

*Подкладнева Лада Валерьевна*

*Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования  
детей Центр детского и юношеского творчества городского поселения  
«Рабочий поселок Солнечный» Солнечного муниципального района  
Хабаровского края*

## СЦЕНАРИЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ «ПИРАТСКИЕ БАЙКИ»

*На сцену выходит пират (ведущий мероприятия).*

*Ведущий.* Уважаемые гости! Сегодня вы станете участниками ролевой игры, под названием «Пиратские байки», и вместе с ее главными героями отправитесь в захватывающее путешествие. Смотрите, участвуйте в конкурсах, но не забывайте: все это было на самом деле.

А сейчас нужна полная тишина – мы начинаем.

*Свет гаснет. Включается фоновая цветная подсветка.*

*Музыкальная заставка и фоновая мелодия.*

*Ведущий.* Эта история началась давным-давно. Еще в те времена, когда жили морские чудовища и русалки, когда бороздили океаны отважные пираты и призрачные корабли, когда люди верили в духов и умели с ними разговаривать.

В тот день ничто не предвещало неожиданностей. Старый рыбак, как обычно, вышел в море и закинул сеть. Сорок лет рыбачил он на этом месте и всегда привозил богатый улов.

Но не в этот раз. Ни одной рыбы не попало в сеть, но вытащил старик из морских глубин таинственную, заросшую раковинами бутылку.

Скорее поспешил он домой, собрал жителей деревни на берегу.



С трудом поддалась пропитанная солью пробка.

Лежала в бутылке старинная карта. Неведомые земли были на ней, но обещала она несметные сокровища.

И решили тогда самые смелые и молодые отправиться в путь. Построили корабль, подняли пиратский флаг и ушли за горизонт.

А какая команда собралась, какой праздник всем устроила. До сих пор помню тот прощальный танец. А сейчас и вы его увидите.

### **Танец пиратов (гангнамстайл).**

*Ведущий.* Сейчас у вас появилась уникальная возможность стать пиратами и поиграть в любимые пиратские игры.

#### **Игра 1. Море волнуется раз...**

Море волнуется раз, море волнуется 2, море волнуется 3. Пират, на месте замри!

#### **Игра 2. Пират, принцесса и дракон.**

Однажды прекрасная принцесса отправилась на морскую прогулку. Она весело прыгала по палубе и пела: «Ля-ля-ля». Покажите, пожалуйста, как пела принцесса.

На корабль напал страшный морской дракон, который рычал так: «А-ащ!». Он схватил принцессу и потащил в свое логово. Повторите, как рычал дракон.

Но отважный пират, который был влюблен в принцессу, решил ее освободить и убить дракона. У него был меч, который свистел, рассекая воздух: «Вжих-вжих!». Повторите, как свистел меч пирата.

Играем по принципу «камень-ножницы-бумага». Каждая команда договаривается, действия какого персонажа она будет выполнять.

Пират побеждает дракона, дракон – принцессу, а принцесса – пирата.



*Музыкальная заставка и фоновая мелодия.*

*Ведущий.* Вот уже несколько лет длится плавание. Труден путь: то срывает паруса жестокий ураган, то угрожают кораблю коварные рифы, то поднимаются из океанской бездны свирепые чудовища.

Но не сдаются пираты.

И в один из дней находят одинокий остров, изображенный на карте.

Высадились на берег. Идут, озираются – вдруг нападут из-за деревьев злобные дикари. Но ласково встретили их туземцы.

**Танец туземцев (мелодия Рио-Рита).**

*Ведущий.* А потом шаман племени помог пиратам узнать у духов, куда плыть дальше. Сейчас вы станете участниками шаманского танца и поможете ему войти в транс. Встаньте в круг. Вы должны повторять все движения туземцев и пиратов.

**Колдовство шамана (шаманская музыка).**

*Ведущий.* Но вырвались духи на свободу - пришлось туземцам их ловить.

**Игра 3. Поймай духа** (по принципу игры «Кошки-мышки»).

Участвовать могут одновременно несколько духов и ловцов (в зависимости от количества участников).

*Музыкальная заставка и фоновая мелодия.*

*Ведущий.* Указали духи дорогу. Должны пираты отыскать таинственный водоворот посреди океана и вызвать его обитателей.

Полон опасностей океан: то несутся прямо на корабль огромные айсберги, то гигантские волны ломают мачты, то извергаются на дне вулканы и закипает море вокруг.

Но что это, впереди? Кружится вода в бешеном танце и уходит прямо в черную бездну.



Остановился корабль на самом краю водоворота. Ждут моряки, но ничего не происходит. Стали кричать, палить из пушек – никого. Слишком глубокий водоворот, не слышат их на дне морском.

Не обойтись им без вашей помощи. Давайте, ребята, поможем пиратам!

