

ИГРОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ К КВЕСТУ «В ПОИСКАХ СОКРОВИЩ»

Информация для сопровождающих.

1. В штабе каждый вытягивает свое звание.

Подсказка:

шкипер – пишет судовой журнал

штурман – ведет корабль

боцман – управляет командой

канонир – отвечает за состояние оружия

плотник – чинит корабль

кок – готовит еду

юнга – юноша из благородной семьи, проходит обучение морскому делу, чтобы стать офицером

как позвать команду – *свистать всех наверх*

как предупредить об опасности – *полундра*

2. Придумываем себе имя и прозвище и подписываем бейджики.

Например:

Джоб – Морской волк, Одноглазый Джо, Дикий Дик, Джек Воробей,

Гарри – Хитрый лис, Бен – Крепкий орешек, Джон – Гроза морей и др.

3. Одеваем шляпы, наглазники, рисуем усы, бороды, фингалы – все по желанию.

Выходите к месту начала игры, приветствуете другие команды.

Получаете задания, карты и начинаете идти по маршруту с первой цифры.

За каждое задание команде выдается буква.

Далее все буквы собираются в слова.

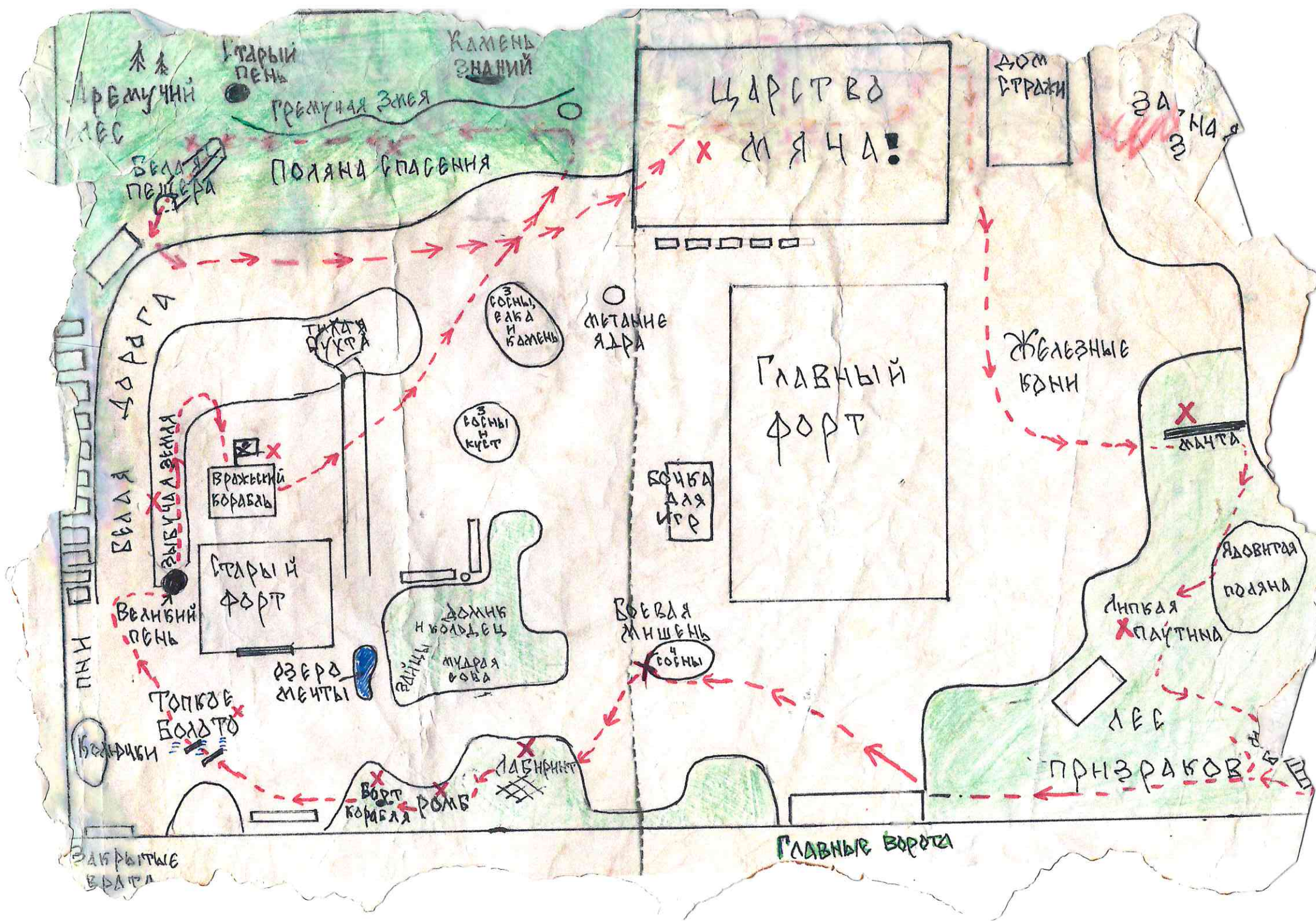
В стародавние времена, когда основным средством передвижения были морские корабли, путешествовал на своем корабле старый пират капитан Флинт. Он был жаден и беспощаден, накопил бесчисленные богатства и зарыл клад на необитаемом острове. Прошло несколько веков с того времени, но никто из людей так и не смог найти сокровища.

