**Новогодний квест «Проделки пирата»**

*Евдокимов Александр Сергеевич,*

*педагог-организатор*

*МБУ ДО Дворца детского (юношеского)*

*творчества им.В.П.Чкалова*

Новогодние праздники являются наиболее яркой и эмоциональной формой организации детского досуга. Будет ли Новый год для наших детей праздником весёлым, необыкновенным, удивительным, поверят ли они в то, что чудеса существуют, что сказка где-то рядом, зависит от организаторов новогодних мероприятий, от их опыта, мастерства и знаний.

Действительно, в Новый год возможно всё, ведь фантазия творческих педагогов и детей безгранична, а разнообразие современных форм проведения новогодних праздников позволяет сделать этот праздник поистине ярким, волшебным и незабываемым.

К таким формам относятся: новогодние театрализованные представления (спектакли, новогодние сказки, мюзиклы, праздник Рождества), шоу-представления, сюжетно-игровые программы, концерты, утренники, карнавалы, балы, маскарады, шествия, парады, дискотеки, народные гулянья, колядки, ярмарки, лотереи, выставки детского изобразительного и декоративно-прикладного творчества, мастерская Деда Мороза, мастер-классы по изготовлению новогодних игрушек, сувениров и подарков.

Самое главное, при выборе формы праздника, его содержания и наполненности учитывать возрастные категории и их психологические особенности. Дети разного возраста неохотно играют вместе. Организаторам необходимо учитывать уровень развития, разнообразие интересов, чтобы все могли находиться в равных условиях. Также не стоит забывать и о том, что, поощряя ребенка в игре, нужно непременно наградить и отметить других.

В наше время и традиционные новогодние мероприятия должны отвечать современным запросам детей. Организаторы, используя популярные творческие методы и приемы, включают в программы инновационные игровые технологии. Так, классический метод иллюстрации реализуется с помощью современных выразительных технических средств: световое, звуковое оформление, использование мультимедийных установок, экранов, лазера, генератора мыльных пузырей, дым-машины.

Появились новые тенденции в создании новогодних костюмов, атрибутов (оригинальные дизайнерские решения, использование светодиодов в костюмах и декорациях, современные ткани и аксессуары, обращение к национальным узорам, орнаменту). Широкое распространение получил аквагрим, который пользуется большой популярностью у детей.

Изменились и тенденции в режиссуре и художественном оформлении. Режиссеры и художники создают на празднике единое новогоднее арт-пространство – зонирование и сценографию. Режиссура пространства подчинена единой концепции новогоднего праздника «от гардероба»: празднично украшенный холл, сказочные персонажи, ростовые куклы. Основываясь на интересах современных детей и, учитывая неослабевающий интерес к компьютерным играм, организаторы досуга стали переносить полюбившиеся формы виртуального мира в мир реальный.

Так появилась новая форма – квест. Квест, quest (англ) - поиск чего-либо (напр., поиск приключений). Одним из значений слова «квест» является способ построения сюжета, в котором главные персонажи перемещаются к определенной цели посредством преодоления трудностей. В последние годы квестом называют «классический» жанр компьютерных игр, в которых герой путешествует по виртуальному пространству, переживая увлекательные и опасные приключения, и, проявив быстроту реакции и смекалку в решении головоломных задач, достигает искомой цели. В настоящее время слово «квест» приобретает новое значение, выходя за рамки виртуального мира и сохраняет некоторое подобие компьютерной игры в реальной жизни.

Квестами стали называть игры, основанные на уникальном сюжете, который должен быть раскрыт группой людей, выполняющих различные задания, решающих поисковые, логические и другие задачи с целью завоевания высокой рейтинговой позиции и/или получения награды. Квестообразные игры - это интеллектуальные командные игры на скорость мышления и движения, во время которых команды решают логические задачи, выполняют поиск на местности, строят оптимальные маршруты перемещения, ищут оригинальные решения и подсказки. После завершения очередного задания команды переходят к выполнению следующего. Побеждает команда, выполнившая все задания быстрее остальных.

