**День рождения мальчика 7-9 лет – пиратский сценарий праздника**

Описание: Ведущим праздника является пират – Джек Воробей. Он набирает команду для поездки на необитаемый остров за сокровищами. Для выбора того или иного члена команды проводит игры и конкурсы, шуточную викторину. После нахождения клада ребята могут остаться на пиратскую вечеринку по случаю нахождения клада.

Цель: создать праздничное настроение, развивать физические качества.

Оформление: В пиратском стиле оформляется две комнаты – первая является пристанью, где Джек набирает команду, а вторая – необитаемым островом. На стене первой комнаты установить макет корабля Джека - «Черной жемчужины». Рядом расположить игрушечные корабли, можно сделать разные судна из бумаги. Разложить игрушечное оружие на столе. Вторая комната оформляется кустами и деревьями, цветами и травами.

Необходимые атрибуты:

* значки «Юнга», «Штурман», «Капитан», «Помощник капитана», «Смотрящий», «Кок», «Корабельный врач»
* веревки;
* кусочки фруктов и овощей;
* спички;
* препятствия;
* изображения с замаскированными на них предметами;
* набор для создания попугая: лист с нарисованным контуром, клей и цветные части - крылья, голова, туловище, клюв, хохолок, хвост и лапки;
* записка от пирата;
* подсказки расположения клада;
* клад.

Роли: Джек Воробей в качестве ведущего.

Ход мероприятия

*Все ребята перед входом в комнату получают одинаковый пиратский атрибут. Это может быть тельняшка, треуголка, повязка на глаз, бандана. Когда все соберутся в комнату входит пират Джек Воробей.*

Джек: Шторм и гром! Ребята, рад вас видеть на пристани! Вы, случаем, не за кладом собрались? Нет? А чего тогда скучковались? День рождения празднуете? Кто же именинник? Выйди, покажись, если смелый!

*Именинник выходит. Джек подходит к нему.*

Джек: Ну, и сколько тебе сегодня стукнуло? Да, совсем большой. Знаешь, на наш корабль юнга есть такого же возраста. Такой ловкий и смелый, что никто за ним не угонится. А что ты хочешь в подарок получить?

*Мальчик отвечает.*

Джек: Хочешь на остров необитаемый попасть и клад найти? Только это путешествие опасное: необходимо море пересечь. А там шторм, акулы, другие пираты… Нужно сначала подготовиться, мышцы подкачать, потренироваться. Кстати, а мы этих (указывает на гостей) ребят с собой берем? (обращается к ребятам) А вы готовы к поездке? Не заплачете? К мамочке жаловаться не побежите? Тогда приступим к делу. Я ведь тоже хочу клад найти6 команду набираю.

Джек: Сначала нужно морально настроить себя, поверить в то, что вы – настоящие морские волки. Я читаю отрывок, а вы продолжаете словами «мы теперь морские волки».

Мы собрались за моря,

Уж подняли якоря,

И надели треуголки – …

Туча издали идет,

Непогоду к нам зовет,

Угрожать нам все ж без толку – …

Запаслись мы пушками,

И водой, и сушками,

Взяли даже мы двустволки – …

Едем, едем далеко –

Отыскать клад нелегко,

Будет он под плоской елкой – …

Джек: Замечательно. Запомнили, где клад? Где? (под елкой) Хорошо. Теперь готовимся к дальнему путешествию. Нам обязательно понадобится капитан! Я предлагаю капитаном выбрать именинника – как-никак он сегодня главный! Согласны? Тогда выбираем помощника. Он должен уметь хорошо понимать всю корабельную работу, чтобы при случае заменить капитана.

*Проводит шуточную викторину на пиратскую тему. Победителю вручается значок помощника.*

***Шуточная викторина***

1. *Как по-другому называют пиратов? (морские разбойники, корсары, флибустьеры, морские волки)*
2. *Когда пиратам отрезали уши и нос? (когда они воровали у товарищей)*
3. *Как называют повара на корабле? (кок)*
4. *Капитан «Летучего Голландца» (Дэви Джонс)*
5. *Какие предметы пираты рисовали чаще всего на своем флаге? (череп и кости)*
6. *Существовала ли традиция у пиратов держать попугая на борту? (нет)*
7. *Если пират упадет в воду, каким он станет? (мокрым)*

Джек: Капитан есть, помощник тоже. Но какой корабль без кока? Без него тяжко придется. Он обязательно должен уметь готовить. Кто желает стать коком?

*Проводит состязание: участникам завязывают глаза и дают попробовать различные продукты (фрукты или овощи). Задача ребят – определить название продукта. Победителю вручается значок кока.*

Джек: Теперь нам нужно выбрать человека, который будет смотрящим. Это сложная работа, ведь нужно быть очень зорким, чтобы заметить опасность и предупредить о ней остальных. Кто желает стать смотрящим?

*Желающие выходят. Пират показывает им картинки, на которых нужно разглядеть замаскированный корабль. Кто первым найдет корабль, тому вручается значок штурмана. Можно показать не одну, а серию картинок, на которых замаскированы различные предметы.*

Джек: Теперь нам нужно определиться с врачом: вдруг нас в бою ранят. Или морской болезнью заболеете. Врач – спаситель, целитель. В какой-то степени он представляет собой фортуну: повезет – не повезет. Вот и выбирать будем того, кого любит фортуна, чтобы всегда везло.

