

ЗА СОКРОВИЩАМИ КАПИТАНА ФЛИНТА

КВЕСТ



мастер-класс



Навстречу приключениям на борту пиратского корабля вместе с учащимися 5–6-х классов отправилась СВЕТЛАНА АЛЕКСАНДРОВНА КОЖЕМЯКИНА – библиотекарь сектора детского чтения Центральной районной библиотеки, г. Ковдор, Мурманская область

ПОДГОТОВКА

Оформляется книжная выставка, на которой представлены книги о пиратах (см. с. 104). В квесте принимает участие одна команда из 5–10 человек.

Ребята переходят из комнаты в комнату. Данная разработка может использоваться для проведения дня рождения, тогда в сундуке, который находят игроки, могут находиться именнинный пирог и подарки для виновника торжества и его гостей.

Мероприятие может проводиться как в помещении, так и на улице.

Залы украшены в пиратском стиле.

Понадобятся:

- компьютер, экран, проектор;
- аудиозаписи динамичной музыки;
- повязки, банданы или платки;
- фрагменты пиратской карты;
- реквизит для игры по принципу «моталок»;
 - деревянные прищепки;
 - ведро и несколько небольших мячиков;
- костюмы для Атаманши Сильвы и Боцмана Джо;
- для мастер-класса: разноцветные пластиковые тарелки, маркеры, шерстяные нитки, ножницы, клей;
- сундук, сувениры и сладости.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Атаманша Сильва, Боцман Джо – сотрудники библиотеки в костюмах

(Слайд – пиратский корабль. Команда собирается в зале. Ребята встречают Атаманша Сильва и Боцман Джо.)

АТАМАНША СИЛЬВА: Здравствуйте, юные друзья! Давайте знакомиться! Я – пиратская Атаманша Сильва, гроза морей и торговых судов!

БОЦМАН ДЖО: А меня зовут Джо. Я боцман и верный помощник нашей предводительницы. А теперь вы назовитесь!

(Ребята называют свои имена.)

АТАМАНША СИЛЬВА: Нет, так не пойдёт! Какие-то Коли,

Вики и Наташи. Разве так пиратов называют? Вот Рыжий Пёс, Бесстрашный Джек, ну Джон Сильвер, наконец, – это я понимаю...

БОЦМАН ДЖО: Так, ребята, придумывайте себе правильные пиратские клички. Только помните: как вы яхту назовёте, так она и поплывёт. Так что пусть это будет что-нибудь жутко героическое и не менее устрашающее...

(Ребята придумывают пиратские клички и называют их.)

Ну вот, совсем другое дело. Что, Сильва, мы можем отплыть?

АТАМАНША СИЛЬВА: Погоди, Джо, ещё рано. Наши матросы не произнесли слова главной пиратской клятвы!

БОЦМАН ДЖО: Ты права! *(Чешет в затылке.)* Как это я позабыл... Ребята, сейчас вы примете настоящую пиратскую присягу. Громко повторяйте за мной!

(Боцман Джо произносит слова пиратской клятвы. Ребята хором повторяют.)

Клянусь весь сегодняшний вечер прыгать, кричать и всеми другими способами помогать своим товарищам! Клянусь, если мне попадётся что-нибудь сладкое, скушать тихо, не чавкая! А если это будет что-то большое — поделиться со всей командой! Клянусь быть храбрым и не бросать друзей в беде! Клянусь! Клянусь! Клянусь!

АТАМАНША СИЛЬВА: Спасибо, Джо! Вот теперь вы настоящие пираты и можете носить отличительные знаки, чтобы все понимали — вы ходите на корабле, под флагом знаменитой Атаманши Сильвы!

(Атаманша Сильва и Боцман Джо надевают на каждого из ребят банданы, галстуки или повязки.)