В новогодних мероприятиях квесты могут занять почетное место. Детям может быть предложено отыскать новогодний подарок по отдельным подсказкам, найти и собрать карту путешествия к Деду Морозу по отдельным частям, создать Снегурочку по элементам ее одежды и т.д. В качестве вознаграждения могут быть использованы и конкретные призы, и общая награда – выход Деда Мороза и Снегурочки, зажигание огней на елочке, творческий подарок от художественного коллектива. Игра-квест может быть отдельно взятым мероприятием, а может быть лишь частью праздничной игровой программы. Квест можно проводить для небольшого количества детей, а можно разбить на команды и занять в поисках большое количество участников. В качестве примера рассмотрим сценарий квеста **«Проделки пирата!»**

**Новогодний квест «Проделки пирата!»**

**Время выполнения квеста** - около 60 минут  
**Количество участников**- до 15 человек  
**Информация:**  
Квест – это современныймикс тематической вечеринки и традиционного праздника с приглашённым ведущим. Его основа – достижение поставленной цели через преодоление череды заданий или ребусов постепенно, шаг за шагом.Благодаря необычному формату мероприятия каждый ребёнок должен будет проявить активность. Вследствие этого праздник станет носить не только развлекательный характер, но и развивающий.  
  
**Возраст:** от 5 до 13 лет.  
Данный сценарий «пластичен» и может использоваться:  
• для организации Новогоднего поздравления одного ребенка (индивидуальный заказ);  
• для организации Новогоднего поздравления группы детей (до 15 человек);  
• для организации Новогоднего поздравления детей на массовых мероприятиях как составная часть общего сценария.  
**Мероприятия с использованием данного сценария могут быть организованы:**  
• в школе;  
• в квартире;  
• в детском кафе;  
• на улице и т.д.  
**Реквизит**: всё, что подходит для пиратских костюмов - тельняшки, сапоги, банданы, игрушечное оружие, переводные татуировки; ведущий закрывает один глаз чёрной повязкой, на его плече сидит попугай (пришита мягкая игрушка). Также понадобится сундучок для сокровищ,верёвка,6 бутылок,фотография пиратского корабля,клубок шерстяных ниток,лист ватмана,конверт с письмом,воздушные шары.  
Пиратская вечеринка-квест– это увлекательная игра, во время которой дети смогут проявить свои индивидуальные качества и в то же время оценить важность командной сплоченности.  
  
При незначительной корректировке содержания сценария (изменение темы загадок и заданий) данный сценарий может быть использован на других тематических вечерах и праздниках.

**Сценарий мероприятия**

*Дети получают письмо от Деда Мороза.*  
*Здравствуйте, мои ребятки, я Дедушка Мороз! Со мной приключилась большая беда! По дороге к вам у меня украли мешок с подарками, который я нес для вас. Кто мог это сделать, я не знаю… К вам на праздник торопился и в сугроб я провалился, и пока я выбирался, и пока до вас добрался… а сейчас я растерялся! И куда мешок девался?! Эх, найти бы мне его! Долгий путь у меня был к вам. Мимо болота водяного лежал мой путь, мимо избушки на курьих ножках я проходил, мимо пещеры Змея Горыныча я пробегал. Устал очень, и от всех волнений заболел, поэтому извините меня, дорогие мои ребятки, за то, что появиться не могу.*

*С уважением, Ваш Дедушка Мороз*!

