_\_
7. Плюнуть на палубе – преступление  
\_\_\_\_\_
8. Нельзя свистеть на палубе - этим накликается шторм  
\_\_\_\_\_

### Задание 3. «Трудности кладоискателей»

Используя ключ к шифру прочитайте фразу.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20  
А Б В Г Д Е Ё Ж З И Й К Л М Н О П Р С Т

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33  
У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я

15,6 12,21,19,20, 1 19 13,10,19,20,16,25,12,1,14,10,  
15,6 18,21,2,1,26,12,1 1 19,26,10,20,1  
15,6 25,6,13,16,3,6,12 1 18,1,19,19,12,1,9,29,3,1,6,20.

.....  
.....  
.....

### Задание 3. «Трудности кладоискателей»

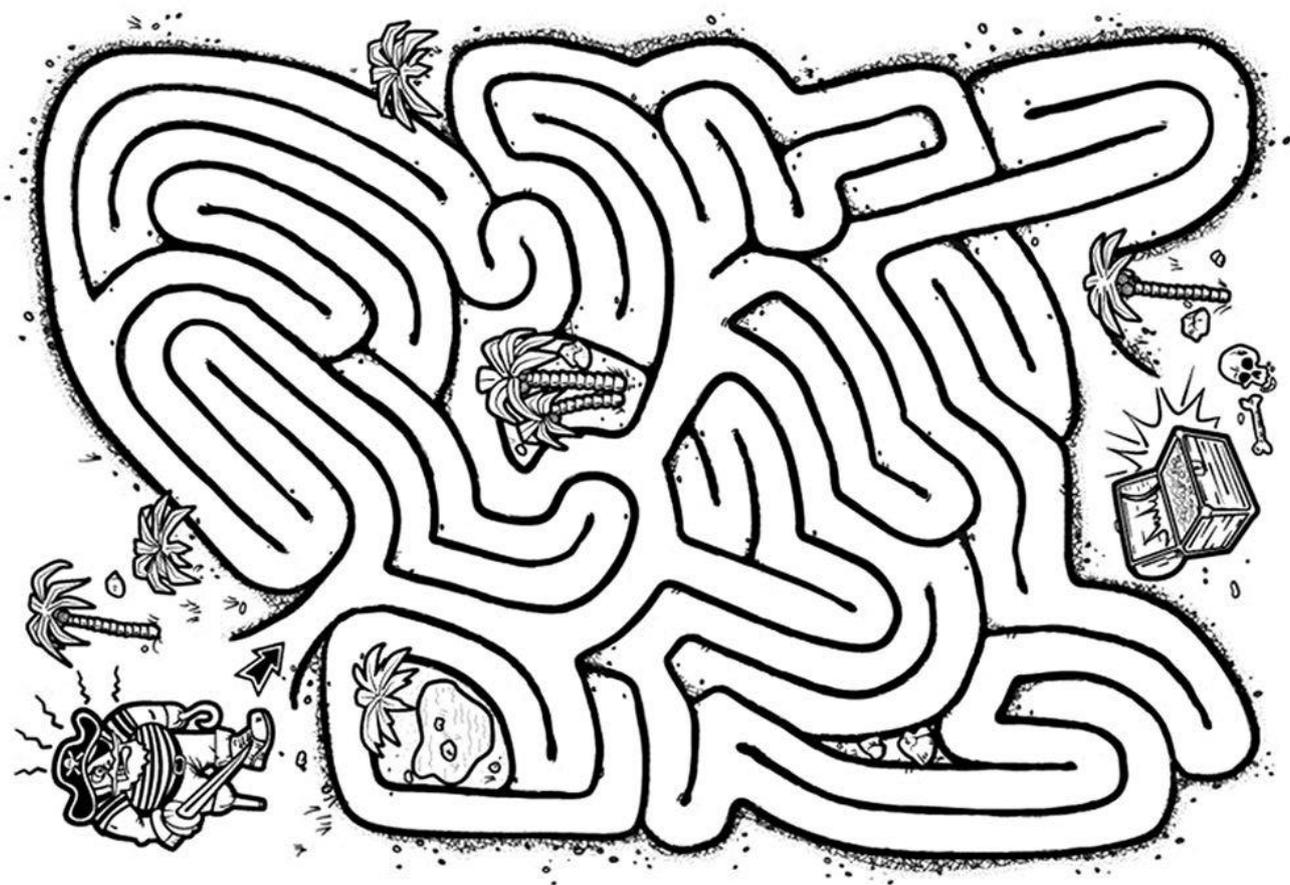
Используя ключ к шифру прочитайте фразу.

