

# Сценарий дня именинника «Пиратская вечеринка»

**Цель.** Установление эмоционального контакта между педагогами, родителями, детьми, улучшение детско – родительских отношений.

**Задачи.** Создать условия общения и укрепления эмоционального благополучия детей в детском саду и семье.

Способствовать активизации педагогических умений родителей через традиции группы.

Формировать умения детей испытывать чувства радости за себя и своих сверстников; вызвать желание принимать участие в творческих выступлениях и сюрпризных моментах.

## Ход праздника.

**Крюк:** «Загрызи меня акула, куда это мы попали? (дети отвечают) Ничего себе! Какая хорошая группа! Посмотри, Старый Джо, как много здесь юных пиратиков! Вы, наверное, собирались здесь, чтобы отправиться в морское путешествие?»

**Родители и дети:** «Нет, мы собрались здесь, чтобы отпраздновать день рождения Вики»

**Крюк:** «Отправиться в морское путешествие в день рождения – это здорово! Где же – именинница! Как тебя зовут? Сколько лет тебе исполнилось? По нашей пиратской традиции принято поднимать пирата в день рождения столько раз, сколько лет ему исполнилось (Поднимают с родителями Виду 6 раз, считаем вместе с детьми)»

**Старый Джо:** «Крюк, давай, поближе познакомимся с этими пиратиками? (Крюк соглашается)

**Крюк:** «Как у пиратов настроенье?» (дети отвечают)

«Значит, будем веселиться, и играть?» (дети: «Да!»)

«Настроенье ещё выше поднимать!» (дети: «Да!»)

**Старый Джо:** «Ну что ж, именинница, это твой день

И нам поздравлять тебя будет не лень!

Огромного счастья тебе мы желаем

И громко-прегромко кричим: «ПОЗДРАВЛЯЕМ!»» (все кричат)

**Крюк:** «Ох, не слышно что-то вас, Ну-ка громче, ещё раз!» (все вместе громко кричат) «А сейчас мы станцуем самый любимый пиратский танец «Каравай!»».

## Хоровод «Каравай»

**Старый Джо:** «У меня тут случайно заваялся корабельный канат. А у вас в группе есть штурвал?

**Крюк:** «Назначаю нашу именинницу капитаном корабля ...»

**Старый Джо:** «Ну, наш корабль готов, тогда пусть именинница придумает ему название! Только помни, как вы судно назовете, так оно и поплывет!»

**Крюк:** «Карамба! Свистать всех наверх! Наш корабль отправляется в дальнее плавание на поиски сокровищ! У меня есть карта. Давайте посмотрим, куда нам нужно плыть! (показывает карту детям, рассматривают ее вместе) Наш путь будет пролегать строго на запад. Отправляемся в путь?»

*Берутся за верёвку и двигаются в спортивный зал.*

**Старый Джо:** «Так, мы приплыли в спортивную пещеру. Куда же плыть дальше?»

**Крюк:** Полундра! А где карта? Она исчезла, все назад, ищем карту.

*Возвращаются назад в дверях музыкального зала, торчит письмо и обрывок карты.*

*Текст письма:* “ХА - ХА - ХА!

Вы надеялись так просто получить сокровища?

НЕ ВЫЙДЕТ!

Я надёжно спрятал ключи от сундука!

Но я согласен отдать ключи тому,

кто докажет, что он достоин звания

«НАСТОЯЩИЙ ПИРАТ».

Для этого вам нужно пройти испытания.

За каждое испытание вы будете получать часть карты.

Задания вы найдёте в конвертах!

