Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №68

**Летнее развлечение в старшей группе**

**«Пиратская вечеринка»**

Подготовила : воспитатель Харькова Е.А.

г.Новочеркасск 2021г.

**Пират**

Эй, полундра! Все наверх!

Что за шутки? Что за смех?

Мы веселья не выносим

Что хотим – берем, не просим.

Спорить с нами, мало толку,

Нет преград морскому ВОЛКУ.

Знаем **клады всех морей**

В трюмах разных кораблей.

**Пират**

Ребята я хочу сообщить вам радостную весть, где то у вас спрятан **клад**. Но искать **клад** разрешается только настоящим **пиратам**.

-Кто хочет стать таким, и найти сокровища?

**Пират**

Настоящие пираты должны иметь настоящие пиратские имена.

(каждый вытаскивает лотерею)

Счастливчик Джек, Одноглазый Тод, Гроза морей, Чёрная Борода, Рыжий Гарри, Чёрный Корсар, Джек Воробей, Капитан Флинт, Бешеный Джеки, Барбосса, Прихлоп Бил.Долговязый Джек;Грязный коготь;Кровавая Мэри;Чёрная Борода;Безобразная Бэтти;Боб Прихлоп;Кэт «Гроза морей»;Бешеный Джордж.

**Пират**

Отличная команда - все такие умные, хитрые, ловкие! Вместе: Приключения зовут!

**Пират**

Чтобы плавать на кораблях нужно уметь сохранять равновесие во время шторма.

**Пират**

Все моряки должны уметь слушать капитана и выполнять приказы по кораблю:

Лево руля! – шаг в лево.

Право руля! – шаг в право.

Нос! – шаг в перед.

Корма! – шаг назад.

Поднять паруса! - все останавливаются и поднимают руки вверх.

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

Пушечное ядро! - все приседают.

**Пират**

Теперь чтобы найти **клад**, нужно знать где его искать, после каждого правильного выполнения задания вы будете получать кусочек карты. И из этих кусочков вы сможете собрать целую карту, чтобы отыскать сокровища **пиратов**.

**Задание 1**

1. **Залпом пли!**

Нужно разделить всех участников на две равные команды. Они – пираты на враждующих суднах. Они встретились в открытом море и между ними только полоска воды (протянутая верёвка). Задача обеих команд – потопить шхуну противника, сделать это можно с помощью мощного залпа из пушечных ядер.   
Пока играет музыка нужно перекидывать на сторону противника воздушные шарики (ядра). Затопленным считается то судно, на котором оказалось больше шаров, когда морской бой подошёл к концу, то есть, когда закончилась музыка.

**Пират**

я сейчас буду читать четверостишье которое должно заканчиваться одой строчкой, и вам нужно прокричать эту строчку всем вместе, дружно *«Потому что мы****пираты****»*.

Поднимаем якоря,

Отправляемся в моря!

Мы бесстрашные ребята.

Дети: Потому что мы **пираты**!

В море грозная волна,

Ураганы и шторма,

Ну а мы плывём куда-то.

Дети: Потому что мы **пираты**!

Всех зверюшек нам милей

Обитатели морей:

Осьминог, дельфины, скаты.

Дети: Потому что мы **пираты**!

Наточили мы ножи,

Кто не спрятался - дрожи!

Только мы не виноваты,

Дети: Потому что мы **пираты**!

Прямо к острову плывём,

Там сокровища найдём!

Заживём, друзья, богато.

Дети: Потому что мы **пираты**!

**Задание 2**

Вода – Суша Наш корабль причалил к необитаемому острову. Но капитан неуверен, безопасен ли он. Поэтому пираты должны быстро выполнять команды, вставать на сушу или возвращаться в море, чтобы не попасть в передрягу. Игра достаточно простая, направлена на внимание и скорость реакции. Подойдёт для деток любого возраста, даже самых маленьких, четырёх лет. Для неё нужно начертить на полу круг (это остров) таких размеров, чтобы в него без толкания поместились все участники. Все дети должны встать внутрь круга, а затем по команде «Вода!» выпрыгнуть из него. По второй команде «Суша!» нужно запрыгнуть обратно в круг. Становится веселее, когда ведущий начинает путать ребят, повторяя одно и то же слово.

**Задание 3.**

Отдать швартовы и сняться с якоря Мы наконец вернулись на палубу и пришло время отчаливать. Для этого нужно поднять с морского дна якорь. Но нужно сделать это как можно быстрее, чтобы снова не попасть в шторм. Ведущий вызывает несколько отважных матросов. У них в руках по карандашу, к ним прикреплена верёвка, на конце которой – картонный якорь. Задача участников наперегонки намотать на карандаш нитку, таким образом подняв якорь. Кто первый это сделал, одержал победу и заслуживает приз. Игра подходит для ребят постарше, шести-семи лет.