#### **Игра 4. Разбуди обитателей водоворота.**

Одна команда хлопает в ладоши, вторая - топает ногами, третья - громко кричит, а четвертая - свистит. Не получается. Еще раз! Опять никого. Давайте все одновременно хлопать, топать, свистеть и кричать. Три-четыре!

*Музыкальная заставка.*

*Ведущий.* А вот и жители глубин: сам морской царь и его русалки.

#### **Танец морского царя и русалок (сиртаки).**

*Ведущий.* А знаете, какая любимая игра у русалок? Оказывается, игра в маленького морского конька.

#### **Игра 5. Я маленький морской конек.**

Нужны по 2 добровольца от каждой команды. Добровольцы подходят к чужому классу, встают на четвереньки, подходят к ребятам и, глядя в глаза, жалобно говорят: «Я маленький морской конек, И-го-го». Тот, кто засмеется, тоже встает на четвереньки и идет за ним к следующим зрителям.

*Ведущий.* Давайте-ка покажем морским жителям ваши костюмы.

*Морской царь и русалки награждают призами тех, кто пришел в костюме.*

*Ведущий.* Указал морской царь пиратам дальнейший путь. Вновь отправились они в странствия. Много чудес и ужасов встретили в океане, но однажды...

*Фоновая мелодия.*

В ту ночь, когда холодный ветер свистел вокруг корабля, и неслись, закрывая звезды, по небу черные тучи, показался на горизонте Летучий голландец. Жутко вспыхивал в его пробоинах красный свет, слышался непонятный и страшный грохот, а на палубе неистово дергались скелеты.



Совсем рядом замер призрачный корабль. И тут поняли пираты, что на нем в самом разгаре идет... дискотека!

### **Танец скелетов (тяжелый рок).**

*Ведущий.* А теперь танцуют все!!! (общий танец под ту же мелодию).

*Ведущий.* А потом устроили пираты и скелеты шуточный бой. Хотите в нем поучаствовать?

### **Игра 6. Морской бой.**

Команды кидают друг в друга мягкие шарики. Побеждает та команда, на территории которой окажется меньше шариков. Чтобы быстро убрать шарики, устраивается соревнование: какая команда соберет больше шариков.

#### *Фоновая мелодия.*

*Ведущий.* Долго еще странствовали пираты. И цель уже близка, но как устали они от приключений! Решили они сойти на берег, а карту передать молодым. То есть, вам.

Но прежде, чем вы отправитесь в путь, главные герои подарят вам свой морской танец.

### **Финальный танец «Яблочко».**

После этого команды отправляются по школе искать клад. Каждому классу выдается отдельная карточка, на которой в том или ином виде (кроссворд, загадка, задачка, лабиринт и т.д.) зашифрован 1-й пункт назначения.

В пунктах назначения их встречают, соответственно, русалки, пираты, туземцы и скелеты. Детям предлагается какая-либо игра или задание, после чего выдается карточка для поиска следующего пункта.

В последнем пункте ребятам предлагается написать свои отзывы о мероприятии на специальных листочках с символикой мероприятия.

Затем команды получают карточку с указанием местонахождения «клада».



Закончить мероприятие можно чаепитием (отдельно в каждом классе или объединении).

### Примерные задания и игры для поиска клада.

#### Пиратские загадки:

Что означает выражение «Отправить на корм акулам»?

- |                               |                            |
|-------------------------------|----------------------------|
| 1. Накормить акул рыбой.      | <b>3. Казнить, убить.</b>  |
| 2. Страдать морской болезнью. | 4. Выбросить мусор в море. |

Что такое камбуз на пиратском корабле?

- |                                   |                               |
|-----------------------------------|-------------------------------|
| 1. Место, где запирали пленников. | 3. Место, где хранили добычу. |
| 2. Каюта капитана.                | <b>4. Кухня.</b>              |

Что означает выражение: «Пришвартоваться в тихой гавани?»

- |                                   |                         |
|-----------------------------------|-------------------------|
| 1. Умереть.                       | 3. Уйти на пенсию.      |
| <b>2. Жениться (выйти замуж).</b> | 4. Высадиться на землю. |

Веселый Роджер это:

- |                                |                           |
|--------------------------------|---------------------------|
| 1. Капитан пиратского корабля. | 3. Попугай.               |
| 2. Шутник из команды.          | <b>4. Пиратский флаг.</b> |

Что значит «Оказаться на мели»?

- |                              |                              |
|------------------------------|------------------------------|
| <b>1. Разориться.</b>        | 3. Напороться на риф.        |
| 2. Посадить корабль на мель. | 4. Быть изгнанным с корабля. |

Что означают на пиратском корабле «Три склянки»?

- |                           |                         |
|---------------------------|-------------------------|
| 1. Три бутылки рома.      | <b>3. Три часа дня.</b> |
| 2. Три красивых пленницы. | 4. Три кружки с чаем.   |

Что означает выражение «Выкинуть белый флаг»?

