

Бортовой журнал Сценарий



Черный Джек

✂ 1638 ✂

Встреча гостей

– Эй, старина, ты пришел на пиратский день рождения? Пароль!

(Тысяча горбатых моллюсков).

Если дети забыли пароль: изобразить звук морских волн.

Гостей приветствуйте такими фразами:

- «Эй, дружище, где тебя носит!»
- «Разрази меня гром, кого принесло!»
- «Пришвартовывайтесь быстрее, тысяча мелких моллюсков!»
- «Старина, мы уже заждались, черт побери!»



Основная часть праздника (Всего 90 мин.)



Приветствие



– Приветствую отважных пиратов на борту корабля «Жемчужина морей»! Я капитан этого судна. Меня зовут Могущественный Вилли (Леди Марго) – это мое пиратское прозвище.

Ребята, с этого момента вы тоже настоящие пираты! Поэтому вам нужны пиратские имена! ...

(Дети по очереди выбирают наклейку с изображением героя и именем. Наклейки с именами приклейте на одежду, сняв защитную бумагу).

– Теперь у вас новые имена! Давайте заново познакомимся! Я Капитан Могущественный Вилли (Леди Марго). А тебя как зовут?
(Каждый ребенок называет свое пиратское имя).

– Прежде чем ступить на борт моего корабля «Жемчужина морей», вы должны запомнить несколько правил:

Первое – запрещено спать под столом, особенно с храпом!

Второе – категорически запрещается тыкать в глаз соседа вилкой (вилка сломается – другую не дадим).



И последнее – скучные и нудные рожицы, мордашки, а также лица тут же пойдут на корм акулам!

Уяснили? ...Тогда прошу на борт!

– Так-тааак... а ругаться как пираты вы умеете? Кто знает крутые пиратские ругательства? *(Дети предлагают свои варианты)*... Молодцы, но этого недостаточно! Сейчас я вас научу, как надо! Повторяйте за мной! И желательно как можно громче!!

1. Три тысячи чертей!
2. Якорь мне в печень!
3. Всю жизнь тебе палубу драить!
4. Разрази меня гром!
5. Лопни моя селезенка!
6. Эй, ты! Пресноводный моллюск!
7. Пожиратель пивок!
8. Пиранью тебе за шкуру!!



– Все пираты очень весёлые и шумные! Давайте-ка посмеёмся по-настоящему, по-пиратски!

(Дети смеются по очереди, а потом все вместе).

– А теперь будем рычать, как настоящие пираты, чтобы все нас боялись! А-rrrrr ... Давайте громче!! А-rrrrr...

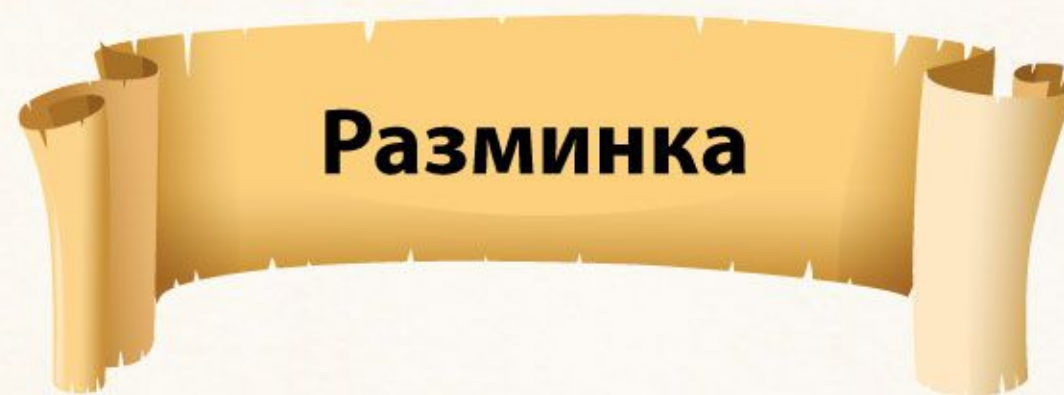
– Отлично! Я вижу, вы настоящие забияки и сорвиголовы! ... Я хочу поведать вам одну старинную пиратскую легенду! Усаживайтесь поудобнее...

Много-много лет назад, на островах Пяти морей заправляла банда пиратов во главе с Капитаном по имени Черный Джек. Из года в год они грабили торговые судна и держали в страхе все побережье! ... Но однажды Морской Дракон очень разгневался. Ему не нравилось, что Черный Джек хозяйничает в его владениях. И тогда, Морской Дракон напал на судно Черного Джека. Его шхуна пошла ко дну! Но Черный Джек спасся и прихватил с собой награбленные сокровища. Он спрятал их в надежное место. По



пути Джек оставлял подсказки для своей команды, чтобы те могли отыскать клад... С того момента прошла уже сотня лет, и никто не знает, что стало с теми сокровищами...

– Ну что, ребята, попытаем удачу? Может, нам удастся отыскать сокровища Черного Джека?



