

ПИРАТСКАЯ ВЕЧЕРИНКА

Инвентарь: воротики 4 шт., мягкий модуль 2шт., обручи 6 шт., канат, мячи по кол-ву игроков, повязка на глаза 2 шт., маски акул, монеты, парашют (или полотно ткани), магнитная доска, магнитики изумруды, сундук, пиратские флаги.

Ход мероприятия.

Дети под музыку заходят в зал и садятся на стульчики напротив друг друга.

Инструктор В костюме пирата: «Приветствуем вас в нашей бухте! Здесь бросают якорь самые отчаянные и смелые пираты! Меня зовут Пуля, а это старый Морской Волк. Мы набираем себе команду, чтобы отправиться за сокровищами на шхуне под названием «Фортуна». Есть ли среди вас смельчаки, чтобы плыть с нами?»

Воспитатель: «Приветствуем вас, Кинжал и Морской Волк! Я и мои юные друзья готовы вступить в команду хоть сейчас».

Пуля: «Ха-ха! Хоть сейчас не получится, сначала посмотрим, на что вы способны. Сейчас мы проверим, кто из вас внимательный и сообразительный! Я даю вам команду, а вы выполняете!»

Дети встают врассыпную.

Игра на внимание «Слушай капитана!»

Если я говорю право руля, то вы поднимаете правую руку, делаете шаг вправо!

Если лево руля – то левую руку, шаг влево.

Поднять паруса! — все останавливаются и поднимают руки вверх.

Драить палубу! — все делают вид, что моют пол.

Пушечное ядро! — все приседают.

Капитан на борту! — все замирают, встают по стойке «смирно»

Пуля: «Вижу, вы смыслите в нашем пиратском деле. Но пираты должны быть ловкими и быстрыми. Попробуйте доказать, что вы ловкие и быстрые».

Эстафета «Полоса препятствий»

По команде проползти под воротиками → перепрыгнуть из обруча в обруч → перелезть через мягкий модуль → обратно вернуться бегом, передать эстафету следующему игроку.

Пуля: Вы доказали свою ловкость, теперь можно набрать команду.

Дети по очереди представляют свои команды.

Пуля: Команды набраны - пора отчаливать и пускаться в плавание! Но чтобы стать настоящими морскими пиратами, нужно пройти все испытания. Вы, готовы? (Да)

Вы две команды пиратов, которые будет сражаться между собой. И вот ваши корабли встретились в открытом море, и завязался бой!

Залпом пли!

Задача обеих команд – потопить шхуну противника, сделать это можно с помощью мощного залпа из пушечных ядер. Пока играет музыка нужно перекидывать на сторону противника мячи (ядра). Затопленным считается то судно, на котором оказалось больше шаров, когда морской бой подошёл к концу, то есть, когда закончилась музыка.

Две команды, разделённые канатом, встают напротив друг друга, и пока звучит музыка, перекидывают мячи.

За победу команда получает ИЗУМРУДЫ.

Пуля: Молодцы, славные пираты из вас получаться. Впереди нас ждёт ещё одно испытание. В море небезопасно в нём плавают акулы. И вам нужно от неё спастись.

Игра «Спасаемся от акулы»

Из команды выбирается двое самых ловких - они Акулы. (остальные участники команды зрители) Команда противника встаёт в рассыпную по залу. По команде «АКУЛА!» Акулы начинают ловить своих соперников, тех, кого поймали, отходят в сторону. Игра длится 2 минуты. По свистку стоп игра, подсчитывается количество пойманных. Затем команды меняются ролями. Выигрывает, та команда, Чьи акулы поймали большее количество соперников.

Пуля: С акулами вы справились, но нас ждёт новое испытание. Вижу приближается буря, надо провести наш корабль сквозь ураган.

Игра шторм

Взрослые держат полотно ткани (парашют), дети должны пробежать под ним. По команде «Волна», ткань опускается, те, кто не успел пробежать, выбывают из игры.

Дети перебегают все в одну сторону, затем по очереди в другую (для того чтобы не сталкиваться).

Подсчитывается количество пойманных, выигрывает, та команда, у которой останется больше игроков.

Пуля: Да не все пираты выбрались из шторма. Но нас впереди ждёт ещё одно испытание. На пути начинающих пиратов затонувший фрегат. По легенде на нём

перевозил свои богатства один вельможа, но его застиг шторм. Теперь на морском дне находится множество ценных предметов.

Ныряем за сокровищами

Задача каждого участника надеть повязку на глаза – с закрытыми глазами опуститься на колени (нырнуть), найти предмет монету на ощупь. И вернуться назад на корабль к своей команде. Передать повязку следующему игроку.

Выигрывает, та команда, которая быстрее соберёт монеты.

Пуля: Молодцы, вы прошли все испытание и преодолели трудности, доказали, что достойны быть пиратами.

Что скажешь старый морской волк?

Морской Волк: Мы принимаем вас в свою команду.

Пуля: А не хочешь с нами поделиться своими сокровищами, думаю, что они это заслужили.

Морской Волк: Ну что ж пусть они отыщут сундук, в нём их ждёт награда.

Дети в зале находят сундук в нём конфеты.

Пуля: Нам пора прощаться, я уйду в плавание к новым приключениям.
(Уходит)

Дети под музыку выходят из зала.