**Старый Джо:** Пираты, вы согласны? Тогда – ВПЕРЁД!

*Идут в спортивный зал.*

**Крюк:** «Сейчас мы докажем, что в наших венах кровь настоящих морских волков! Ребята, мы со Старым Джо будем начинать стишок, а вы заканчивать словами «Потому что мы пираты». Потренируемся! (проговаривают несколько раз)

**Стишок - кричалка «Пираты»**

**Крюк:** «Поднимаем якоря,  
Отправляемся в моря!  
Мы бесстрашные ребята...»

**Дети:** «Потому что мы пираты!»

**Старый Джо:** «В море грозная волна,  
Ураганы и шторма,  
Ну а мы плывём куда-то...»

**Дети:** «Потому что мы пираты!»

**Крюк:** «Всех зверюшек нам милей  
Обитатели морей:  
Осьминог, дельфины, скаты...»

**Дети:** «Потому что мы пираты!»

**Старый Джо:** «Наточили мы ножи,  
Кто не спрятался - дрожи!  
Только мы не виноваты...»

**Дети:** «Потому что мы пираты!»

**Крюк:** «Прямо к острову плывём,  
Там сокровища найдём!  
Заживём, друзья, богато...»

**Дети:** «Потому что мы пираты!»

*Достаёт с конверта первое задание.*

### **«Полоса препятствий».**

Сначала участник должен **выбраться из залива** – обежать 8–10 кеглей, расставленных зигзагообразно.

**Нырнуть в пучины морские** -пролезть под низко натянутой сеткой.

**Пройти участок с пираниями** - пройти по скамье – «над злобными пираниями».

**Убрать с пути противников** – **«Попади во вражеский корабль»** (попасть мешочком в изображение корабля)

Перебраться на остров по кочкам. В качестве кочек используйте листы А-5 (половинка альбомного листа). Разложите листики на расстоянии большого шага, но не по прямой линии. На кочку ребенок может наступить только одной ногой. Если участник оступился, этот этап эстафеты он начинает сначала. В конце пути отважного морского волка ждет остров – ребенок должен встать в обруч, поднять его вверх и, сняв через собственную голову, снова положить на место.

**Старый Джо:** Ну вот! Какие же вы молодцы! У нас есть первый фрагмент карты. А вот и ещё один конверт.

### **Письмо №2.**

**Текст письма:** «Я смотрю, не зря набрали вас в команду! Вы здорово справились с этим заданием. Я думаю, что оно для вас было очень лёгким. Я сейчас задам вам испытание посложнее:

#### **Игра «Передай шарик с пожеланиями имениннику»**

*(дети садятся в круг, по цепочке передают друг другу шарик, каждый ребенок желает имениннику что – то приятное)*

**Крюк:** «Ну что, есть некоторая хватка, есть! Но на пиратской шхуне в первую очередь важна дружба и товарищество!»

#### **Эстафета спасательный круг.**

*Перевести друг - друга с помощью обруча с одного берега на другой. Участвуют 2 команды. Выигравшая команда получает кусочек карты.*

### **Письмо №3.**

**Текст письма:**

Вы здорово прошли это испытание!

И так получайте следующее задание.

Все дети становятся плечом к плечу, создавая тесный круг. Выбирается один ведущий, который выходит в центр. Игроки прячут руки за спину и начинают незаметно передавать друг другу «черную метку» — пока звучит музыка. Когда мелодия останавливается, ведущий должен угадать, у кого «черная метка». Если это удалось, игрок заменяет ведущего. Карта отдается игроку, который отгадает у кого метка.

**Старый Джо:** «Кальмар мне за шиворот – это проще простого!»

### **Игра «Черная метка»**

#### ***Письмо №4.***

#### **Игра «Проведи корабль через рифы».**

На полу перед участниками раскладываются предметы, это могут быть мягкие игрушки или кубики. Это будут рифы. Потом одному из участников завязываются глаза и ему нужно преодолеть весь путь и не наткнуться на риф. Другие участники ему помогают, подсказывают куда идти фразами:

«Лево руля!»

«Право руля!»

«Полный вперед!» и т.п.

Пройти сквозь рифы может каждый желающий пират. Прошедшему отдают фрагмент карты.

#### ***Письмо №5.***

Текст «Вы доказали свою ловкость. вас ждут несметные сокровища, так добудем их!

Много старинных монет лежит на дне морском. Чтобы собрать их, нужны ныряльщики».

