

## Охота за пиратскими кладом

Игре предшествует подготовка, которая заключается в поиске информации о пиратах и пиратских кладах. Учитель может порекомендовать книгу С. И. Демкина «Сокровища, омытые кровью. О кладах найденных и найденных».

Команда кладоискателей составляется из представителей от каждого класса. Обычно играют учащиеся 5-7-х классов.

Ведущий игры – капитан «Каравеллы»:

**Капитан.** Друзья! Сегодня нам предстоит необычное плавание – поиск пиратских сокровищ. Я думаю, мы сможем их разыскать, если будем действовать смело, проявим охотничий азарт. Знания о пиратах помогут нам отыскать запрятанные ими клады. Перед отплытием произнесем клятву кладоискателей. Прошу повторять за мной хором:

- Быть внимательными и доброжелательными по отношению друг к другу! Клянемся!
- По справедливости разделить сокровища, если они будут найдены! Клянемся!
- Подчиняться приказам капитана и его помощника. Клянемся!

Тот, кто нарушит клятву кладоискателей, будет высажен на необитаемый остров.

Поднять якоря! Плавание началось. Каравелла выходит из бухты «Надежда».

**Бухта «Надежда»** – часть школьного коридора. Желательно перед началом игры развесить опознавательные знаки. «Каравелла» – конструкция из школьной мебели: стульев, столов, можно изготовить штурвал, для парусов сгодятся старые шторы.

Куда держим путь, друзья? Сокровища каких пиратов вы хотели бы найти?

Само собой разумеется, что все участники экспедиции – бывалые морские волки, знают все-все, недаром готовились к игре, выискивая информацию в разных источниках.

Предложения от участников самые разные: найти сокровища Джона Хоккинса, Френсиса Дрейка, Томаса Баскервилла, Уолтера Рэли, Генри Моргана, Черной Бороды. Были предложения отправиться и за сокровищами других пиратов.

Не может наша каравелла плавать по морям туда-сюда. Предлагаю выбор. Расскажите, что вы знаете о кладах этих пиратов. Чей рассказ окажется самым интересным? Поплывем искать клад того пирата, рассказ о котором вызовет наиболее громкие аплодисменты.

Участники экспедиции по очереди рассказывают о пиратских кладах. Одобрения зрители выражают возгласами и аплодисментами.

Всем понравился рассказ о сокровищах Дюваля, спрятанных на утесе Персе у восточного побережья полуострова Геспе (Канада).

Решено плыть к берегам Канады.

Вдруг начались шквальные порывы ветра, море заволновалось, начался шторм.

Здесь необходимо использовать шумовые эффекты. Игру можно оживить фрагментами звукового фона из кинофильма Р. Скотта «Белый шквал».

Друзья! Наше судно налетело на подводные камни, получило пробоины и дало течь. От скорости нашей работы зависит жизнь корабля. На судне имеется все необходимое для его починки. Залатать пробоины можно лишь всем сообща.

На переносной доске прикрепляется рисунок каравеллы, выполненный на большом листе бумаги. На корпусе судна хорошо видны пробоины – вопросительные знаки.

Команда получает карточки с вопросами. Ответил на вопрос – прикрепляй карточку кнопкой на рисунок, закрывай ею вопросительный знак.

### Вопросы:

1. Кто из английских королей украсил свою корону бриллиантом из награбленных пиратами сокровищ? (Елизавета I.)
2. Кому из пиратов Елизаветой I было присвоено рыцарское звание? (Френсису Дрейку.)
3. Что такое «веселый Роджер»? (Черный пиратский флаг с черепом и костями.)
4. Назовите главную арену «подвигов» пиратов. (Карибское море и рассеянные по нему архипелаги Антильских островов, имеющие множество укромных заливов для якорных стоянок.)
5. Кто такие буканьеры, флибустьеры, корсары, каперы? (Пираты.)

Отвечая на вопросы, кладоискатели «ремонтируют корабль».



Каравелла продолжает свой путь.

**Капитан** **глядит в подзорную трубу.**

Что это? Необитаемый остров? Заглянем на остров, пополним запас пресной воды.

**Появляется дикарь.**

**Дикарь.** Вы – пленники острова дикарей. Наш вождь – Хитрюга хочет испытать вас. Выдержите испытание – укажем прямую дорогу к пиратским сокровищам. Не справитесь – вечно томиться вам на нашем острове.

Итак, испытание:

1. В переводе с греческого «пират» означает:

**а) разбойник, грабитель,**

б) воин,

в) моряк.

2. Первые пираты появились:

а) во время Великих географических открытий;

**б) с возникновением мореплавания и морской торговли,**

в) с возникновением огнестрельного оружия.

3. Первыми пиратами были:

**а) финикийцы,**

б) египтяне,

в) римляне.

4. Мощный «берберийский» центр морского разбоя в средневековье, терзавший судоходство и торговлю в этом районе более трехсот лет:

а) Индийский океан,

**б) Средиземное море,**

в) Черное море.