Ну что ж, расскажу, что за приключение ждёт нас сегодня. Недавно мне в руки попала карта капитана Флинта. *(Демонстрирует фрагмент пиратской карты.)*

БОЦМАН ДЖО: Знаменитая личность, скажу я вам! У него был быстроходный корабль «Морж». Золота на нём бывало столько, что он едва ко дну не шёл. Про старину Флинта даже книга есть! Роман «Остров сокровищ» шотландского автора Роберта Льюиса Стивенсона.

АТАМАНША СИЛЬВА *(с улыбкой глядя на Боцмана Джо):* Вы посмотрите, какой эрудит! А всё потому, что когда другие нормальные пираты забирали с захваченного корабля золото, он стащил сундук с книгами. Теперь сидит вечерами, читает...

БОЦМАН ДЖО: Да, и мне это очень нравится! Я хочу стать самым умным пиратом на всех морях.

АТАМАНША СИЛЬВА: Станешь, станешь, но сейчас не об этом. Как я уже говорила, мне досталась карта капитана Флинта. Говорят, свои несметные богатства он спрятал на одном из островов Вест-Индии.

БОЦМАН ДЖО: Только проблема в том, что у нас лишь часть карты. А чтобы добраться до клада, нужно собрать всю. Ну что, лихие покорители морских просторов, отправитесь с нами на поиски? А сокровищами мы с вами, так и быть, поделимся...

(Ребята отвечают.)

АТАМАНША СИЛЬВА: Вот и отлично! Боцман, живо поднять якорь! Ещё не хватало, чтобы богатства Флинта достались кому-то другому!

БОЦМАН ДЖО: Карамба! Приключения начинаются! Все за мной!

(Команды вместе с Атаманшей Сильвой и Боцманом Джо переходят на первую станцию. Во всех залах спрятаны фрагменты пиратской карты, которые участникам нужно отыскать и в финале квеста сложить вместе.)

ОСТАНОВКА 1. СОСТЯЗАНИЕ КОРСАРОВ

(В зале находится реквизит для проведения состязаний: деревянные прищепки, тёмный шарф или платок, ведро и несколько небольших мячиков.)

АТАМАНША СИЛЬВА: Ребята, я думаю, вам известно, что настоящий пират должен быть храбрым, сильным и ловким. Без этого никак! Потому что море — стихия суровая, слабых и трусливых не любит.

БОЦМАН ДЖО: Да, вот и приходится нам, корсарам, постоянно делать зарядку, разные упражнения на силу и выносливость. Неизвестно же, с каким испытанием во время плавания столкнёмся.

АТАМАНША СИЛЬВА: Джо, давай-ка проверим, умеют ли члены нашей команды трудности преодолевать!

Конкурс 1. «Спасайся! Пираньи!»

БОЦМАН ДЖО: Ребята, приходилось ли вам когда-нибудь сталкиваться с пираньями?

(Ребята отвечают.)

Вам очень повезло! Рыбы эти крайне недружелюбные, а какие у них зубищи страшные! Врагу не пожелаешь встретиться с такой стаей. Сейчас вам нужно разбиться на пары. Одному игроку я завяжу глаза, а другому на одежду прицеплю прищепки — это и будут «пираньи». Пират с завязанными глазами должен снять все прищепки с друга. Побеждает пара, кото-



Наверное, на похожих парусных кораблях бесстрашные пираты прошлых веков бороздили моря и океаны

рая быстрее справится с заданием. Подсказывать и помогать нельзя!

(Звучит динамичная музыка. Проводится конкурс.)

АТАМАНША СИЛЬВА: Отлично! От стаи кровожадных пираний мы отбились. Плывём дальше. Друзья, что надо делать, когда по курсу корабль врага?

(Ребята отвечают.)

БОЦМАН ДЖО: Верно! Сперва из пушек его обстрелять, а потом подойти поближе и взять на бордаж. Сейчас мы проверим вашу меткость! Объявляю второе состязание!