Входит **Пират**:  
“ХА-ХА-ХА! А подарочки-то у меня! Вы надеялись так просто получить их? Тысяча чертей! НЕ ВЫЙДЕТ! Они надёжно спрятаны!!! Но я согласен отдать их тому, кто докажет, что он достоин звания «НАСТОЯЩИЙ ПИРАТ». Для этого вам нужно пройти испытания. Вы согласны?  
Тогда – ВПЕРЁД! У пиратов не принято обращаться друг к другу по имени. Все они используют прозвища. На листочках напишите первые буквы своего имени и фамилии. В течение 2 минут каждый должен придумать себе кличку, начинающуюся с этих букв. Например, Субботина Кира может называться Смелой Кошкой. Автор самой оригинальной клички получает приз.  
**Испытание первое**  
Чтобы плавать на кораблях нужно уметь сохранять равновесие во время шторма. Из кают-компании, где мы сегодня с вами собрались, куда-то ведет разложенный на полу канат (обычная достаточно толстая веревка). Ваша задача – пройти по канату и не упасть! Вперед!!! Смелее!!!  
**Пират:** Молодцы вы показали свою ловкость, смелость и несгибаемость, и теперь мы точно знаем, что нас не настигнет и не собьет с курса не одна буря.  
**Испытание второе.**  
В плавание можно отправиться на плоту, в лодке, на яхте, но надежнее плыть на корабле.  
И я хочу вам показать, какое красивое судно мне удалось отвоевать.  
Но штормовой ветер, налетевший на мой корабль накануне, разорвал фотографию на кусочки и раскидал их в разные стороны. Остался только один маленький кусочек. Ваша задача – найти остальные фрагменты и сложить из них фотографию моего корабля!  
Из конверта вместе с письмом выпадает фрагмент фотографии. Остальные спрятаны в потаённых уголках в комнате.  
Для этого задания потребуется разрезать фотографию корабля на куски.  
**Пират**: Вы справились с заданием и можете полюбоваться моим великолепным кораблем, на котором мы с вами сейчас отправимся в путешествие, очень увлекательное, с новыми приключениями. И у нас по курсу следует третье испытание. Команда готова? Тогда вперед.  
**Испытание третье.**  
Я поймал в море бутылку, а в ней листок с загадками. Но я не смог их разгадать, потому что мало читал книг, ничего, кроме названия, не знаю о Новом годе и его незаменимых и вечных атрибутах. А вы книг много читали? Тогда помогите разгадать загадки!