И вот, в библиотеке я
наткнулась на странное
послание, которое может
служить ниточкой к тайнам
сокровищ.

Древняя хищная птица Флинта
охраняет карту сокровищ.

Стережит она её своими зоркими
глазом уже много-много лет.

Все, кто хоть раз попытался
раздобыть её, был намертво
заклеван хищницей. Но есть у неё
слабое место, если найти его,
добыча будет Ваша. Удачи!






**ИДИТЕ ПО КАРТЕ! НЕ
СБИВАЙТЕСЬ С ПУТИ.
ТРОПА ИСПЫТАНИЙ
ПРИВЕДЕТ ВАС К
ЗАВЕТНОМУ МЕСТУ!**

ХА-ХА-ХА

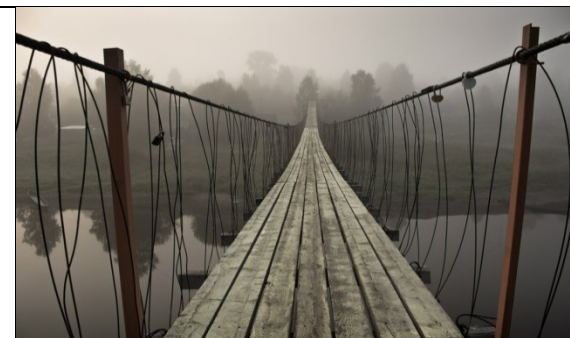
Ищите клад старика
Флинта?! Я тоже его искал!
Здесь ничего не было! Старый
Флинт - ШУТНИК,
подсунул ложную карту!

Если не хотите, чтоб с
Вами случилось тоже
самое, ПРОВАЛИВАЙТЕ
ОТСЮДА!

<p>1. КРУШЕНИЕ (В ЦАРСТВЕ МЯЧА)</p>	<p><i>В корме огромная пробоина и скоро корабль затонет. Необходимо вычерпать воду. Применим любой способ. (Проводится в виде эстафеты – по одному.)</i></p>	
<p>2. МАЧТА. Высадка на берег.</p>	<p><i>Разрушенный Корабль прибило к Зловещему берегу. Ничего не поделаешь, нужно выходить. Пройдите по бревну (сломанной мачте корабля).</i></p>	
<p>3. ЛИПКАЯ ПАУТИНА</p>	<p><i>Злой паук поджидает Вас в свои сети! Пройдите через паутину, не касаясь ее нитей!</i></p>	

**4. МОСТ НАД
БЕЗДНОЙ**

Пройдите по мосту. Будьте осторожны! Если не пройдете – упадете в глубокую пропасть!



**5. ЛЕС
ПРИЗРАКОВ**

Идите по знакам след в след, молча и ничего не трогайте, иначе беды не миновать !!!



6. ВЫХОД

Перед Вами сетка, состоящая из ячеек. Каждый может войти только в свою ячейку, потом она закрывается. Будьте внимательны, нельзя касаться веревок сетки (они смертельно опасны). Пройти испытание можно только молча.



7. **ВЫСТРЕЛ**

*Каждый пират должен уметь стрелять. Нужно попасть дротиком по **БОЕВОЙ МИШЕНИ**. У каждого 3 попытки. Не попал – получи **ЧЕРНУЮ МЕТКУ** !*



8. **ЛАБИРИНТ**

Каждый должен взять веревочку с карабином и пройти друг за другом по веревочному лабиринту. Следите друг за другом, не запутайтесь!



9. **РОМБ**

Проползите по ромбу любым удобным способом, не касаясь земли! Когда один пролезает, остальные должны держать ромб с двух сторон, чтобы он не раскачивался!