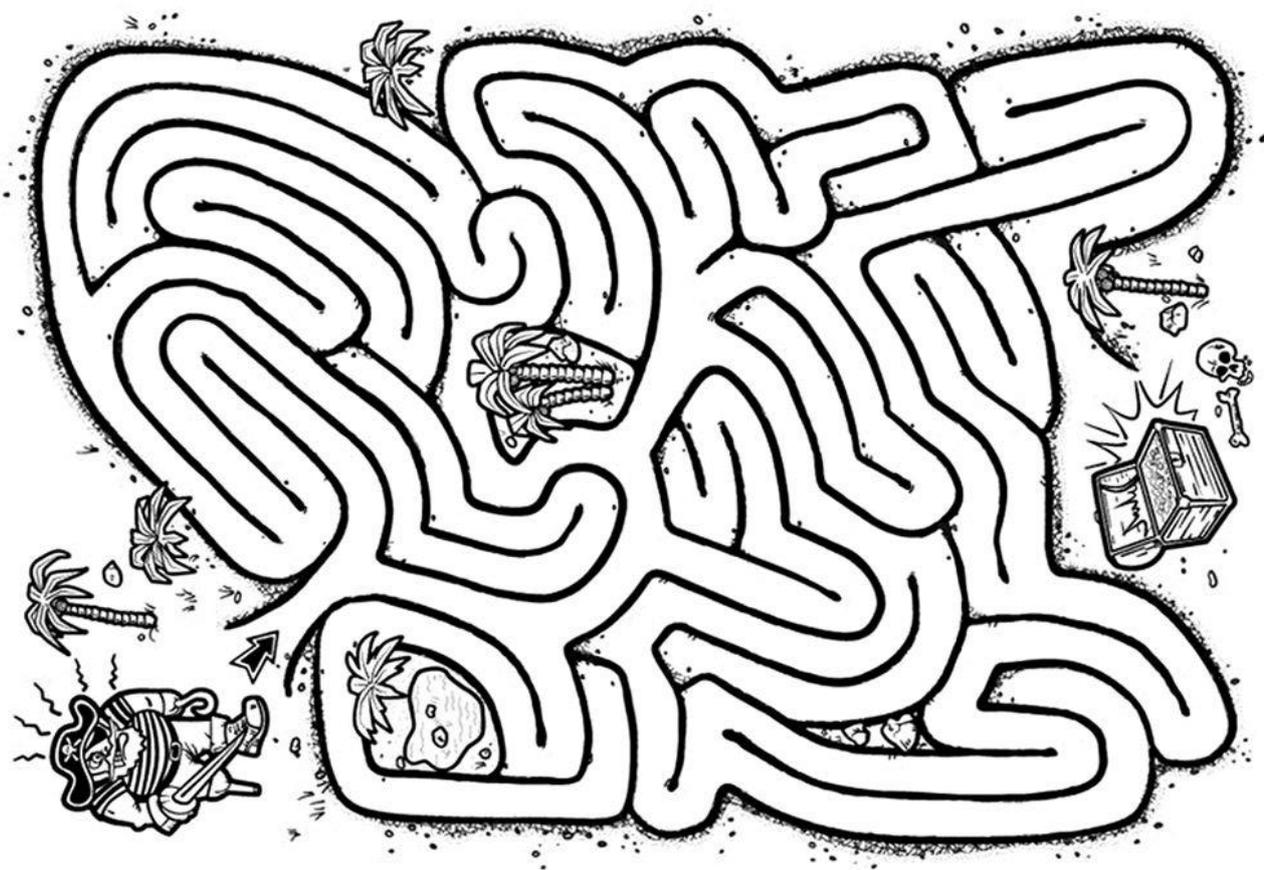
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20  
А Б В Г Д Е Ё Ж З И Й К Л М Н О П Р С Т