- |  |                    |
|--|--------------------|
| 1. Замаскироваться под торговое судно. | 3. Выстрелить.     |
| 2. Сделать что-то необычное.           | <b>4. Сдаться.</b> |

«Капитанская дочка» у пиратов это:

- |                                      |                         |
|--------------------------------------|-------------------------|
| 1. Главная пушка.                    | 3. Дочь капитана.       |
| <b>2. Плетка с девятью хвостами.</b> | 4. Спасательная шлюпка. |



Что означает выражение «Отправиться за сундуком мертвеца»?

- |                                 |                                      |
|---------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Отправиться на поиски клада. | <b>3. Утонуть, погибнуть в море.</b> |
| 2. Захватить богатую добычу.    | 4. Плыть в бурю.                     |

Что означает у пиратов выражение «Вздернуть на рее»?

- |                            |                                    |
|----------------------------|------------------------------------|
| 1. Поднять пиратский флаг. | 3. Поднять паруса.                 |
| 2. Сушить одежду.          | <b>4. Казнить через повешенье.</b> |

Какой смысл имеет пиратское выражение: «Когда луна посинеет»?

- |                                 |                     |
|---------------------------------|---------------------|
| 1. Начало бури.                 | 3. Время ужина.     |
| <b>2. Вряд ли когда-нибудь.</b> | 4. Морскую болезнь. |

### Туземцы.

#### Театр зрителей.

Детям раздают листочки с указанием роли, которую они будут исполнять.

Действующие лица: Обезьяны, туземцы, барабаны, шаман, духи джунглей.

Раннее утро. Духи джунглей спят, похрапывая и причмокивая губами.

Обезьяны проснулись первыми, начали корчить рожи и негромко покрикивать. Лениво застучали барабаны.

Старый шаман, шаркая и горбясь, вышел в центр деревни. Вокруг него встали в почтительных позах туземцы.

Сегодня важный день – нужно попросить у духов удачи на охоте.

Шаман откашлялся и встал в шаманскую позу. Туземцы подняли руки и показали зубы. Громче и быстрее застучали барабаны. Обезьяны сбились в кучку и прижались друг к другу. Духи начали встревоженно озираться.

Шаман задергался и закружился, выкрикивая странные звуки. Барабаны стали отбивать бешеный ритм. Туземцы побежали по кругу, высоко задирая ноги и взмахивая руками. Духи громко завывали и начали пугать обезьян. Обезьяны тоненько заверещали и стали бить себя руками в грудь.



Наконец, шаман остановился. Туземцы замерли в разных позах. Барабаны смолкли. Обезьяны успокоились.

А духи сказали: «Охота будет удачной!»

Примерные образцы заданий для поиска пунктов назначения.

### **Русалки.**

#### **Игра «Найди свою стаю».**

Ребята, скажите, пожалуйста, Как кричат чайки? Какие звуки издают дельфины? Как чавкают акулы? Как щелкают клешнями крабы?

Сейчас вы получите листочки с названием персонажа, звуки которого вы будете издавать. Никому их не показывайте. Наденьте на глаза очки, чтобы ничего не было видно. Ваша задача, ориентируясь по слуху на звуки ваших персонажей, сбиться в стаю.

### **Скелеты.**

#### **Затуши свечу криком.**

Сейчас вас ждет самое страшное испытание. Вы ощутите настоящий страх, ужас, леденящий кровь. Для этого заходить вы будете по 3-5 человек (в зависимости от количества детей в команде).

Задание: игрокам нужно затушить свечу с помощью громкого и очень испуганного крика. После чего их предупреждают, чтобы остальным они сказали, что было о-очень страшно.





Картинки для карточек взяты с сайтов:

[http://freedesignfile.com/upload/2012/12/pirate\\_02.jpg](http://freedesignfile.com/upload/2012/12/pirate_02.jpg)

<http://us.123rf.com/400wm/400/400/jara3000/jara30000910/jara3000091000008/5691113-pirate-eps-8.jpg>

<http://cdn.vectorstock.com/i/composite/47,94/shaman-vector-754794.jpg>

<https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSMGwODFbi1twPSrRYtyUzH9Rut43uVUYqpiFzeK9sGmDTVKy-5XA>

[http://www.goodclipart.ru/data\\_images/e13/766/94899.png](http://www.goodclipart.ru/data_images/e13/766/94899.png)

<http://www.clker.com/cliparts/u/I/y/a/G/G/trishula-three-spear-md.png>

<http://pirateclipart.co/600/vector-clip-art-of-a-pirate-skeleton-holding-a-sword-and-looking-forward-by-visekart-578.jpg>

<http://ec.l.thumbs.canstockphoto.com/canstock5433817.jpg>

[http://www.yarfoto.ru/klipart\\_v\\_big/9.gif](http://www.yarfoto.ru/klipart_v_big/9.gif)

<http://www.comberps.newtownards.ni.sch.uk/images/pirate%20numbers.gif>