Конкурс 2. «Глаз — алмаз»

(Боцман выносит ведро и несколько небольших мячиков. Ребята по очереди стараются попасть мячом в ведро.)

АТАМАНША СИЛЬВА: Ну что ж, вижу, подготовлена моя команда отлично. А сейчас, brave матросы, найдите-ка в этом зале фрагмент нашей карты...

(Ребята находят первый фрагмент пиратской карты.)

Отлично! *(Потирая руки.)* Мы потихоньку приближаемся к кладу. Куда нам дальше, Джо?

БОЦМАН ДЖО: Прямо по курсу — второй остров, а значит, следующая остановка!

(Команда вместе с Атаманшей Сильвой и Боцманом Джо переходит на вторую станцию.)

ОСТАНОВКА 2. ИСПЫТАНИЯ НА СМЕКАЛКУ

АТАМАНША СИЛЬВА: Хороший пират должен быть не только ловким и смелым, но и умным.

БОЦМАН ДЖО: Ещё бы! Вот поэтому я в любую свободную минутку книжки читаю.

АТАМАНША СИЛЬВА: Тогда ты, Джо, и будешь моих мат-



Фото автора

Юные флибустьеры готовы к самым невероятным приключениям!

росов спрашивать и знания их проверять!

БОЦМАН ДЖО: С удовольствием! Слушайте внимательно!

(Боцман Джо задаёт вопросы. Ребята отвечают.)

Вопросы

1. Что означает фраза «семь футов под килем»? *(Пожелание хорошего плавания. Киль — это продольный брус посередине днища по всей длине корабля.)*

2. Как выглядит морская свинка? *(Это небольшой грызун, напоминающий хомяка.)*

3. Что такое трап? *(Лестница на корабле.)*

4. Что делает на судне кок? *(Занимается приготовлением еды.)*

5. Кто прокладывает курс корабля? *(Штурман.)*

6. Как называется знаменитый пиратский флаг? *(Весёлый Роджер.)*

7. Какие моря в своём названии содержат цвет? *(Красное, Белое, Жёлтое, Чёрное.)*

8. Капитан «Чёрной жемчужины». *(Джек Воробей.)*

9. Что такое галеон и галера? *(Виды судов.)*

10. Кого называли на Руси ушкунниками? *(Речных пиратов.)*

АТАМАНША СИЛЬВА: Молодцы! Горжусь вами! Не зря мы

с Джо посвятили вас в морские разбойники. Что ж, попробуйте найти второй фрагмент карты Флинта. Не подведите!

(Ребята находят второй фрагмент пиратской карты.)

Карамба! Сокровища уже почти у нас в кармане! Джо, снимаемся с якоря. На этом острове нам больше делать нечего.

(Команда вместе с Атаманшей Сильвой и Боцманом Джо переходит на третью станцию.)

ОСТАНОВКА 3. ФЛИБУСТЬЕРЫ, ВПЕРЁД!

БОЦМАН ДЖО: Ребята, как вы думаете, каким должен быть капитан пиратского корабля?

(Ребята отвечают.)

Безусловно! Отважным, сильным, мудрым, а порой и хитрым. Знать все морские течения, рифы и мели как свои пять пальцев, чтобы вести корабль. И, безусловно, его слово для команды — закон. Многие считают, что пират — это обязательно жестокий и кровожадный разбойник, не знающий жалости. Но не все из нас были отъявленными головорезами...

АТАМАНША СИЛЬВА: Да, например, знаменитый Бартоломью Робертс, валлийский пират, который за два с половиной года ограбил около 200 кораблей в окрестностях Барбадоса и Мартиники, был всегда хорошо одет, имел изысканные манеры, ненавидел азартные игры, хорошо обходился с экипажем захваченных им кораблей. Ну просто настоящий джентльмен!

А почему мы про капитанов вдруг заговорили, Джо?

