# «Пиратская история»

***Количество: 85 человек***

***Структура программы «Пиратская история»***

Любите захватывающие приключения, сокровища и ром?! Тогда Вам самое время становиться настоящим пиратом. Собирайте команду и в путь на поиски потерянного клада по следам старого Флинта. Вас ждет посвящение в пираты, поднятие флага, веселые испытания, сюрпризы, загадки, пиратское бармен-шоу и, конечно же, безумные пляски вокруг сундука.

# Идея и логистика программы:

Перед участниками на презентации программы ставится основная и конечная задача ведущими программы: Найти клад.

Участников знакомят с древней легендой, где речь идет о кладе, когда-то спрятанном пиратами и выдают необходимую для поисков атрибутику и снаряжение.

Историческая справка.

Гроза пиратского братства капитан Шакал, славившийся недюжей жестокостью и хитростью, зарыл свои несметные сокровища на необитаемом острове в Черном Море, а карту разорвал на мелкие кусочки и раздал членам своей команды.

Впрочем, это только догадки, потому что ни один человек , попавший на тот остров, живым оттуда не вернулся.... Не верите, можете проверить это на своей собственной шкуре

«Пиастры!!! Йо-хо-хо, лево руля....»

Сегодня Вас ждут - безудержное веселье, драйв, свобода действий и многогранность эмоций в поисках золота легендарного капитана Билли Бонса.

Чтобы проникнуться тематикой вечера на входе висит знаменитый символ пиратов:

«Веселый Роджер», его знали и боялись во все времена. Морские злодеи любили баловать себя спиртными напитками… Для доступа в трактир на Тортуге каждый должен выпить «кружку» Эля (пива) за пиратское братство. После чего и приступить к главному: поиску

# Сценарий

Участники делятся на 3 команды по 16-17 человек. Придумывается название экипажу судна, изготавливается флаг и сочиняется красивая романтическая легенда.

В каждой выбирается главарь морских разбойников – капитан, человек властный и жестокий, поскольку отсутствие дисциплины на пиратском корабле рано или поздно приводит к бунту. Пираты живут по суровому уставу. Каждый член команды, держа руку на абордажной сабле, клянется, что будет его соблюдать. Капитанам предоставляются корабли с необходимой атрибутикой и снаряжением (каждому из них дается имя, например, «Непотопляемый», «Барракуда», «Отважный», «Морской еж»).

Получив задание и в результате несложного анализа «полученного», команды уходят, каждая на свой маршрут, и проходят испытания каждая в своем порядке.

С командой работает гид-инструктор, который ставит конкретные задачи на маршруте и на этапах.

Все этапы расположены рядом или непосредственно с рестораном.

На каждом блоке этапов, в результате общих усилий, команда получает некоторую информацию, которую использует как для дальнейших поисков, так и для финального нахождения клада. То есть, на каждом этапе в результате общих усилий команды получают «те самые кусочки карты», сложив которые мы узнаем…, точное место нахождения Острова с кладом.

Продолжительность активной части (приключения): 2 часа.

# Программа

16:00 Прибытие на место (загородная территория). Организован фуршет.

Участники угощаются прохладительными и горячительными напитками. Фуршет – все полны сил и азарта, играет музыка, все разминаются перед началом активных действий.

Деление на команды.

Пират-Парад с распеванием пиратских песен.

# Этапы для нахождения клада

На каждом этапе, обозначенном команде Пиратом, участники получают «монеты- жетоны-метки», которые им понадобятся для выкупа у «Старого пирата» - карты, с точным местом нахождения клада.

## Возможные этапы (выбираются согласно погодных условий):

- «**Понималка**»-для достижения общей цели, любой команде необходимо хорошо взаимодействовать и понимать друг друга. Команда выбирает одного участника, наиболее эмоционального или интеллектуально одаренного. На некоторое время такой участник изолируется на такое расстояние, где никто его не услышит. Задача: передать команде с помощью жестов и эмоций некоторое сообщение, предложенное Пиратом.
- “**В пасть морскому дьяволу!!!**» Задача. С помощью ведер и шланга наполнить емкость водой.
- “**Йохо хохои бутылка рома ….**”. Задача: пронести сосуд с водой на специальной платформе при помощи верѐвок-растяжек в разные стороны.
- «**Дуэль капитанов**» - (**Серсо**) Задача. Попасть кольцом на шпагу
- «**Морская пучина**» Задача. Пройти трассу с фишками на Ходулях.
- «**Жемчуга**». Командная живопись. Краски. Мольберты. Кисти.
- «**Проворный пират**» Задача. Удержаться на одноколесном велосипеде 1 минуту.
- «**Построй крепость**» Задача. Построит башню из брусков, вынимая последние из нижних рядов.
- «**Костяная нога**» Задача. Клетка. Внутри мяч. Вытащить мяч при помощи шестов.И много других конкурсов …
- «**На абордаж!!!**» Задача. Переправа при помощи доски с бруска на брусок, передвигая доску и находясь на ней всей командой

- «**Золотая рыбы желаний**» - Задача. Участники команд берут в руки огромное удилище и ловят золотую рыбку, после чего загадывают желание, которое обязательно исполнится!
- «**Галлера**» Задача. Участники выстраиваются в цепочку и зажимают между телами палки, нужно дружным ходом нога в ногу пройти в заданном фарватере.
- «**Абордаж**» – команда должна в полном составе по одному перебраться по веревке-маятнику с борта своего корабля на борт вражеского.
- «**Сильвер**» – вся команда, попарно связанная левой\правой ногой должна преодолеть полосу препятствия, пронося «кастрюлю с пиратским борщом» из камбуза в каюту. Ведь Сильвер, как мы помним, был одноногим пиратом-коком! (ковш с водой из одного ведра в другое)
- «**Канонир**» – двое пиратов с закрытыми глазами должны по подсказкам третьего, сидящего в тачке, поразить цель на вражеском корабле
- «**Азбука**» – один из самых сообразительных и пластичных пиратов должен языком жестов предать с необитаемого острова информацию своей команде на корабле
- «**Иллюминатор**» – задача всей командой, тесно связанной веревкой, пройти трассу с препятствиями в целях спастись с тонущего корабля
- «**Лабиринт**» – только один пират, самый внимательный и терпеливый, может спасти всю команды, пройдя через лабиринт с завязанными глазами, только по подсказкам команды
- «**Флаг**» – что за пират без флага?! Вся команда рисует свой пиратский флаг

- **«Штурман»** – всей команде необходимо провести свой корабль по узкому каналу. Но задача эта не из простых! Ведь нужно не уронить груз и, более того, 3 первых пирата с завязанными глазами!
- **«Водолаз»** – команде необходимо преодолеть полосу препятствия в ластах с футбольным мячом, чтобы достать со дна моря затонувшие предметы
- **«Такелаж»** – вся команда парами должна пройти от одной «мачты» к другой, чтобы расправить «парус» (бабочка)
- **«Побег»** – паутина с колокольчиками

**Внимание, на программе используются только 15 этапов, на выбор организаторов тимбилдинга, с учетом рельефа местности, природных условий, специфики программы и состава участников!!!!!!!**

По завершению пиратских приключений. Ведущий - «Старый Пират» сообщает о величине выкупа – золотом, для получения карты, где лежит долгожданный клад – сундук.

Затем команды ищут клад, согласно обозначениям на карте. Клад Найден! В сундуке Пиратский напиток – Ром!!!!

- ***<u>Торжественный банкет «Банкет+Банкет».</u>***