Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного

образования «Детско-юношеский Центр»

 **Игровая программа**

 **«В поисках клада»**

Автор/разработчик:

**Маякова Анна Ивановна**

Педагог-организатор
Тула, 2017 г.

**Сценарий игровой программы «В поисках клада»**

Цель: физическая и психологическая разрядка детей, получение положительных эмоций.

Задачи: создать условия для

 - формирования и сплочения детского коллектива посредством включения в совместную игровую деятельность;

-  развития основных познавательных процессов (памяти, внимания, логического мышления, воображения);

 — развития физических качеств (ловкости, быстроты реакции, координации движений, выносливости).

Оборудование и реквизит: маршрутные листы (форма любая) , кегли, мячи, ведра, скакалки, конусы, пиратские банданы, логические загадки, распечатанные буквы для разгадывания шифра - А, Е, П, К, К.

Форма проведения: игра по **станциям**

Продолжительность: 45-60 мин

Участники: дети 7-10 лет

Основные моменты проведения:

1. Организационный момент (приветствие участников, озвучивание цели игры, деление на команды);
2. Прохождение игровой программы:
3. Станция «Эрудит»,
4. Cтанция «Морской узел»,
5. Станция «Шторм»,
6. Станция «Одноногий Сильвер»,
7. Станция «Меткий стрелок»
8. Подведение итогов
9. Общая фотография

Ход игры:

* Здравствуйте, дорогие ребята! Вы любите приключения? Тогда сегодня вас ждет увлекательное путешествие на загадочный остров!

Когда-то давным-давно здесь жил пират Умная Голова. Он был очень мудрым человеком и всегда давал своей команде нужные советы. Известно, что он оставил своим потомкам свое последнее слово, спасающее в летнюю жару и на корабле и на суше. Но это слово он зашифровал на своей карте и, разорвав ее на 5 частей, закопал в разных частях острова. Отрывки этой карты содержат зашифрованные символы, собрав которые, можно угадать тайное слово.

Множество искателей приключений пытались отгадать это слово, но безуспешно, у них ничего не получилось. И именно сегодня у вас есть возможность самим отправиться в удивительное захватывающее путешествие, полное тайн и приключений, и отыскать спрятанное слово.

Вы готовы прямо сейчас превратиться в кладоискателей?

Тогда вперед навстречу приключениям! Только в одиночку искать клад и справляться с трудностями морского путешествия невозможно, поэтому соберемся в команды!

(*деление с помощью цветных ленточек на команды).*

Морские волки, вы готовы?

Только какое приключение без боевого клича? (*придумывание командами своего девиза*)

А теперь каждая команда отправляется в путь! На каждом участке пути вы встретитесь с испытаниями, пройдя которые, у вас появится возможность отыскать части заветного шифра и разгадать тайну старого пирата.

Чем внимательнее и дружнее вы будете работать в команде, тем быстрее вы справитесь и получите подсказку! И помните - у вас мало времени! Всего пять минут! Как только вы услышите сигнал – звук трубы, ваше время вышло, и вам необходимо двигаться дальше! Удачи вам!

1. **Станция «Эрудит».**

Пираты должны быть хитрыми и не поддаваться на уловки. Нужно быстро и правильно ответить на загадки. Будьте внимательны! (*после прохождения станции игроки получают букву* **А**)

***Загадки***

1. Какой месяц самый короткий? (МАЙ - 3 буквы)

2. На что похожа половина яблока? (на другую половину)

3. По чему ходят часто, а ездят редко? (по лестинице)
4. По какому животному ходят люди и проезжают машины? (зебра)

5. Что можно увидеть с закрытыми глазами? (СОН)

6. Больше часа, меньше минуты. (СЕКУНДА)

7. Солнце, заходящее за горизонт (ЗАКАТ)

8. Большой водоем с соленой водой (МОРЕ,ОКЕАН)

9. Для неё волна – качели,

  И плывёт она без цели

  Ниоткуда в никуда,

  Вся прозрачна как вода.  (Медуза )

10. Глубоко на дне она

   Словно на небе видна.