*Предлагает участникам вытянуть спички, которые зажаты в его руке. Тот, кто вытянул короткую, получает значок врача.*

Джек: Теперь срочно нужно выбрать штурмана, который сможет нас провести через все опасные места.

*Проводится игра «Штурман». Выбранному участнику вручается значок.*

Джек: Ну, и, наконец, юнга. На выбор юнги становись!

*Ребята выстраиваются в шеренгу. Воробей проводит конкурс «Ловкий юнга». Победитель получает значок юнги.*

Джек: Остальные будут пиратами (вручает им значки). Все абсолютно пираты – от капитана до юнги должны уметь завязывать узлы. Чтобы завязанные веревки не развязались в самый ответственный момент. Вы умеете это делать?

*Проводит конкурс «Морской узел».*

Джек: Здорово! Скажите, а какую птицу носят на плече некоторые пираты? (попугая) Хотите себе такую?

*Проводит конкурс «Пиратская птичка»*

Джек: Вроде все. Команду набрали, к трудностям подготовились. Теперь можно и за сокровищами отправляться на необитаемый остров. В путешествие друг за другом становись!

*Становятся в колонну по следующему порядку: капитан – помощник – кок – штурман – смотрящий – пираты – юнга. Далее всей колонной двигаются за капитаном Джеком в другую комнату, оформленную под необитаемый остров. На двери в комнату висит карта – послание:*

*«Гром и молния, пираты из Тихой гавани. Я всеми силами старался охранять клад, чтобы он достался именно вам. Но старость взяла свое, и я забыл точное его месторасположение. Знаю одно, оно находится под деревом. Старый Джо»*

Джек: Да, теперь сложно будет его отыскать. Но, думаю, что мы справимся. Как вы думаете? Помните мою подсказку в самом начале? Тогда ищите.

*Записка – карта, описывающая местонахождение клада, спрятана за изображением елки, которое можно оформить в виде картинки и повесить на стену, или в виде наклейки на окно или зеркало. Можно вложить подсказку в книгу, на обложке которой нарисована елка.*

*В найденной записке может быть нарисован план комнаты и крестиком обозначено место клада. Может в ней быть указано расположение следующей подсказки, которая в итоге приведет к кладу.*

*Клад – это коробка, в которую можно спрятать торт в форме корабля, олицетворяющий затопленное судно, усыпанное золотыми монетами – шоколадками.*

*После нахождения клада можно устроить пиратскую вечеринку, где провести состязания на быстроту, силу, ловкость. За победу каждому вручить сладкий приз.*

Джек: Мне пора к моей команде. Желаю вам полных парусов и попутного моря! (уходит)

*Закончить мероприятие можно спокойными занятиями: аналогия игры «Память» на пиратскую тему, лото.*

**Игры и конкурсы**

*«Штурман»*

На полу раскладываются различные предметы – это будут рифы. Если ребят больше пяти, лучше поделить их на группы, в которых оптимально должно быть четыре человека. Участники становятся колонной, обхватывают впереди стоящего игрока за локти. Всем, кроме последнего завязываются глаза. Колонна начинает движение вперед. Игрок, который видит все препятствия, «подсказывает» впереди стоящему направление – влево или вправо. Для этого он сжимает нужный локоть. Тот передает сигнал дальше. Водящий, получив сигнал, поворачивает в ту сторону, которую указали игроки. Задача последнего игрока – провести команду через рифы, обогнув все препятствия и вернуться назад целыми и невредимыми.

*«Ловкий юнга»*

Участникам завязываются глаза. Они должны на ощупь поднять с пола веревки и связать их друг с другом. Таким образом, они «чинят» разорванные паруса в сильный шторм.

 *«Пиратская птичка»*

Каждому участнику выдается набор для создания попугая. Задача участников – приклеить все части на свое место. Победителем объявляется тот, кто выполнил работу быстро и аккуратно.

*«Морской узел»*

Дети делятся на группы, каждой из которых дают веревку. Задача участников – завязать как можно больше узлов за минуту. После подведения итога конкурс продолжается: теперь необходимо развязать завязанные узлы.

*«Память»*

Нужно 2 одинаковых комплекта по 10 карточек с изображениями на пиратскую тематику. Их выкладывают по 5 в четыре ряда лицевой стороной вниз. Участвует 2 человека. Они по очереди переворачивают две любых карточки. Если рисунки совпали, то участник забирает открывшиеся карточки себе. Если рисунки не совпали, он кладет их обратно изнанкой вверх и передает ход сопернику. Выигрывает игрок, собравший больше карточек.

*«Сила духа»*

Все игроки выстраиваются по линии, вдоль которой напротив каждого положен воздушный шар. По команде они делают большой вдох, а затем стараются дунуть на шар так, чтобы он улетел как можно дальше. Чтобы не было путаницы, шары лучше брать разноцветные.

*«Фортуна»*

Тем, кто желает проверить, является ли он любимчиком фортуны, можно бросить кости. Если участник набрал меньшую сумму, он выбывает. Игра продолжается до определения победителя.