Это вовсе не поломка,  
То она стреляет громко.  
Вот так выстрел, как из пушки!  
Ничего себе игрушка! (Хлопушка)  
Мне у елки на верхушке  
Никогда не страшно.  
Я сверкаю на макушке,  
Как на Спасской башне. (Звезда)  
Он по елочке-царице  
Вниз бежит на нитке,  
Металлически струится,  
Хоть совсем не жидкий. (Дождик)  
С неба по частям упал,  
В три клубка скатался,  
С помощью детишек встал  
И стоять остался.(Снеговик)  
Расписные цепи эти  
Из бумаги клеят дети.(Гирлянды)  
**Испытание четвёртое.**  
**Пират**: Настоящие пираты не только сильные, ловкие и смелые, но они и очень сообразительные. И если их поджидает опасность, то они без проблем могут найти правильный выход из сложившейся ситуации. Например, такой.  
«Соревновались два пирата на звание лучшего пловца. А с палубы корабля команда наблюдала за ними. И вдруг увидели они акулу. И закричали…». Что кричала команда с палубы корабля?  
Правильно. «Осторожно, акула!» - так называется игра, которую организовали пираты. А играть мы будем так. Когда ведущий командует «День!», все игроки плавают вокруг спящей «акулы». По команде «ночь», игроки замирают, «акула» просыпается и охотится. Кто первым пошевелился, того «акула» забирает в плен. Следующей «акулой» становится проигравший.  
**Испытание пятое.**  
Морские бои!!! Без них не обходится ни один пират, ни одна команда пиратского корабля. И нас ожидает «Морской бой», только не настоящий, а новогодний.  
В комнате на полу выложить границу - веревку. Разделится на две команды, перекидывать шары на сторону противника. Проигрывает команда, на чьей стороне оказалось больше шаров. В процессе игры шарики лопаются, а в каждом шарике лежит записка с шуточным заданием. Проигравшие должны выполнить эти задания (Приложение 1).  
**Испытание шестое.**  
«Морской узел»  
Настоящий пират не только смел, силен, ловок, знает морскую науку, но ив совершенстве владеет искусством вязания морских узлов. Насколько это умеют делать начинающие разбойники, покажет следующий конкурс.   
Для начала нужно назначить ведущего. Ведущий выходит из комнаты. Остальные участники крепко берутся за руки, образуя замкнутую цепочку. Эту цепочку требуется завязать в морской узел. Игроки могут выворачиваться, переступать через руки игрока, стоящего рядом, пролезать куда угодно, не отпуская при этом руки соседа. После того, как морской узел будет готов, и участники скрутятся до предела, пиратская команда кричит: Полундра! Ведущий заходит в комнату и распутывает узел, не порвав при этом цепочку. Конкурс можно повторить несколько раз.   
**Пират**: Молодцы!!! Но испытания ещё не закончились и на пути новое препятствие –Большая паутина. Пройти нужно осторожно, чтобы не разбудить паука!   
**Испытание седьмое.**  
Игра с нитками и веревками — «Паутина»  
Возьмите клубок шерстяных ниток, лучше ярких, и натяните нити в кабинете между всеми элементами: стульями, столом, диваном, шкафом. У вас получится паутина. Суть игры: ребенок должен пройти, не задевая «паутину» и не разбудив паука. Игра способствует развитию координации и ловкости. Пройдя через паутину, дети находят конверт со следующим заданием.  
**Испытание 8**  
Залазь в бутылку»- так называется следующее испытание. Перед Вами висит лист ватмана с кадрами для вставки букв (как в поле чудес). У каждой команды детей есть ряд бутылок с посланиями внутри. В посланиях написаны загадки, каждая буква ответа на которые является буквой загаданного слова. Побеждает команда быстрее всех это слово написавшая. Это слово и будет указывать место, где спрятаны подарки от Деда Мороза!  
**Пират:**Какие вы ловкие, смелые и умелые! Вы очень меня обрадовали тем, что справитесь с такими сложными заданиями и найдёте все подарки, предназначенные для вас! А теперь вы просто обязаны и мне сделать подарок. Какой? А вот какой! Пираты очень любят танцевать. Я приглашаю вас на танец. Будем танцевать все вместе **«Пиратский флэшмоб»!**  
Пират встаёт перед детьми и отдаёт им команду повторять за ним все движения. После чего включается музыка «LosdelRio-Macarena», и пират начинает танцевать.  
Варианты прощания с детьми:  
1.(для группы)   
Пират: С Вами было очень интересно. Но пришло время прощаться, меня ждут новые приключения и новые сокровища, а Вас я приглашаю пройти на веселую пирушку! Желаю Вам быть всегда такими же смелыми, ловкими, умными и самое главное ДРУЖНЫМИ! Ведь ВЫ нашли свои подарки так быстро только потому, что все делали сообща!.. УДАЧИ! ПОКА!   
2. (для одного ребёнка)   
Пират: Малыш ты молодец, я с удовольствием приму тебя в свою команду, когда подрастёшь, настолько ты ловкий и сообразительный, все задания выполнил «На отлично»! Ну а мне пора, меня ждут мой корабль и мои товарищи. С Новым годом!!! Пока, пока!!!  
3. (для массового мероприятия)  
Пират прощается с участниками, а мероприятие дальше продолжается по общему сценарию.  
**Приложение 1**  
Шуточные задания для Испытания №5  
1. Представь, что ты известная супермодель. Попозируй перед камерами в разных модных позах. Остальные стальные участники частники должны сделать вид, что фотографируют.  
2. Представь, что ты ужасный Шрек. Как можно красочнее изобрази его. А теперь покажи, как он превращается в прекрасного принца!  
3. Изобрази курицу, неожиданно для себя снесшую яйцо.  
4. Скажи три желания, которые бы ты загадал , если бы тебе встретился добрый волшебник.  
5. Выбери самого высокого из других играющих и скажи, что тебе нравится в нем больше всего.  
6. Положи в рот две конфеты и скажи: «Шла Саша по шоссе и сосала сушку».  
7. Пусть игрок слева загадает тебе название животного. Покажи его без слов и звуков! Остальные стальные игроки должны угадать, кто ты.  
8. Как можно красочней покажи, как мама утром наносит макияж на лицо.  
9. Засекай минуту. А теперь перечисли десять вещей, которые бывают только зимой. Время пошло.  
10. Покажи самолет и, издавая жужжащие звуки, «облети» всю комнату.