

Сценарий игры в летнем лагере "Пираты Карибского моря"

Разработала методист Бартенева Д.С.

Данная игра предназначена для лагерей, играет весь лагерь (возраст детей 9-13 лет), проводится на улице. Игра проводится вожатыми.

Предварительная подготовка отрядов к игре.

Каждый отряд должен нарисовать свой корабль и дать ему название. Также должны придумать девиз команды и спеть песню пиратов (можно 1 куплет и припев, также отряды могут показать своё творчество и придумать танец пиратов). Отряд выбирает капитана своего корабля (одного из отряда). С отрядом должен быть один вожатый, чтобы помогать, контролировать. Все дети и вожатый должны быть одеты, как пираты (фантазия у детей не знает границ!).

Старт должен быть украшен в пиратской тематике, и называется «Черная жемчужина». Здесь должен быть переодетый вожатый – Джек Воробей. Он встречает команды. В назначенное время все отряды приходят к старту со своими кораблями и капитанами. Проводится линейка, все отряды встают в линию. Под музыку из фильма «Пираты Карибского моря» вожатый Джек Воробей приветствует отряды в своеобразной манере капитана «Черной жемчужины» (нужно выбрать очень артистичного вожатого, который смог бы сыграть этого героя).

Затем по очереди каждый отряд приветствует своих соперников, капитан командует отряду: «Наша команда – (название команды). Наш девиз – (весь отряд хором говорит девиз команды). Наша песня - (поют 1 куплет и припев пиратской песни)». И так каждая команда.

Затем капитан Джек Воробей завет капитанов всех отрядов к себе в каюту (каюту нужно сделать так, чтобы все участники могли ее видеть). Там Джек Воробей дает напутственные слова и дает каждому капитану задание – расшифровать задание вместе со своей командой. Также он дает карту, с отмеченными станциями.

Задание.

ЙебороВ:

кежД лал Соп сан уме?

ЕтижАКС, мо.

ТОП ешимин: дер”е

путсоро Пь Сети ор!!!

Тсопь С.Е.

Дзястид: ох ан

нно у С

Тебази лЭ.

(Если прочитать снизу вверх и справа налево, то получится: Элизабет Суонн находится здесь. Постройтесь по росту перед ним и шепотом скажите: нас послал Джек Воробей). Если детям тяжело – вожатый помогает.

Команда должна расшифровать задание, а это не так то просто(это делается для того, чтобы команды начали ходить по станциям в разное время, чтобы команды приходили к станциям в разное время, не все вместе). На первой станции команда должна сделать то, что было в первом задании.

Игра проводится по станциям, в каждой станции свой персонаж из фильма – переодетый вожатый (станции можно назвать именами из фильма «Пираты Карибского моря»).

Команды должны найти «Сундук Мертвеца», пройдя все станции (сундук – это разрисованная коробка со сладостями на каждого члена команды). Станций не должно быть слишком много, так как на каждой станции детям нужно разгадать шифр, загадку или сделать какое-либо задание, и получить ключ. Собрав все ключи, команды должны прийти к старту, к Джеку Воробью. Он должен загадать последнюю загадку и дать карту, на которой нарисовано месторасположение «Сундука Мертвеца» крестиком (карта должна

повторять карту территории лагеря, чтобы отряды смогли найти сундук). Сундук находит одна команда, а всем остальным участникам достаются утешительные призы.

Станции игры «Пираты Карибского моря».

1 станция.

Команды встречает переодетая вожатая – Элизабет Суонн.

Команда должна сделать то, что было сказано в первом задании Джека Воробья.

Затем Элизабет дает им ключ.

Если к первой станции прибегают 2 команды нужно их направить к следующей станции.

2 станция.

Команды встречает Гектор Барбосса.

Он задает вопросы по фильму «Пираты Карибского моря».

1. Как зовут актера сыгравшего героя капитана Джека Воробья? (Джони Депп).
2. Как зовут героя фильма, которого сыграл Орландо Блум? (Уилл Тернер)
3. Кто из главных героев нового фильма «Пираты Карибского моря: На странных берегах» является реальной исторической личностью? (капитан Черная Борода)
4. Что случится с русалкой, если она окажется на земле? (она превратится в обычную девушку)
5. Пиратский порт (Тортуга)
6. Имя морского дьявола — капитана «Летучего Голландца». (Дэви Джонс)
7. Зверюшка Дэви Джонса (Кракен)
8. Что искал Черная Борода (Источник вечной молодости)

Если дети и вожатый не знают ответа, они должны бежать к Джеку Воробью за правильным ответом. Только дав все правильные ответы, «Барбосса» отдает второй ключ. Если к станции подбегают 2 команды, то одну нужно направить к следующей станции, чтобы не ждать друг друга.

3 станция.

Команды встречает капитан Черная Борода. У него спортивное задание.

Нужно:

- 3 мальчикам отжаться 15 раз,
- 3 девочкам сделать приседание 20 раз.
- 3 детям поскакать без остановки на скакалке 40 раз.
- 3 детям проскакать на одной ноге 15 раз.
- 3 детям попасть в кольцо мячом по раз (это может быть баскетбольное кольцо, или просто держать обруч перед детьми)

Эти задания должны быть сделаны точь-в-точь. Только после этого капитан Черная Борода отдает ключ.

4 станция.

Команды встречает Дейви Джонс.

У него ребусы- пословицы. Нужно их отгадать.

Желательно, чтобы у всех отрядов были разные ребусы.



(старый друг лучше новых двух).



(спешишь - людей насмешишь)



(делу время, а потехе час)

Дейви Джонс дает третий ключ, за правильный ответ.

5 станция.

Команды встречает Анжелика Тич – дочь капитана Черная Борода.

Задание Анжелики заключается в том, что ее ключ разделен на 3 части и эти части нужно найти. (части ключей сделаны из картона). Части ключа спрятаны в разных местах, но Анжелика дает подсказки.

(в этих местах должны быть вожатые или старшие дети, чтобы когда одна команда найдет кусочек ключа, подложить другой для другой команды).

1. Раз, два, три, четыре,

Три, четыре, есть ходим... (говорит сама Анжелика).

(дети сразу догадываются, что первая часть в столовой, на видном месте конечно).

2. Эй, вратарь готовься к бою...(вторая часть на спортивной площадке, ворота вратаря)

3. Загрустил бассейн с утра

Где же наша детвора?

Не плескается водой,

Не ныряет под волной. (третья часть около бассейна).

Бежать за частями ключа должна вся команда!!!

Как только все части собраны, Анжелика дает последний ключ.

Финал.

Когда все ключи собраны – команды бегут к Джеку Воробью. Он дает другую карту в обмен на ключи – карту, где отмечен крестиком «Сундук Мертвеца» (обычно это столовая). Та команда, которая быстрее всех соберет ключи и найдет клад – **ПОБЕДИТЕЛИ!!!** И им достается Сундук со сладостями. Эта команда должна прийти к Джеку Воробью. В микрофон объявляется всеобщий сбор команд на старте. Все выстраиваются в линейку. Звучит музыка и объявляются победители! Всем остальным командам – утешительные призы, сладости!

Если игру проводить ближе к вечеру, то можно сразу остаться на пиратскую дискотеку!