БОЦМАН ДЖО: Всё дело в том, что на этой станции проявить себя нужно лидеру команды. Ребята, выберите самого внимательного, ловкого и шустрого игрока!

(Ребята выполняют. Игрок подходит к ведущим.)

АТАМАНША СИЛЬВА: Задача у вас будет такое. Сейчас все члены команды усаживаются на пол, снимают обувь с одной ноги и кидают её на середину зала в одну кучу. Ваш капитан должен как можно быстрее правильно обуть свою команду.

(Звучит динамичная музыка. Проводится конкурс.)

Отлично! Ваш капитан успешно справился с заданием и ни ра-



Выставку с изданиями о морских разбойниках охранял «весёлый Роджер»

зу не ошибся. А сейчас предлагаю немного потанцевать, а заодно вспомнить пиратские команды! Мы с Джо будем их произносить и демонстрировать соответствующие движения, а вы — повторяйте!

Игра «Слушай мою команду!»

(Звучит динамичная музыка. Все танцуют. Атаманша Сильва и Боцман Джо озвучивают команды и демонстрируют движения. Ребята их повторяют.)

Задания

1. «Лево руля!» (Все должны повернуться налево и продолжить танцевать.)
2. «Право руля!» (Все должны повернуться направо и продолжить танцевать.)
3. «Нос!» (Круг танцующих сужается (сходится к центру).)
4. «Корма!» (Круг танцующих расходится.)
5. «Поднять паруса!» (Все поднимают руки вверх, продолжая танцевать.)
6. «Драить палубу!» (Все изображают, как шваброй моют пол.)
7. «Пушечное ядро!» (Все приседают.)
8. «Взобраться на мачту!» (Все изображают подъём по канатной лестнице вверх.)
9. «Поднять якорь!» (Все изображают, что тянут за цепь что-то тяжёлое.)
10. «Искать клад!» (Все изображают, что копают лопатой землю.)
11. «Акулы!» (Все бегут к противоположной стене.)
12. «Земля!» (Все изображают, что смотрят в бинокль.)
13. «На бордаж!» (Все изображают сражение на саблях.)
14. «Зарядить пушку!» (Все изображают, как кладут ядро в ствол пушки.)
15. «Капитан на борту!» (Все встают по стойке «смирно» и изображают воинское приветствие.)

БОЦМАН ДЖО: Ну что, размялись?

(Ребята отвечают.)

Пора двигаться дальше!

АТАМАНША СИЛЬВА: Только для начала найдём фрагмент карты Флинта. Без него нам нельзя.

(Ребята находят третий фрагмент пиратской карты.)

Ну вот, другое дело. Я уже, кажется, знаю, на каком острове спрятаны сокровища... Вперёд, мы почти у цели!

(Команда вместе с Атаманшей Сильвой и Боцманом Джо переходит на четвёртую станцию.)



«Фрагменты карты старого Флинта мы собрали, осталось только верно их сложить!»

ОСТАНОВКА 4. ПЕРЕПРАВА

(На столике находится реквизит для игры по принципу «моталок»: несколько верёвок, посередине которых крепится изображение острова из бумаги. На концах верёвок — палочки.)

БОЦМАН ДЖО: Матросы, как вы думаете, чему больше всего радуется вся команда пиратского судна, проведя несколько недель в море, питаясь рыбой, сухарями, переживая жуткие бури и ураганы?

(Ребята отвечают.)

АТАМАНША СИЛЬВА: Уж поверьте мне, опытной морской волчице, все пираты счастливы, когда слышат крик: «Земля!» Даже если это всего лишь крохотный островок. Ведь так здорово оказаться на почве, которая не качается под тобой, как палуба в шторм...

БОЦМАН ДЖО: Ребята, сейчас мы предлагаем вам поучаствовать в игре по принципу «моталок». (Демонстрирует реквизит для игры.) На длинной верёвке посередине крепится «остров». На концах — палочки. Задача — как можно быстрее перемотать верёвку себе на палочку, чтобы «достичь острова». Прежде чем начать состязание, снова разбейтесь на пары.