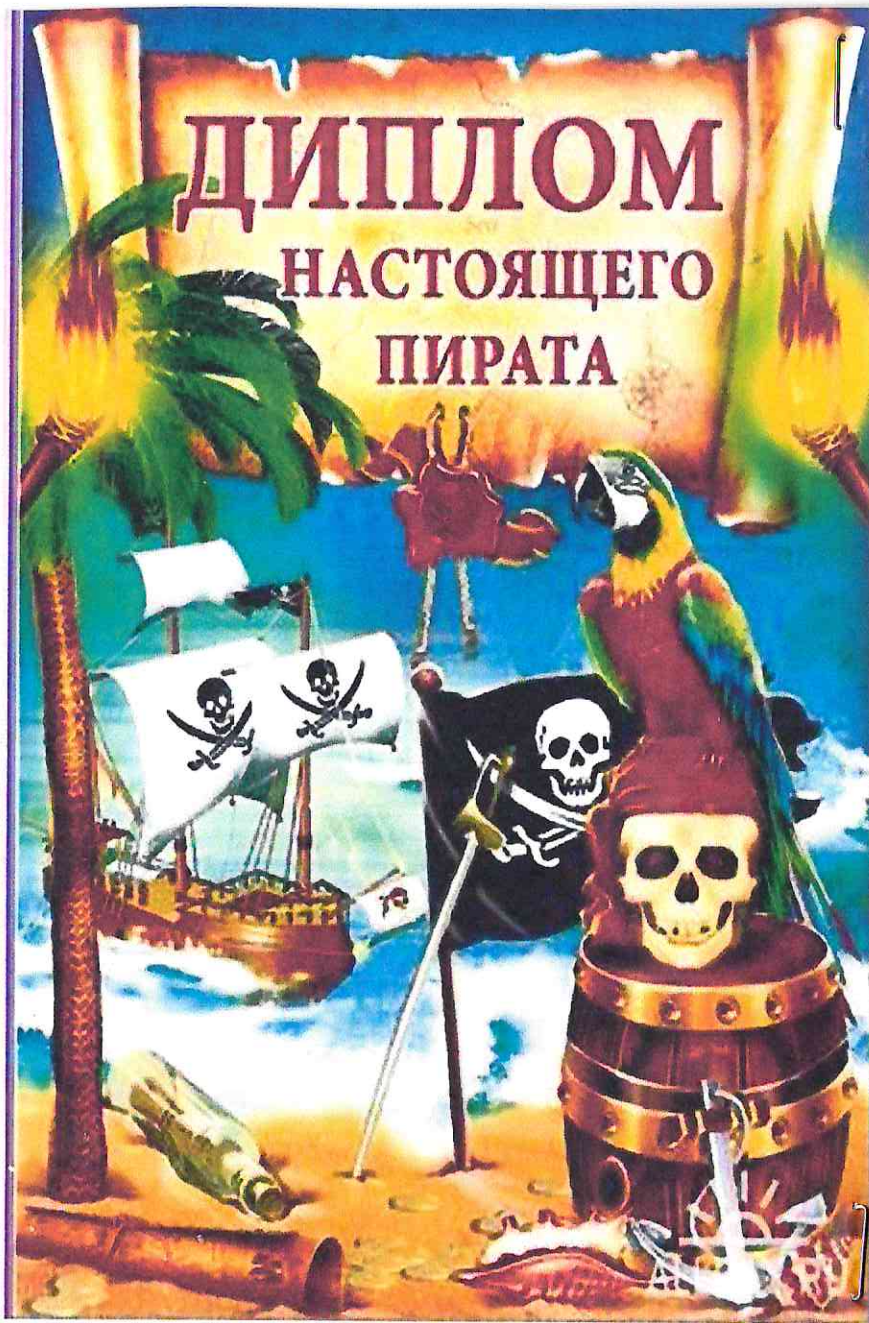


<p>10. ВСЕ НА БОРТ !</p>	<p><i>Задача команды уместиться на площадке и удержаться на ней 10 секунд !</i></p>	
<p>11. ТОПКОЕ БОЛОТО</p>	<p><i>Пройдите через болото, используя только две жерди.</i></p>	
<p>12. ЗЫБУЧАЯ ЗЕМЛЯ</p>	<p><i>Земля здесь очень коварна. Пройти можно, лишь ступая в определенные места – по кочкам. НО: на каждой кочке должна находиться чья-либо нога, иначе кочка исчезнет и идущему за вами будет очень сложно пройти это место. Следите друг за другом!</i></p>	

<p>13. НА АБОРДАЖ</p>	<p>Нужно захватить ВРАЖЕСКИЙ КОРАБЛЬ любым способом, только не по лестнице !</p>	
<p>11. ПЕРЕНОС РАНЕНОГО</p>	<p>Ищите ПОЛЯНУ СПАСЕНИЯ. Вас пытаются захватить вражеское судно. Много раненых. Необходимо перенести друг друга в безопасное место. НЕ НАСТУПИТЕ НА ЗМЕЮ !</p>	
<p>12. БЕЛАЯ ПЕЩЕРА</p>	<p>Зайдите в БЕЛУЮ ПЕЩЕРУ. Она выведет Вас в безопасное место.</p>	

За каждое пройденное испытание Вы получаете то, что поможет Вам найти Сокровища.

За каждую ошибку Вы получаете ЧЕРНУЮ МЕТКУ! Удачи!



ДИПЛОМ НАСТОЯЩЕГО ПИРАТА



Настоящий диплом выдан

.....

..... В ТОМ,

что он за свои лет
прошёл курс обучения

по теме

"Отважный ПИРАТ".

Решением пиратской комиссии

от

присвоить

звание "Настоящий ПИРАТ".