#### ***Игра «Поиск сокровищ под водой»***

*«Вам завяжут глаза. У вас будет ровно 1 минута, чтобы найти монеты. Больше времени находиться под водой нельзя». На полу разбрасываются монеты, которые будут собирать дети с завязанными глазами. Ведущий следит за временем по секундомеру. В конкурсе участвуют все дети.*

**Старый Джо:** «Деньги подняты, отлично! Отдадим их старине Крюку. Он угостит нас хорошенькой порцией эля, когда будем на берегу!»

**Крюк:** «Так, команда, нам надо плыть на север. Вперед, друзья! А что я вижу впереди?»

#### ***Бутылка с посланием.***

Достаёт из бутылки письмо и читает вслух:

Я поймал в море бутылку, а в ней листок с загадками.

Но я не смог их разгадать, потому что мало читал книг.

Поможете разгадать загадки, получите ещё один фрагмент карты!!

***В тихую погоду нет нас нигде,***

***А ветер подует – бежим по воде.***

***(Волны)***

***Если он на дне лежит, судно в даль не побежит.***

***(Якорь)***

***Чтобы сильная волна***

***Нас с места сдвинуть не смогла,***

***За борт мы цепь бросаем***

***И в воду опускаем...***

***(Якорь)***

***Он гроза морей,***

***Шхун и кораблей.***

***Не рыбац и не солдат,***

***А беспощаднейший ...(пират)***

***Эту птицу тёплых стран***

***Очень любит капитан.***

***Ему секрет не доверяй,***

***Всё разболтает (попугай)***

***Он пират, киногерой***

***И смеётся над судьбой.***

***Нет его храбрый, хитрей –***

*То Джек по кличке (Воробей)*

*Чтоб увидеть мне вдали,*

*Как проплывают корабли,*

*В него я быстро погляжу*

*И всем ребятам расскажу.*

*(Бинокль)*

*Что станет с мячиком, если он упадет в Красное море? (Мяч намокнет)*

### **Письмо №6.**

*Текст письма: последний фрагмент карты вы получите, когда ваши престарелые пираты, ответят на мои вопросы.*

### **Викторина для взрослых.**

Руль на судне – штурвал.

Любимый напиток пиратов – ром.

Корабельная кухня – камбуз.

Корабль Джека Воробья – «Черная Жемчужина».

Наказание для пиратов, воровавших у своих друзей – отрезали нос и уши.

Пожелайте удачного плавания – семь футов под килем.

Аврал - Срочная работа на судне. 3

Трап - Лестница на корабле.

Кто такой пират(морской разбойник)

Кто такой весёлый Роджер? (символ пиратов, череп с костями)

Как называют корабельного повара (кок)

Каким инструментом чаще всего пользуются пираты, чтобы найти клад? (лопатой).

Назови литературного героя, который провёл на необитаемом острове 28 лет, 2 месяца и 19 дней?

(Робинзон Крузо)

Какие моря имеют «цветные названия»? (Чёрное, Красное, Белое, )

Что такое SOS? (спасите наши души)

Какая единица измерения в море? (миля)

Молодцы, ну вот теперь мы всё знаем о пиратах!!!

*Получают последний фрагмент карты.*

**Крюк:** Справились со всеми заданиями! У нас теперь собраны все фрагменты карты сокровищ, и мы можем сложить карту. Теперь, по карте давайте найдём сокровища! За дверью с изображением осьминога.

В сундуке есть что – то, но он закрыт на замок. Ключ от сундука спрятан в одном из шаров, которые охраняют дикари-людоеды (*их изображают родители, которые надевают на себя набедренные повязки из газет и берут в руки копья –спортивные палки*). Ребята должны забрать свой шар и встать на спасательный остров, когда все шары будут у детей надо их одновременно лопнуть, дикари и убегают.

Сундук открывают и достают Вике подарок и чупа чупсы для детей.

Пираты еще раз поздравляют ребенка с днем рождения.