(Ребята выполняют. Атаманша Сильва и Боцман Джо передают каждой паре палочку с верёвкой и «островом». Проводится состязание.)

АТАМАНША СИЛЬВА: Здорово! Мы с моей командой тоже любим такую игру, особенно когда на море штиль, торговых судов на горизонте не видно, все сокровища пересчитаны, а палуба вымыта до блеска. Надо же чем-то себя занять!

БОЦМАН ДЖО: Сильва, мне кажется, на этой остановке мы добудем последний недостающий фрагмент нашей карты. Ну-ка, матросы, давайте его поищем...

(Ребята находят четвёртый фрагмент пиратской карты.)



Захват пирата Чёрная Борода. Художник Ж.Л.Ж. Феррис. 1718 г.

АТАМАНША СИЛЬВА: Ну что, попробуем соединить наши фрагменты...

(Атаманша Сильва вместе с ребятами соединяют фрагменты пиратской карты.)

Карамба! Я знаю, где наш клад! Я вам покажу — не отставайте!

(Атаманша Сильва и Боцман Джо приводят команду в зал, где находится сундук с подарками и сладостями.)

СТАНЦИЯ 5. ТИХАЯ ГАВАНЬ

БОЦМАН ДЖО (с восхищением разглядывая сундук): Какой огромный! Вот так старина Флинт! Давайте поскорее узнаем, что там внутри.

(Атаманша Сильва открывает сундук.)

АТАМАНША СИЛЬВА: Да, не зря мы проделали такой долгий путь, преодолевая столько



«Смотрите, послание в бутылке! Давайте скорее прочитаем, что в нём написано!»



Добавим немного весёлых аксессуаров, например озорных медуз из пластиковых тарелочек и цветных шерстяных ниток, — и хорошее настроение всем обеспечено!

опасностей. Моя бравава команда, я должна наградить вас! Без вашей помощи мы с Джо никогда бы не собрали карту старого Флинта! Подойдите ко мне!

(Атаманша Сильва и Боцман Джо награждают ребят сувенирами и сладкими подарками.)

Ну что, матросы, вы довольны?

(Ребята отвечают.)

БОЦМАН ДЖО: Отлично! Если мы с Атаманшей когда-нибудь найдём очередную карту сокровищ, то обязательно позовём вас с собой. Сильва, я помню, у тебя есть ещё один сюрприз...

АТАМАНША СИЛЬВА: Ох, чуть не забыла! Хорошо, что напомнил, Джо. Ребята, признаюсь, когда мне скучно, я запираюсь у себя в каюте и занимаюсь рукоделием: шью что-нибудь, вяжу, клею из бумаги или картона. Недавно я попробовала сделать забавных медуз из нехитрых подручных материалов, которые обнаружила на корабле. И сейчас хочу научить вас!

МАСТЕР-КЛАСС «МЫ ВЕСЁЛЫЕ МЕДУЗЫ»

(Атаманша Сильва и Боцман Джо выносят реквизит — разноцветные пластиковые тарелки, маркеры, шерстяные нитки, ножницы, клей — и раздают ребятам. Участники могут работать группами, в парах или индивидуально.)

АТАМАНША СИЛЬВА: У нас есть несколько пластиковых тарелок разных цветов. *(Демонстрирует.)* Аккуратно разрезаем их пополам. *(Демонстрирует.)* Это будет тельце нашей медузы. Можно нарисовать глаза, улыбающийся рот. *(Демонстрирует.)* Затем нам нужно сделать щупальца...

БОЦМАН ДЖО: Кстати, ребята, у живых медуз эти щупальца могут быть очень опасны. А у некоторых видов они и вовсе ядовиты, и прикасаться к ним ни в коем случае нельзя. На конце есть особые стрекательные клетки, которые оставляют ожоги, если их задеть.

