**Сценарий праздника 1 июня. Пиратский квест**

Цель:

-Способствовать развитию воображения дошкольников, используя современные нетрадиционные методы и приемы, в частности, посредствам внедрения в воспитательно-образовательный процесс игровой **квест-технологии**, способствующий формированию у детей самостоятельного мышления, развитию фантазий и познавательной активности.

Задача:

-развивать у детей умение ориентироваться на местности по карте-схеме, определять направление маршрута

- развивать социально – коммуникативные качества путем коллективного решения общих задач.

- Создать положительно – эмоциональное настроение.

Место проведения: на площадках детского сада

Декорации: естественные и постановочные;

Костюмы и реквизит:

• повязки на глаз

• банданы *(****пиратские платки на голову****)*

• фломастеры

• костюм для Эдвард Тич и Грейс

• веревка

• мяч

• парашют

• швабра *(2 шт)*

• карта *(рисуется на большом листе ватмана)*: с обозначением площадок детского сада как морских островов

• сокровища *(конфеты в блестящих обертках, шоколадные медали и т. п.)*

• сундук с сокровищами

• театральный грим или обычные тени и косметические карандаши

Краткое описание игры:

- Клянусь плавниками белой акулы, это моя карта и ничья больше! – гневно пробасил хриплый мужской голос;

-Нет, моя, это я её нашла! – возразил женский голос;

Ребята подошли ближе и увидели двух ругающихся **пиратов**, они вырывали друг у друга какой-то потрёпанный лист бумаги и, размахивая руками, громко спорили. Наконец заметив, что они не одни, **пираты** собрались ретироваться, но **пиратке** пришла в голову мысль. **Пираты представились**, это были Эдвард Тич и Грейс. **Пираты** предложили ребятам вступить в их команду;

Далее для посвящения в **пираты** было необходимо образовать круг **пиратского братства**, и скрепить его **пиратским девизом**;

И наконец, **пиратские атрибуты**: одеваем **пиратское обмундирование**, выбираем **пиратские имена**, и самое главное **пиратское клеймо…**

Теперь **пираты** доверились своей команде, и показали карту. Эдвард рассказал, что где-то в этой местности зарыты сокровища Джона Сильвера, что у них есть карта, но они не могут в ней разобраться;

Джон Сильвер был очень умен и смекалист и спрятал свои сокровища очень хорошо, и чтобы их найти придется пройти ряд испытаний и добыть ключи, один из которых сможет открыть сундук с сокровищами. **Пират** показал ребятам свою карту, правда, только обратную её сторону, там был нарисован знак- первая подсказка. Необходимо было проследовать на площадку №1. Здесь будут озвучены загадки на морскую и **пиратскую тематику**:

Он гроза морей,

Шхун и кораблей.

Не рыбак и не солдат,

А беспощаднейший… *(****Пират****.)*

Эту птицу теплых стран

Очень любит капитан.

Ему секрет не доверяй,

Все разболтает… *(Попугай.)*

Он **пират**, киногерой

И смеется над судьбой.

Нет его храбрей, хитрей —

То Джек по кличке… *(Воробей.)*

Этот остров-черепаха

Стал приютом для **пирата**.

В Карибском море с юга

Ждет гостей… *(Тортуга.)*

Мечтает каждый день **пират**

Найти сундук, в котором… *(Клад.)*

Компот, вода, и сок, и квас —

Не перечислить все сейчас.

**Пират уверен лишь в одном**:

Что всех напитков лучше… *(Ром.)*

Фрегат с добычей окружен,

Уйти от нас не сможет он.

И вот идет корабль наш

Командой всей на… *(Абордаж.)*

Не надо путь искать на глаз.

Укажет север нам… *(Компас.)*

Бриги, шхуны и фрегаты —

Это собственность **пиратов**.

Отплывают от земли

Прямо в море… *(Корабли.)*

Часть суши, к которой нужно доплыть,

Сокровища чтобы скорее зарыть.

Бывает, что найти непросто

В бескрайних просторах тот… *(Остров.)*

От обилия загадок закружилась голова. Но не у **пиратов**- они бодро отгадывали загадки чтобы получить ключ к сундуку с сокровищами.

И дальше пришлось отправиться тропой призраков… Через *«брод Руканога»* и болотные кочки прямиком к старому Пью. *(площадка №2)*

Чтобы получить ключ у старого Пью нужно было научиться управлять водоворотом. *(Суть игры закатить мяч в отверстие парашюта)*.

Ну вот и заветный ключ!

Уф! Устали, благо поблизости проплывал корабль *«Черная каракатица»(площадка №3)*

Отдыхать некогда! На абордаж! Бег от главного входа до площадки №3

Поздравляем! Жирная добыча! Только теперь самое время навести порядок на корабле.

Драим палубу. Получаем заветный ключ.

Отправляемся дальше на поиски клада! *(площадка №4)* Нас ждет остров Мрачная голова. Наш корабль начинает терпеть кораблекрушение.

*«Спасение с тонущего корабля»*

С линии старта до линии финиша капитан переводит свою команду. Выигрывает команда, после того как капитан переведет всех своих **пиратов на берег**. Команда получает заветный ключ.

**Пираты**: Ребята, вы сегодня с честью прошли большое испытание. Научились многому из того, что должны уметь настоящие искатели клада и настоящие **пираты**. И, хотя, наше приключение было игровым, мы уверены, что теперь вы сможете с честью выйти из любой ситуации. Вы заслужили награду - **пиратский клад**».