   Но не светит и не греет,

  Потому что не умеет. ( Морская звезда )

11. Плавательное судно (лодка, парусник, яхта, катер, пароход, корабль)

12. Я от ветра надуваюсь,

Но ничуть не обижаюсь,

Пусть меня он надувает,

Яхте скорость прибавляет. (ПАРУС)

13. Руль корабля? (ШТУРВАЛ)

14. Доска для спуска с корабля (ТРАП)

15. Плаваю на корабле,

Иногда лежу на дне,

На цепи корабль держу,

судно в море сторожу,

Чтобы ветер не угнал,

На волнах лишь покачал. (ЯКОРЬ)

16. Не страшит девятый вал —
 Крепко держит он штурвал.
 Он на судне — царь и пан. Кто же это? (КАПИТАН)

17. Главный после капитана человек на корабле (БОЦМАН)

18. Ученик – матрос (ЮНГА)

19. Дежурство на корабле (ВАХТА)

20. Повар на корабле? (КОК)

21. Помещение для капитана или пассажиров (КАЮТА)

22. Морская буря (ШТОРМ)

23. Море синее прекрасно.

 Только плавать в нем опасно!

 Как бы вас не «хватанула»

 Кровожадная …(Акула)

24. Эту птицу теплых стран
Очень любит капитан.
Ему секрет не доверяй,
Все разболтает… (Попугай.)

25. Морской разбойник (ПИРАТ)

26. Белый череп на костях,
Черный фон — пиратский флаг.
Устрашить всех может
Наш веселый… (Роджер.)

27. Он пират, киногерой
И смеется над судьбой.
Нет его храбрей, хитрей —
То Джек по кличке… (Воробей.)

28. На что мечтает сойти моряк после долгого плавания? (НА БЕРЕГ)

29. Часть суши, к которой нужно доплыть,
Сокровища чтобы скорее зарыть.
Бывает, что найти непросто
В бескрайних просторах тот… (Остров.)

30. Мечтает каждый день пират Найти сундук, в котором…(Клад)

1. **Морской узел.**

Пираты – настоящие морские волки, они умеют вязать самые сложные и крепкие морские узлы. Сейчас мы посмотрим, насколько слаженно и дружно это получится у вас! ( *Один участник команды выбирается капитаном, ему предстоит развязать огромный узел. Остальные участники встают в круг, берутся за руки и, не расцепляя рук, «запутываются» - закидывают руки друг друга за спину, перешагивают через опущенные руки рядом стоящих ребят, тем самым образуя «морской узел» из рук. Задача капитана своими действиями-словами распутать узел).* (*после прохождения станции игроки получают букву* **П**)

1. **Станция «Шторм».**

Чтобы плавать на корабле, нужно уметь сохранять равновесие во время шторма и четко выполнять приказы своей команды. Сейчас один из вас с закрытыми глазами должен обойти айсберги, а для этого вся команда хором выкрикивает, как и куда ему двигаться (вперед, назад, влево, вправо). Вперед! (*после прохождения станции игроки получают букву* **К**)

1. **«Одноногий Сильвер»**

Приветствуем вас, юные моряки! Судьба морских разбойников нелегка! В морских сражениях пираты теряют ноги и руки, но все равно остаются неугомонными искателями приключений! Сейчас вы превратитесь в одноногого пирата Сильвера (для этого ноги двоих участников мы перевяжем веревкой (скакалкой), а мы посмотрим, насколько дружно и быстро вы дойдете до цели – вот до этого конуса. (*после прохождения станции игроки получают букву* **Е**)

1. **Станция «Меткий стрелок»**

Что отличает пирата? Ловкость, хитрость, сила и, конечно же, меткость! Попробуйте и вы, разделившись на две команды, попасть во вражеское судно пушечными ядрами! (*после прохождения станции игроки получают букву* **К**)

Финальная часть игры: Все команды прошли испытания? (*проводим перекличку*). Какие буквы вы получили? (А,П,К, Е,К). А теперь самое время пораскинуть мозгами! Что же за слово спрятал старый пират на таинственном острове? (КЕПКА).

Ай-да пираты! Вам удалось разгадать загадку старого пирата! Что же это за слово? Конечно же кепка! Это тот головной убор, который спасет вас в самую знойную жару от солнечного удара! Помните, юные кладоискатели о том, что голову всегда нужно защищать от жаркого солнца! Следуйте совету старого пирата!

Вы проявили смекалку, упорству и настоящий боевой дух морского волка!

Вы отыскали клад. Но самое главное сокровище – это наши знания, умения, наша дружба! Вы еще раз убедились, что когда вы все вместе, когда один за всех, и все за одного, то никакие опасности вам не страшны, и вы всегда добьетесь победы! Нам хочется надеяться, что вам и дальше будет вести. Мы вам желаем ярких, насыщенных, веселых летних каникул! А на память мы вас приглашаем сделать общее фото! До новых встреч, друзья!