**Задание 4.**

• Морское судно или иначе… *(корабль)*

• Ученик-матрос *(юнга)*

• Морские разбойники *(****пираты****)*

• Руль корабля *(штурвал)*

• Солнце, заходящее за горизонт *(закат)*

• Самый знаменитый **пират***(Флинт)*

• Корабельный повар *(кок)*

• Большой водоём с соленой водой меньше океана *(море)*

• Руль корабля *(штурвал)*

• То, что надувает паруса *(ветер)*

**Задание 5. *«Метка»*.**

Участники команды выстраиваются друг за другом, у каждого участника в руках комочек из газеты, по очереди кидают комочки в ведро напротив, у какой команды больше попаданий.

**Задание 6.**

Чей это остров? Мы уплыли от акулы, но снова попали в передрягу – на море разыгрался шторм. Спастись можно, только причалив к безопасному берегу. Но вот беда – островов на всех не хватает. Посмотрим, какой пират более ловкий и успеет пришвартоваться. Нужно разложить по полу гимнастические обручи в количестве на один меньше, чем детей. Они символизируют острова. Когда играет музыка, пираты на шлюпках бороздят океан, лавируя между участками суши. Как только музыка стихает, начинается шторм и моряки должны пришвартоваться к ближайшему острову – прыгнуть в обруч. Тот, кто не смог найти свободное убежище, выбывает из игры. С каждым новым кругом следует убирать по одному обручу, пока не останется один самый ловкий пират.

**Задание 7.**

Топим вражеские шхуны Все на палубу! На горизонте вражеские шхуны, их нужно потопить с помощью корабельных пушек. У каждого матроса есть пять снарядов, чтобы попасть по судам противника. Для организации конкурса можно подготовить игрушечные кораблики или поделки из бумаги. Альтернативой могут стать пластиковые кегли, на них можно прикрепить распечатанные картинки с кораблями. Их нужно расставить на расстоянии 1,5-2 метра от детей. У участников в руках небольшие мячики. Им нужно сбить цели, тем самым потопив противника. Самого меткого стрелка можно наградить медалью.

**Задание 8.**

Драим палубу После морского боя на палубе осталось много пороха, а после шторма – соли, настоящий моряк этого не допустит! Посмотрим, как матросы справляются со шваброй и начищают палубу до блеска.  
  
Разделите детей на 2 группы, выстроите в шеренги, как при эстафете. Первые участники должны с помощью метлы или щётки довести маленький коробок, используемый в качестве мусора, до отметки, а затем обратно. После этого они передают орудие труда следующему участнику. Побеждает та команда, которая быстрее справится с задачей.

**Задание 9.**

Танцуй как пират Когда все испытания пройдены, морские разбойники любят отдохнуть и потанцевать в таверне. А ещё это хороший повод для того, чтобы выбрать самого лучшего танцора.   
  
Ведущий ставит всех детей в круг, включает музыку и даёт одному из них подзорную трубу (предмет можно заменить на любой другой из пиратской тематики). Ребята передают трубу из рук в руки. Когда музыка заканчивается, предмет остаётся в руках у главного танцора – именно он будет показывать движения, а остальные за ним повторять. Игру можно повторить несколько раз, пока пираты не устанут от пляски.

**Пират:**

Ребята, мы - молодцы! У нас получилось найти все части! Давайте теперь попробуем составить из них карту!

Ребята составляют карту и изучают ее

**Пират**

Карта готова! Ребята, но она зашифрована! Кто-нибудь догадался, в каком месте спрятаны сокровища?

Ребята: в колодце!

Дети бегут к колодцу, открывают сундук, делят шоколадные монеты.

Счастливчик Джек

Одноглазый Тод

Гроза морей

Чёрная Борода

Рыжий Гарри

Чёрный Корсар

Джек Воробей

Капитан Флинт

Бешеный Джеки

Барбосса

Прихлоп Бил

Долговязый Джек

Грязный коготь

Кровавая Мэри

Чёрная Борода

Безобразная Бэтти

Боб Прихлоп

Кэт «Гроза морей»

Бешеный Джордж.

Грязный коготь

Кровавая Мэри

Чёрная Борода

Безобразная Бэтти

Боб Прихлоп

Кэт «Гроза морей»