

Сценарий пиратского квеста ко Дню защитника Отечества

Участники: учащиеся 5 – 6 классов

Цель: поиск клада с подарками для мальчиков к 23 Февраля.

Задачи: формировать патриотические качества личности школьников через игру. Создать атмосферу товарищеской взаимопомощи и выручки.

Оборудование: бутылка со свитком; фрагменты карты по количеству команд; веревка; навесной замок и ключ; теннисные мячи и банки соответствующего диаметра; ножницы, иголки и нитки; лист бумаги, разделенный на квадраты, ракушка, галька, лупа.

Примерное время: 60 минут.

Квест - как форма детского мероприятия – это командная игра – приключение с определённым сюжетом. Команды перемещаются по точкам, выполняют различные задания. В результате выполнения одного задания дети получают подсказку к следующему. Задача команд – преодолеть все препятствия и достичь цели. Например, найти клад с подарками для мальчиков.

Вступительная

5 минут

Ведущий капитан Джек Воробей проводит общий сбор команд, чтобы ознакомить их с правилами игры и озвучивает первое задание

Капитан Джек Воробей

Приветствую всех участников пиратского квеста! На крыльце школы сегодня я нашел бутылку со свитком. Оказалось, что это письмо от пиратов, в котором они сообщают о зарытом кладе и карте, с помощью которой его можно найти.

Однако карту пираты разорвали на несколько частей и спрятали в разных местах. Одну ее часть они прилагают к письму вместе с первой подсказкой, где искать следующую часть.

Ведущий раздаёт командам первый фрагмент карты и подсказку. Команды перемещаются по станциям, выполняют задания и получают подсказки. На каждой станции стоят ведущие – пираты, которые инструктируют команды

для выполнения заданий. После успешного выполнения задания пираты выдают командам подсказки для выполнения следующих заданий.

Квест

45 минут

1. «Лабиринт»

Выложите на полу с помощью веревок лабиринт. Завяжите одному из игроков глаза и запустите в лабиринт. Задача команды — провести игрока так, чтобы он не вышел за пределы. Каждый участник может произносить только одно слово и только в свою очередь. Любой заступ за линию возвращает участника к началу. Если проводники сбиваются, говоря два слова или не в свою очередь, игрок также возвращается к началу лабиринта.

2. «Паутинка»

Для этого задания необходимы длинная веревка, навесной замок и ключ. Вербку, как паутину, произвольно обмотайте вокруг какой-либо конструкции или нескольких деревьев. На одном конце веревки закрепите замок, на другом — ключ. Ключ и замок повесьте на больших кольцах, чтобы их можно было спокойно перемещать по веревке. Задача детей — открыть замок. Одна группа начинает тянуть замок, вторая — ключ. Как только они встретятся, замок можно будет открыть. Как вариант: вместо замка развесьте на всем протяжении паутинки буквы. Следуя по маршруту веревки, дети будут собирать слово.

3. «Стрельба»

Какие приключения обходятся без стрельбы и погони. Предложите детям кидать теннисные мячи в банки. Задание можно усложнить — броски производить из-за забора, один из игроков выступает в роли корректировщика огня.

4. «Тест памяти»

Разлините доску или лист бумаги на квадраты. В каждый положите по предмету (ракушку, гальку, лупу). Дайте детям пару минут на изучение доски, затем уберите предметы и предложите расставить их по местам.

5. «Сиамские близнецы»

Разделите игроков на пары и попросите их обняться друг с другом так, чтобы свободными оказались правая рука одного и левая рука другого. Предложите им в таком положении выполнить различные

действия: вдеть нитку в иголку, вырезать ножницами кружок из бумаги, завязать морской узел, открыть бутылку с водой, выпить сок.

Заключительная

10 минут Ведущий подводит итоги квеста.

Капитан Джек Воробей

Дорогие друзья! С заданиями квеста справились все команды. Как здорово, что в нашей школе подрастают смелые, быстрые, ловкие, внимательные ребята, которые умеют не только бороться, но и дружно работать в команде. А сейчас мы хотим наградить победителей и призеров нашего квеста.

Награждение команд.