АТАМАНША СИЛЬВА: Всё-то ты знаешь, Джо! Не волнуйтесь, друзья, наши медузы безобидные. И очень даже симпатичные! Щупальца делаем так — берём нитки и приклеиваем их с обратной стороны нашей тарелки, чтобы они

свисали вниз. *(Демонстрирует. Нитки можно заменить длинными полосками цветной бумаги.)* Ну вот, теперь на память о нашем путешествии по морям у вас останутся эти чудесные поделки в виде необычных обитателей глубин. Друзья, покажите, что у вас получилось!

(Ребята демонстрируют поделки. Если кто-то не успел закончить, Атаманша Сильва и Боцман Джо помогают.)

БОЦМАН ДЖО: Ну что, Сильва, настало время прощаться с ребятами. А нам пора плыть дальше... Пирату на суше быстро становится скучно. Его жизнь — морские просторы!

АТАМАНША СИЛЬВА: Юные флибустьеры, мы благодарим вас за игру! Желаем оставаться такими же дружными, храбрыми, ловкими и весёлыми! Никогда не унывайте, и пусть никакие трудности, рифы и мели вас не пугают.

БОЦМАН ДЖО: А если вы хотите узнать, как жили самые известные морские разбойники, то я готов рассказать о них и показать мои любимые книжки! *(Проводит обзор экспозиции, предлагая ребятам взять и прочитать понравившиеся издания.)*

Цветные иллюстрации к материалу см. на 4-й странице обложки журнала



К КНИЖНОЙ ВЫСТАВКЕ

Дефо, Д. Всеобщая история пиратства. — М.: Азбука, 2013.

Жакалио, Л. Грабители морей. — М.: Альфа-книга, 2011.

Купер, Ф. Красный корсар. — М.: КАПИК, 1992.

Сабатини, Р. Морской Ястреб. — М.: АСТ, 2009.

Сабатини, Р. Одиссея капитана Блада. — М.: Детская литература, 1969.

Стивенсон, Р.Л. Остров сокровищ. — М.: НИГМА, 2013.

Штильмарк, Р. Наследник из Калькутты. — М.: Азбука, 2014.

Правила
проведения
конкурса
см. на с. 1

КОНКУРС ИГРОВЫХ ПРОЕКТОВ «Библиоквест» ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Октябрь закружил нас осенними ветрами, заморосил нудными дождями, то и дело добавляя к картине «унылой поры» свинцовые тучи, которые посыпают нас мокрым снегом... Нерадостно? Отнюдь! Ведь всегда можно позвать друзей и отправиться в библиотеку за новыми книгами и впечатлениями.



Такого же мнения придерживается **Светлана Александровна КОЖЕМЯКИНА**, библиотекарь сектора детского чтения Центральной районной библиотеки, г. Ковдор, Мурманская область. «Зачем скучать и хандрить, когда можно придумать весёлый и увлекательный квест!» — решила она и пригласила непоседливых мальчишек и девчонок перевоплотиться в самых настоящих пиратов (1). Да и подготовка длительная не потребовалась: немного грима, несложные костюмы, нехитрый реквизит. И вот уже перед нами юные покорители водных просторов. В компании матёрой морской волчицы Атаманши Сильвы и её верного помощника Боцмана Джо они поднялись на палубу быстрого фрегата и... отправились искать сокровища старины Флинта. На пути им пришлось вступить в схватку с пираньями, разгадать несколько секретов, выполнить задания на ловкость и смекалку (2) и даже самим смастерить очаровательных подводных обитателей (3). А наградой бесстрашным флибустьерам стали призы, спрятанные в старинном сундуке (4). Вы тоже не можете усидеть на месте и готовы отправиться в плавание под флагом с «весёлым Роджером»? Тогда полундра, свистать всех наверх! Подробный маршрут ищите на с. 99 — и семь футов вам под килем!

