**В поисках сокровищ**

Описание: Дети узнают легенду о сокровищах старого герцога и отправляются на поиски карты. Выполнив все задания, дети получают заветную карту и отправляются на поиски клада. Привидение, охраняющее сокровища, проводит **игры и конкурсы**, чтобы проверить, достойные ли ребята. В конце ребят ждет небольшой сюрприз – привет от герцога.

Цель: развитие навыков ориентирования на местности, сплоченности коллектива.

Для игры нужно оформить 3 локации:

1. Место встречи участников (полянка, где лежат бревна или скамейки, на которых можно сидеть).
2. Место, где игроки будут выполнять задания (при большом количестве игроков эта территория должна быть достаточно большой площади).
3. Место нахождения клада (здесь находится Привидение).

Необходимые атрибуты:

* шляпа с разноцветными ленточками для разделения на команды;
* план местности с указанием маршрута следования и местами остановки для каждой команды;
* указатели остановок;
* записки – задания для нахождения необходимых чисел;
* метр, листок, ручка;
* листок с шифром;
* карта сокровищ;
* клубок ниток;
* веточки, лист и карандаш;
* записка от герцога;
* клад – сладости.

Роли: ведущий, Привидение.

Ход мероприятия

*Дети собираются все на поляне во главе с Ведущим.*

Ведущий: Ребята, много-много веков тому назад на этом самом месте стоял старинный замок. Жил в нем очень богатый герцог, владения которого простирались на десятки километров вокруг. У него была красавица – жена и трое детей. Дети выросли, уехали, оставив родителей в огромном замке одних. Жена вскоре после этого умерла, а герцог не захотел покидать место, где был счастлив, хотя дети чего только не делали, чтобы перевезти его к себе. Существует версия, что этот герцог до сих пор проходит здесь по ночам, но уже не как человек, а как привидение. Живет прошлым, вспоминает свои счастливые дни. Так вот, остался он один, уволил почти всех слуг, которые не могли ему угодить. Оставил только повара, садовника и горничную, чтобы совсем не пропасть. И вот однажды захотели злые люди одинокого старичка ограбить. Вот только он узнал об этом и заранее спрятал все свои драгоценные вещи. Пришли воры, но не нашли ничего. Пытали они герцога, но тот не сказал им ни слова. Оставили они его в покое, ушли, да недолго после этого прожил старик – умер, не дождавшись сыновей. С тех пор кто только ни пытался найти сокровища – никому не удавалось. Легенда гласит, что сокровище можно найти только один день в году. Сегодня как раз такой день и наступил. Будем искать клад, зарытый старым герцогом.

Ведущий: Но сначала поделимся на команды. У каждой команды будет свой отличительный знак – ленточка определенного цвета.

*Дети подходят к шляпе, берут ленточку и распределяются по группам в зависимости от цвета ленты.*

Ведущий: Команды готовы. Теперь нужно выбрать капитана, который будет руководить остальными членами группы.

*В каждой группе выбирается капитан.*

Ведущий: Ваша задача – отыскать клад старого герцога. Место, где находится клад, обозначено крестиком на главной карте местности. Чтобы найти ее, необходимо найти все числа, из которых с помощью специального кода составить слово. Оно будет ключом, который поможет приоткрыть завесу тайны и найти карту. Чтобы выполнить задания, вам понадобится план местности.

*Каждому капитану выдается план местности, на котором стрелочками указан маршрут следования каждой команды и кружками – место остановки, где можно будет узнать какое-либо число.*

Ведущий: Посмотрим, какая команда быстрее справится с заданием и сможет найти герцогский клад.

*Команды отправляются в путь. Пути команд могут пересекаться, но не должны проходить по одной траектории. Важно, чтобы команды не мешали друг другу во время выполнения заданий. Каждое место остановки нужно пометить специальными табличками – указателями, под которыми располагают листок с подробно расписанным заданием.*

Примеры заданий:

* посчитать все деревья и кустарники на остановке, из большего числа отнять меньшее, полученное число будет искомым;
* найти самое низкое дерево и посчитать количество листочков на нижней ветке;
* посчитать количество цветов на лужайке;
* определить породы деревьев, посчитать количество букв в их названии и сложить полученные результаты;
* с помощью метра измерить примерное расстояние между двумя березами, помеченными красными ленточками, и округлить его до метров;
* измерить ширину обхвата самого толстого дерева и округлить ее до дециметров;
* сколько лепестков у ромашки, растущей в 2 м от этого дерева и т.п.