5. Испания праздновала смерть своего ненавистного врага, «королевского корсара», «дьявола» как национальный праздник. Этим «дьяволом» был:

**а) Дрейк,**

б) Скотт,

в) д'Олонэ.

**Дикарь.** Я вижу, что вы неплохо знакомы с историей пиратства. Но наш вождь хочет задать вам два хитрых вопроса.

Итак, вопросы Хитрюги:

1. Во всех ли океанах существовало пиратство? (Пиратство существовало везде, где пролегали морские торговые пути в Европу, во всех океанах, кроме Северного Ледовитого.)

2. Существует ли сейчас пиратство? (Да, преимущественно в морях возле Китая и Юго-Восточной Азии. Под покровом ночи пираты на легких и быстроходных лодках нападают на стоящие в порту судна, а дальше – все, как и у их предшественников, только вот команду теперь предпочитают все-таки не убивать.)

Хм, вы и с этим заданием справились. Вручаю вашему капитану карту необитаемого острова Гдетоздесь. На острове Гдетоздесь спрятаны сокровища кровожадного пирата Ктототама, причем специально для вас.

**Дикарь вручает капитану карту.** Это нарисованная от руки «старинная карта» острова. На ней находятся бухта Одноглазого пирата, речка Корсарка и т.д. (зависит от фантазии учителя), крестом помечено место захоронения клада.

На самом деле это не что иное, как план школьного этажа, где коридор может называться морем или рекой, классы – бухтами или заливами и т.д.

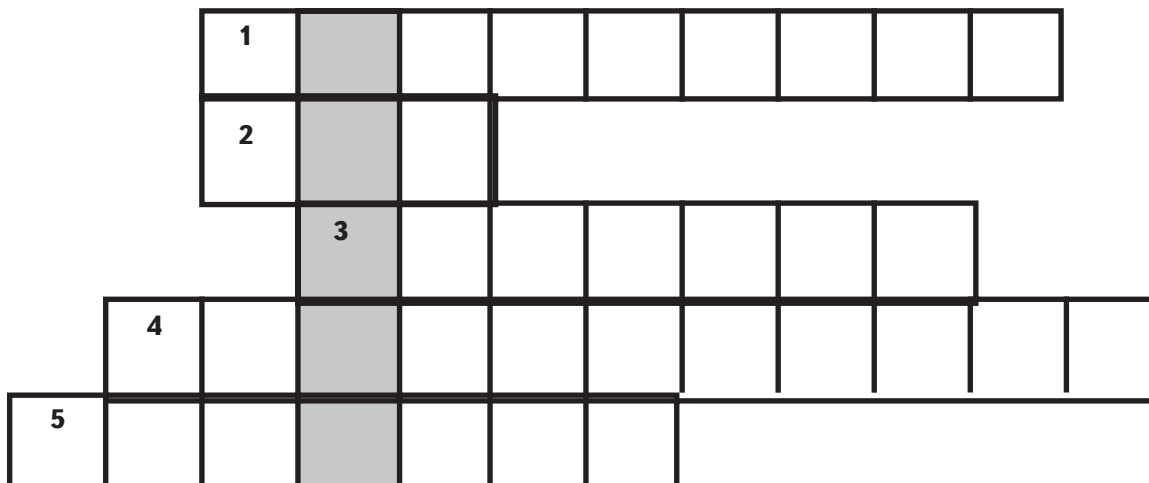
Кладоискатели устремляются к острову Гдетоздесь.

Пока кладоискатели разыскивают клад, зрители и болельщики играют в несложные игры (по выбору учителя), а учитель кладет ключ-кроссворд в каюту капитану.

Минут через 5-10 появляются кладоискатели, неся в руках «сундук с драгоценностями» – заклеенную скотчем коробку, на которой написано: «Сундук открывается волшебным ключом, находящимся в капитанской каюте».

Капитан находит ключ. Все участники игры отгадывают кроссворд.





**По вертикали:**

Один из океанов, чей простор бороздили пиратские суда. (Тихий.)

**По горизонтали:**

1. Автор «Острова сокровищ». (Стивенсон.)
2. Госпожа, жившая на рубеже XVIII-XIX вв. – адмирал всего китайского пиратского флота. (Цин.)
3. Известный пират. (Хоккинс.)
4. Одно из названий пиратов. (Флибустьеры.)
5. Неофициальное звание Г. Моргана – «пиратский ...». (Адмирал.)

**Отгадав кроссворд, игроки вскрывают «сундук». В коробке – призы игрокам. Капитан вручает их кладоискателям.**

- А как же золото? А где драгоценности? – спрашивает кладоискатели.

**Капитан.** На утесе Персе, у восточного побережья Канады. Клад Дюваля, по достоверным источникам, все еще не найден. Возможно, кто-нибудь в будущем предпримет попытку отыскать сокровища Дюваля. А сейчас я благодарю всех кладоискателей за участие в экспедиции. Спасибо, друзья, до встречи!

