**СЦЕНАРИЙ ОТКРЫТИЯ ЛАГЕРЯ**

**Н.В. приглашает ребят пройти в спортивный зал на зарядку!**

**Пиратка:** Здравствуйте, ребята!Проходите, проходите!Я тут слышала, что у вас сегодня лагерь открылся. Это здорово, конечно, но ничего у вас не получится! Понимаете, лагерь – это как корабль! А что главное в корабле? Правильно, главное – команда! А какая у вас команда, вы даже не знаете, как друг друга зовут!

**Н.В.:** А мы сейчас познакомимся!

**Пиратка:** Ладно, так и быть помогу вам!

**Игра на знакомство с мячом.
«Меня зовут… Я люблю…»**

**Пиратка:** Отлично! Вот мы и познакомились! Но для того, чтобы стать командой все же чего-то не хватает! Как вы думаете чего? Названия! Девиза! И конечно, какой корабль без флага! Куда он поплывет? Итак, даю вам ровно 15 минут придумать название, девиз и нарисовать флаг вашей команде! Вот и посмотрим, далеко ли вы уплывете?

**Обсуждение названия, девиза и зарисовка флага на листе бумаги.**

**Записываем предложения, потом выбираем лучшее название, на его основе составляем девиз и рисуем флаг.**

**Пиратка**: Отлично! Но что за команда без капитана!Чтобы все было по-честному, тянем жребий!

**Пиратка:** Чудесно! Вы меня впечатлили! С таким экипажем, как вы, мы точно найдем клад!

**Н.В.:** Какой такой клад?

**Пиратка**: Ой, а разве я вам не сказала? Я сюда не просто так пришла, есть сведения, что здесь, в «Горизонте» клад спрятан. Вот я тут и подумала, может вы поможете мне? Проблема в том, что карта со временем порвалось - как это обычно бывает со старыми картами и найти клад мне в одиночку будет не просто. Надо все же проверить вас, стоит ли вам доверять. Чтобы первый кусочек карты получить, нужно загадки старого пирата отгадать. Справитесь?

А сейчас мы это проверим! Можно ли вам доверять. В команде что главное?Командный дух должен быть! Иначе и флаг не спасет! Вот сейчас я и проверю, пришел ли к вам дух этот! У нас, на корабле лучшее испытание команды – это шторм! Вот сейчас я и посмотрю, как вы справитесь! Давайте представим, что мы на корабле, слушайте мои команды и постарайтесь выполнять их дружно! Готовы? Все встаем в круг!

Если я говорю, лево руля – вы делаете вот так (бежим в лево),
если я говорю право руля – бежим в право,
нос – бежим вперед
корма – в центр
поднять паруса – поднимаем руки
пушечное ядро – присесть
капитан на борту – постойка смирно!
взобраться на мачту (изобразить подъем по канатной лестнице наверх).
человек за бортом – смотрим в бинокль

**Игра «Шторм на корабле» (под музыку)**

**Пиратка:** Молодцы! Вижу вам доверять можно. Держите первый кусочек карты! Собрать всю хотите? Тогда придется отгадать загадки старого пирата. Готовы?

**Загадки**

 - Что нельзя съесть на завтрак? (Обед и ужин)

 - Что случится с голубым шарфом, если его опустить на пять минут в воду? (Намокнет, только и всего).

 - Растут две березы, на каждой березе по четыре шишки. Сколько всего? (На березе шишки не растут).

 - Что легче: килограмм ваты или килограмм железа? (Одинаково по килограмму).

 - Ворона летит, а собака на хвосте сидит. Может ли это быть? (Может, так как собака сидит на земле на своем хвосте).

 - Когда мальчика называют женским именем? (Когда он долго спит - соня).

**Пиратка:** Молодцы! Держите вторую часть карты! Но это только начало! Вы готовы сражаться дальше?

Хорошо! Прошу выйти капитана ко мне! Сейчас проверим, насколько вы понимаете друг друга! Это очень важно для настоящей команды! Здесь находятся 10 слов, все они так или иначе конечно связаны с пиратами, кораблями и морской стихией. Задача капитана – без слов показать вам, что это за слово! Я засекаю 10 минут! Не справитесь, карты не видать, как своих ушей! Итак, начали…

**Игра «Пантомимы».
Слова: шторм, парус, пират, попугай, капитан, штурвал, клад, корабль, якорь, берег**

**Пиратка:** Хорошо, хорошо! Вижу, справились! Держите еще отрывок карты!

Вы знаете, пираты очень любят петь и танцевать! Сейчас я предлагаю размяться, а заодно посмотреть – годитесь ли вы в пираты! Танцевать умеете? А танец пирата знаете? Ладно, сейчас научу! Танцуйте дружно, если, конечно, хотите карту получить!

**Танец пирата**

**(драим палубу, смотрим в бинокль, рулим штурвал, лезем по канату, деремся на сабле, присядка)**

**Пиратка**: Отлично! А сейчас я хочу посмотреть как вы умеете завязывать морские узлы Капитан выходит из зала. Остальные участники крепко берутся за руки, образуя 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!" Капитан заходят в зал и распутывают каждый свой узел, не порвав при этом цепочку.

Вручаю вам последнюю часть карты и предлагаю приступить наконец к поиску сокровищ!!!

**На карте нарисованы несколько точек:**

1. Спортивный зал (подсказка)
2. Сторож (подсказка)
3. Лестница (подсказка)
4. Молодежка (подсказка)
5. Под лавкой (подсказка)
6. Спортивный зал (малый) – шарики, конверт желаний

**шторм парус пират

попугай капитан штурвал

клад корабль якорь

 берег**