*Команды выполняют задания, находят нужные числа, а затем возвращаются к ведущему, берут у него расшифровку. Каждой букве в шифре присваивается определенное число (например, а – 22, б – 45). Дети находят нужные значения и из полученных букв составляют слово «поляна».*

Ведущий: Вот и определилось местонахождение карты сокровищ. Предлагаю всем объединиться и отыскать искомую карту.

*Все группы сообща ищут спрятанную карту в указанном месте. Она может находиться где угодно: в щели дерева, под камнем, под кучей травы и т.п. На карте отмечено место, где спрятан клад. К нему ведут несколько тропинок, ограниченных по обеим сторонам разноцветными ленточками. Дети снова разделяются на команды. Теперь группа должна как можно быстрее добраться до места по «своей» дорожке. У указанного места команды встречает привидение герцога.*

Привидение: Здравствуйте, ребята. Зачем пожаловали?

Ведущий: Хотим спрятанные сокровища отыскать.

Привидение: Вы думаете, что сможете?

Ведущий: Мы уже карту сокровищ нашли, в ней указано именно это место – значит, клад здесь находится.

Привидение: Может, здесь он и находится. Да вот только я не дам вам его найти. Буду путать следы, прятать знаки.

Ведущий: Мы уже столько сил потратили на то, чтобы найти сокровища, что назад мы просто не повернем. Тебе клад все равно не нужен, поэтому не мешай, пожалуйста.

Привидение: Нужен – не нужен, а сторожить я его должен. Сокровища должны достаться только тем, кто имеет чистую душу, доброе сердце.

Ведущий: Мы готовы пройти испытания.

Привидение: Все готовы? Но учтите, если вы не пройдете испытания, вам придется повернуть назад.

Ведущий: Договорились. Правда, ребята?

*Дети соглашаются. Затем Привидение проводит* ***игры и конкурсы****.*

Привидение: Важным моментом является поддержка друг друга в трудной ситуации. Проверим, умеете ли вы это делать.

*Проводит игру «Объединение». Участники делятся на две группы. Каждая группа встает полукругом. Первым участникам дается клубок ниток. Они должны как можно быстрее соединить всех участников с помощью нитки, обвивая ею всех игроков по очереди. После присоединения последнего участника задача меняется – необходимо как можно быстрее смотать нитку в клубок. При этом важно не порвать ее.*

Привидение: Следующее испытание на проверку силы духа. Очень сложное испытание. Важно быть единым со всей командой, чтобы победить.

*Проводит игру «Потягушки». Команды выстраиваются друг напротив друга колонной, первые – капитаны. Каждый участник хватает впереди стоящего за талию. Капитаны противоположных команд хватают друг друга за руки и тянут из всех сил. Задача игроков – помочь своим капитанам перетянуть команду противников на свою сторону.*

Привидение: Хорошо, сила духа у вас присутствует – не унываете, если проигрываете. Но это еще не все. Теперь проверим, умеете ли вы понимать друг друга.

*Проводит игру «Испорченный телеграф». Участники становятся в колонну. Каждому игроку дается веточка. Последний участник «рисует» веточкой на спине впереди стоящего фигуру, которую ему назвал ведущий (например, квадрат). Тот, у которого на спине «рисовали» фигуру, «передает» изображение дальше так, как понял его. Капитан команды, получив «телеграмму», рисует ее на листке бумаги. Затем сравниваются оригинал и то, что получилось в итоге «путешествия» рисунка.*

Привидение: Молодцы, со всеми заданиями справились. Значит, достойны получить сокровища старого графа. Поэтому не буду мешать вам, удачи в поисках (уходит).

Ведущий: Ну, вот. Теперь можно продолжить поиски.

*Дети находят клад и записку «Я решил вас сегодня порадовать сладостями. Старый герцог».*

Ведущий: Вот, старый проказник! Ничего, на следующий год мы его сокровища все же найдем. Сейчас нужно найти применение для тех сладостей, что мы нашли. Думаю, что трудностей с этим не возникнет. Не так ли, ребята? Ну, а теперь пошлите, устроим пир горой в честь нашего сегодняшнего приключения.