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33  
У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я

15,6 12,21,19,20, 1 19 13,10,19,20,16,25,12,1,14,10,  
15,6 18,21,2,1,26,12,1 1 19,26,10,20,1  
15,6 25,6,13,16,3,6,12 1 18,1,19,19,12,1,9,29,3,1,6,20.

.....  
.....  
.....





## 1. Задание «Сборы в дорогу»

Запиши **10 самых необходимых вещей** в мореплавании и поиске клада, а также выполнить задание «Веровочка».

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

## «Веровочка»

Командам предлагается протянуть одну веревочку через элементы одежды всех членов команды. После этого, необходимо не порвав веревочку смотать ее обратно в клубок.

## 1. Задание «Сборы в дорогу»

Запиши **10 самых необходимых вещей** в мореплавании и поиске клада, а также выполнить задание «Веревочка».

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

## «Веревочка»

Командам предлагается протянуть одну веревочку через элементы одежды всех членов команды. После этого, необходимо не порвав веревочку смотать ее обратно в клубок.

Задание 5. «Весёлый Роджер». Разгадай загадки, напиши вместо точек отгадки.	Задание 5. «Весёлый Роджер». Разгадай загадки, напиши вместо точек отгадки.	
Быстрее всех от страха Несется ...	Быстрее всех от страха Несется ...	
Кто в малине знает толк? Косолапый, бурый ...	Кто в малине знает толк? Косолапый, бурый ...	
В теплой лужице своей Громко квакал ...	В теплой лужице своей Громко квакал ...	
По горной круче проходил Обросший шерстью ...	По горной круче проходил Обросший шерстью ...	
В чаще голову задрал, Воет с голоду...	В чаще голову задрал, Воет с голоду...	
Как в автобусный салон Маме в сумку прыгнул ...	Как в автобусный салон Маме в сумку прыгнул ...	

Над лесом солнца луч потух Крадется царь зверей ...	Над лесом солнца луч потух Крадется царь зверей ...	
Все преграды одолев, Бьет копытом верный ...	Все преграды одолев, Бьет копытом верный ...	
Сено хоботом берет Толстокожий ...	Сено хоботом берет Толстокожий ...	
Хвост веером, на голове корона. Нет птицы краше, чем ...	Хвост веером, на голове корона. Нет птицы краше, чем ...	
Кто любит по ветвям носиться? Конечно, рыжая ...	Кто любит по ветвям носиться? Конечно, рыжая ...	
Простой вопрос для малышей: «Кого боится кот?» ...	Простой вопрос для малышей: «Кого боится кот?» ...	

## Маршрутный лист.

Надо собрать шесть кусочков карты, чтобы узнать, где находится клад.

- Задание 1 найдёшь в игровой и получишь первый кусочек карты («Сбор в дорогу», «Верёвочка»).
- Задание 2 получишь в фойе («Морской волк»).
- Быстрее-быстрее! Задание 3 найдёшь там, где вкусно кормят («Трудности кладоискателей»).
- Задание 4 ищи там, где дети моют руки перед едой («Приметы мореплавателей»).
- Ты почти у цели! Задание 5. Конверт спрятан там, где мы снимаем верхнюю одежду («Весёлый Роджер»).
- Последнее испытание! Надо найти последний кусочек карты! Его ты можешь найти там, где, можно прыгать, бегать, играть в мяч.

Только сначала пройди последнее задание: полосу препятствия.