

Игра «И откроется остров Сокровищ»

Игра рассчитана на детей младшего и среднего возраста.

Участникам игры предлагается преодолеть несколько препятствий и неожиданностей, прежде чем они доберутся до острова Сокровищ и найдут главный приз.

Правила:

1. Каждый участник играет за себя.
2. Место старта – «Порт». Здесь каждый из участников выбирает себе имя одного из героев «Острова Сокровищ» Стивенсона, бирка с выбранным именем прикрепляется на груди игрока, и в дальнейшем к нему обращаются по имени героя.
3. Все участники должны заранее ознакомиться с картой маршрута, которую заберут с собой в дорогу.
4. Игроки «плывут» на пиратском корабле за сокровищами, по дороге совершая остановки, на которых выполняют задания. Все остановки рекомендуется оформить при помощи соответствующего реквизита.
5. Если игрок на остановке успешно справляется с заданием, он «плывет» дальше. Если игрок допускает ошибку, он может исправить ее, ответив на дополнительный вопрос или выполнив дополнительное задание, но при этом игрок получает зеленый жетон и не сможет участвовать в дележе сокровищ: ему придется довольствоваться тем, что останется. Если участник совсем не может выполнить задание, он, увы, покидает корабль и отправляется на берег.

Все герои собираются в «Порту», откуда они одновременно начинают поиск сокровищ. После того, как вся команда собралась на месте «отплытия», ведущий объясняет правила игры, представляет каждого игрока краткой шуточной характеристикой. Например:

Джим Хокинс – молод, а потому быстр и пронырлив, но слабоват физически;

Билли Бонс – прекрасно владеет ножом, но пристрастен к рому;

Доктор Ливси – с ним не страшны болезни, а раны быстро затягиваются, он просто необходим команде в ее долгом путешествии;

Джон Сильвер – по причине одноногости передвигается медленнее других, но несмотря на это, он не отстает от других путешественников;

Сквайр Трелони – отменно стреляет из мушкета: если у него есть мушкет и порох, можно смело рассчитывать на успех;

Израэль Хендс – он здорово стреляет из пушки – каждый его выстрел попадает в цель, умеет также метать ножи;

Капитан Смоллетт – джентльмен, отменно владеющий шпагой, и это дает ему лишние преимущества; а еще – никто, кроме него, Израэля Хендса и Билли Бонса не сможет привести корабль обратно в порт;

Джордж Мерри – совершенно не умеет управляться с порохом: если ему попадет пороховница или пороховая бочка, все равно никакой стрельбы не будет – он спалит весь порох;

Бен Ганн – Бен умеет пугать других подражанием рыку диких зверей или голосу капитана Флинта.

Звучит музыка. Игра начинается.

Остановка «Опасные рифы»

Участникам предлагает

дать кроссворд.



1. Что изображено на флаге пиратского корабля? (Череп.)
2. Любимые монеты попугая капитана Флинта. (Пиастры.)
3. Морской транспорт. (Корабль.)
4. То, что спрятано. (Клад.)
5. Отличное место для хранения сокровищ. (Остров.)

Остановка «Бухта Акул»

На кегли (5–6 штук) прикрепляются вырезанные из бумаги акульи пасти. Каждый участник с определенного расстояния должен мячом с одного броска сбить хотя бы одну «акулу». Игрок, не справившийся с заданием, покидает корабль.

Остановка «Щедрый остров»

На этой остановке расположена таверна, и участники могут перекусить. Игра: кто быстрее съест кукурузные палочки, запив при этом еду стаканом воды через соломинку. Отставший покидает корабль.

Остановка «Весёлый ветер»

Все участники экспедиции попадают в течение Выдивон: если ветер им сопутствует и они правильно отвечают на вопрос, то продолжают путешествие; если ответа на вопрос нет – течение Выдивон уносит их на берег.

Вопросы морской тематики:

1. Как называется морской специалист, который хорошо знает трудные и опасные для плавания районы? (Лоцман.)
2. Как называется окно на корабле? (Иллюминатор.)
3. Старший матрос, хозяин палубы. (Боцман.)
4. Старинное гребное многовесельное военное судно, гребцами на котором обычно были каторжники. (Галера.)
5. Путь, безопасный для плавания среди препятствий. (Фарватер.)
6. Что значит на корабле понятие «бить склянки»? (Извещать о времени.)
7. Как называется крупное соединение военных кораблей? (Армада.)
8. Веревоочная лестница на корабле. (Трап.)
9. Как называют судовую кухню и ее начальника. (Камбуз, кок.)
10. Отверстие в палубе. (Люк.)
11. Подросток на корабле, обучающийся морскому делу. (Юнга.)
12. Башня с сигнальными огнями, указывающая путь кораблям. (Маяк.)
13. Какой ветер сильнее: шторм или ураган? (Ураган.)
14. Прозвище бывалого моряка. («Морской волк».)

«Пиратские» вопросы:

1. То, что скрывают затонувшие суда. (Сокровища.)
2. Место для развешивания пиратов. (Рея.)
3. Любимая валюта пиратов. (Пиастры.)
4. Оружие пирата. (Кинжал, сабля.)
5. Конверт для пиратской почты. (Бутылка.)
6. Домашнее животное пирата. (Попугай.)
7. Любимый напиток пиратов. (Ром.)
8. Единственная опора одноногого. (Нога.)
9. Пиратская сберкасса. (Клад.)
10. Пиратский прием захвата судов. (Абордаж.)
11. Адрес пирата (живого или мертвого). (Море.)
12. Двигатель пиратского судна. (Парус.)



Все вопросы написаны на отдельных листах бумаги, свернуты и сложены в шляпу. Каждый игрок вытягивает себе вопрос сам.

Остановка «Логово морского чудовища»

На этой остановке каждому участнику придется сразиться с морским чудовищем – попасть в нарисованное чудовище стрелой: даются три попытки. Игрок, которому так и не удалось поразить мишень, покидает корабль.

Остановка «Остров затонувших кораблей»

На этой остановке каждому участнику предстоит спасти предметы с тонущего корабля. Участники выстраиваются в одну линию, встают на одну ногу, руки заводят назад, один глаз завязывают. По команде игроки прыгают до стола, захватывают зубами конфеты и возвращаются обратно. Участник, вернувшийся на старт последним, выбывает из игры.

Остановка «Остров Робинзона»

По числу оставшихся игроков в шляпу складываются чистые листочки, на одном из них написано слово «Робинзон». Участники по очереди, тянут листочки: игрок, которому попался листок-«Робинзон», остается сидеть на острове.

Остановка «Пиратский берег»

Здесь участники найдут «клад» – черный ящик с призами. В зависимости от того, сколько участников добралось до берега, можно устроить им соревнование: например, кто больше назовет произведений, начинающихся со слова «Приключения...», или решить пиратские задачи из «Задачника» Г. Остера.

Задачи:

1. У 14 лучших друзей капитана Флинта было по одной ноге, а у самого капитана Флинта – целых две. Сколько всего ног, не считая деревянных, оказывалось под столом, когда все 15 садились? (16 ног.)

2. Лучший попугай капитана Флинта изучил 1500 ругательств на разных языках. 270 – на английском, 330 – на французском, 250 на испанском. Остальные ругательства он почерпнул из великого русского языка. Сколько ругательств личный попугай капитана Флинта почерпнул из русского языка? (650)

3. Десять пиратов разделили между собой поровну 139 коробов с золотом, а остаток закопали. Сколько коробов они закопали? (9)

По окончании игры все участники получают призы из черного ящика, победитель сам выбирает себе приз.

