**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дворец пионеров и школьников города Курска»**

**Познавательно-игровая программа**

**для младших школьников**

**«В поисках пиратского клада»**

**Познавательно-игровая программа**

**для младших школьников**

**«В поисках пиратского клада».**

**Цель:** развитие логического и образного мышления у детей, раскрытие умения и навыков в совместной деятельности.

**Задачи:** расширение кругозора, сплочение коллектива, развлечение детей.

**Реквизит:** маршрутные листы, 4-5 ручек, писчая бумага, табличка со словом «кладоискатели», дощечки формат А4- 2шт., канат, конверт с посланием и рисунком пирата, шкатулка с ключом и буквами, чистое игровое поле по количеству команд, дрова и сухие ветки для складывания костра, коробка – сундук для клада.

**Ход мероприятия**

**Ведущий**. Дорогие ребята! Все вы, наверное, любите приключения и с интересом следите за похождением героев книг и кинофильмов. Сегодня я предлагаю вам самим отправиться на поиски клада. Как называются люди, которые ищут клад?

**Дети:** кладоискатели.

**Ведущий:** правильно. Сейчас каждый из вас станет кладоискателем, но в одиночку найти клад трудно, поэтому мы разделимся на команды. Каждая команда представляет свои названия и девизы.

**Ведущий:** сейчас команды отправятся по игровым маршрутам, их всего шесть: «Сборы в дорогу», «Трудности кладоискателей», «В поисках сокровищ», «Открой шкатулку», «Привал», «Не зевай, на вопросы отвечай», «Легенды пиратских кладов». На каждом этапе есть вывеска с его названием. Команды получают маршрутные листы, и капитаны команд поведут по ним кладоискателей. На каждом этапе вас ждут испытания, чем лучше вы с ними справитесь, тем больше получите баллов и шансов завладеть кладом.

(Ведущий раздает капитанам маршрутные листы и дает сигнал к началу игры).

**Ведущий:** в путь! Удачи вам!

1. **Этап «Сборы в дорогу»**

Составить как можно больше слов (существительное, в единственном числе, именительном падеже) из букв, имеющихся в слове «кладоискатели» (ил, тело, лето, полк, идол, толк и т.д.), за каждое слово насчитывается 1 балл, после прохождения этапа всей командой все баллы складываются и записываются в маршрутный лист и сводный протокол игротехника.

1. **Этап «Трудности кладоискателей»**

Вас ждёт спортивный этап. Здесь необходимо переправиться через «болото». Для этого используются две дощечки (формат А4). Наступать можно только на них, передвигая эти дощечки вперед, при этом нужно пройти определенное расстояние. Если при переправе игрок не оступился, он получает 5 баллов, каждая ошибка считается как -1балл, после прохождения этапа всей командой все баллы складываются и записываются в маршрутный лист и сводный протокол игротехника.

1. **Этап «В поисках сокровищ»**

Вам необходимо преодолеть «пропасть». Для этого нужно с закрытыми глазами пройти по верёвке, протянутой на земле. Затем вскрыть конверт, в котором находится послание и рисунок с изображением пирата. Глядя на рисунок, скажите, **о чем думает пират?**

По острову бродит пират.

Глядит на восход, на закат.

Под каждую пальму глядит.

Одну только фразу твердит.

Он думает, глядя вокруг…

(**Ответ**. … Не здесь ли запрятан сундук?)

Если при переправе игрок не оступился, он получает 10 баллов, каждая ошибка считается как -1балл, разгаданная загадка добавляет команде еще 5 баллов. После прохождения этапа всей командой все баллы складываются и записываются в маршрутный лист и сводный протокол игротехника.

1. **Этап «Открой шкатулку »**

**Замок откроется тогда,**

**Когда составишь ты слова.**

**Попробуй разгадать быстрее всех!**

**Уверены, что ждёт тебя успех!**

***Подсказка:***

***Скорее ключик ты возьми***

***И буквы все с него сними,***

***Их на шкатулку положи***

***И новые слова сложи!***

**ОТВЕТ: игрок, глыба, рыжик, обида.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **и** | **г** | **р** | **о** | **к** |
| **г** | **л** | **ы** | **б** | **а** |
| **р** | **ы** | **ж** | **и** | **к** |
| **о** | **б** | **и** | **д** | **а** |
| **к** | **а** | **к** | **а** | **о** |

Составить слова (существительное, в единственном числе, именительном падеже) из букв, имеющихся на ключе, и заполнить таблицу для слов, слова должны одинаково читаться по горизонтали и по вертикали. На выполнение задания команде дается 5 минут. Если задание выполнено вовремя, команда получает 10 баллов, каждая следующая минута -1 балл, после прохождения этапа все баллы складываются и записываются в маршрутный лист и сводный протокол игротехника.

1. **Этап «Привал»**

На этом этапе ребятам необходимо рассказать и показать, как нужно разводить костер из приготовленных дровишек и веточек, спеть любимую песню всей командой. Чем больше вариантов костра будет предложено командой и правильно показано, тем выше балл. За каждый вариант команда зарабатывает 2 балла, за четкое и дружное исполнение песни команда зарабатывает еще 2 балла. После прохождения этапа все баллы складываются и записываются в маршрутный лист и сводный протокол игротехника.

**6. Этап «Не зевай, на вопросы отвечай»**

Предлагается команде ответить на шуточные вопросы. Успеха добьются самые догадливые и обладающие чувством юмора.

* Перечислите пять дней подряд, не упоминая чисел и названий дней недели (Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра)
* Что можно увидеть с закрытыми глазами? (Сон)
* Может ли страус назвать себя птицей (Нет, он не может говорить)
* На какой вопрос нельзя ответить правдиво? (Ты спишь?)
* От чего плавает утка? (От берега)
* Один ослик нес 10 кг сахара, а другой 10 кг ваты. У кого тяжелее ноша? (Одинаковая)

За каждый правильный ответ насчитывается 1 балл, после прохождения этапа всей командой все баллы складываются и записываются в маршрутный лист и сводный протокол игротехника.

1. **Этап «Легенды пиратских кладов»**

На этом этапе команде нужно придумать и рассказать о приключениях, которые могли бы произойти во время поисков клада.

Интересный, яркий рассказ, можно по ролям оценивается максимально в пять баллов. После прохождения этапа баллы записываются в маршрутный лист и сводный протокол игротехника.

**Подведение итогов игры.**

Команда, набравшая наибольшее количество баллов, получает «клад» в коробке, оформленной под деревянный сундук (сладости). Остальные команды награждаются грамотами за участие и утешительным сладким призом.