 Подвижная игра 

– А перед тем, как отправиться в опасное путешествие, нужно подготовить сильную команду. Все пираты должны уметь слушать капитана и выполнять приказы по кораблю. Итак! Пираты, слушать мою команду! *(Ведущий отдает команды; первый раз показывает, что делать, а дети запоминают и после выполняют самостоятельно. Произносите указания в разной последовательности. Чтобы запутать детей, показывайте рукой неверное направление).*

- 1) **Лево руля!** – *все бегут налево;*
- 2) **Право руля!** – *все бегут направо;*
- 3) **Все на нос!** – *все бегут вперед;*
- 4) **Пираты, к корме!** – *все бегут назад;*
- 5) **Поднять паруса!** – *все останавливаются и поднимают руки вверх;*
- 6) **Драить палубу!** – *делают вид, что моют пол;*
- 7) **Пушечное ядро!** – *приседают и закрывают голову руками;*
- 8) **Адмирал на борту!** – *все замирают, встают по стойке «смирно», отдают честь.*

 Пиратская викторина 

(для детей старшего возраста)

– Исполнять приказы вы умеете! Но ещё пират должен быть умным, находчивым и знать разные морские словечки... Вот сейчас мы это и проверим! Попробуйте ответить на мои вопросы:



1. Кто такой Веселый Роджер? (*символ пиратов, череп и кости*)
2. Как называется руль корабля? (*штурвал*)
3. Что такое SOS? (*спасите наши души*)
4. Кто такой пират? (*морской разбойник*)
5. Как называют корабельного повара? (*кок*)
6. Как называются пиратские деньги? (*пиастры*)

– У пиратов есть особенные пиратские выражения. Как вы думаете, что значит:

1. «Набивать трюм» – *кушать*;
2. «Промочить горло» – *пить*;
3. «Сойтись якорями» – *драться*;
4. «Трясти костями» – *танцевать*;
5. «Бренчать золотишком» – *тратить деньги*;
6. «Мериться кладами» – *хвастаться*.

⚓ Задание «Колесо фортуны» ⚓

– Какие вы молодцы! А теперь проверим, насколько вы изобретательные! У меня есть настоящее пиратское Колесо фортуны. Мы будем его крутить по очереди и выполнять задание, на которое указала стрелка.

(Начинает именинник, крутит стрелку и выполняет задание, на которое указала стрелка. Так же делает каждый пират по очереди).



⚓ Задание «Пиратский флаг» ⚓

– Молодцы, пиратики! Но это ещё не всё. Какой же пират без флага? У каждого судна должен быть свой неповторимый флаг. И вашим следующим заданием будет сделать флаг.

(Для выполнения задания понадобятся плакат в форме флага, наклейки для украшения. Детям необходимо на свой вкус украсить флаг и повесить его на видное место).



– Флаг готов! Йо-хо-хо! Вот теперь я вижу, что вы все чудесные пираты, и вы готовы к любым опасностям в море... У нас отличная команда! Все очень умные, находчивые и ловкие! Теперь нам нужно произнести торжественную клятву:

⚓ Клятва ⚓

«Вступая в ряды пиратов и искателей сокровищ, клянусь не трусить, не падать духом, помогать товарищам, найденные сокровища разделить по чести и совести, иначе пусть меня бросят на съедение акулам».

Кто согласен, называет свое пиратской имя и произносит: «Клянусь!»



Вы читаете дальше текст сценария и управляете ходом игры. Если дети маленькие, ведущий сам читает все записки и помогает справиться с заданиями. Дети, умеющие читать, сами читают записки и выполняют задания.

Не давайте подсказки сразу (ни малышам, ни более взрослым)! Задавайте им наводящие вопросы, пусть они сами попробуют разгадать ребусы и загадки.

⚓ Задание 1. «Поднять якорь!» ⚓

– Итак, наш корабль готов к путешествию. Свистать всех наверх! Поднять якорь! Якорь находится слева (справа) по курсу (*ведущий указывает рукой в ту сторону, где находится якорь (веревка с бутылкой)*).

– Команда, ну-ка дружно хватаем верёвку! Тянем якорь на борт! ... Смотрите, ребята, на якоре что-то есть, тяните скорее! Только осторожно, а то наша добыча пойдет ко дну... Что же это? ... Похоже на бутылку, а в ней – письмо!

(Дети вытаскивают бутылку с письмом. Читают его).



Письмо №1: Приветствую вас, отважные пираты! Если вам в руки попало это письмо – вы невероятные везунчики! И именно вам выпала честь отыскать мои сокровища. Следуйте по карте, ищите мои подсказки, выполняйте задания и собирайте золотые пиастры, которые я оставил для вас на пути к сокровищам. И только пройдя все испытания, вы сможете заполучить сундук. Чтобы раздобыть карту, обыщите эту шхуну! Следуйте за теплым течением. Когда оно станет совсем горячим, вы обнаружите карту! Вперед!

Капитан Черный Джек.

(Сыграйте с детьми в игру «ГОРЯЧО-ХОЛОДНО!». Если дети отдаляются от окна, на котором спрятана карта, вы кричите: «ХОЛОДНО!». Чем ближе, тем ТЕПЛЕЕ! А, если кто-то подошёл совсем близко, кричите: «ГОРЯЧО!»).



Задание 2. «Поиск карты» + «Оружие пирата»



(Вместе с картой дети находят завернутые в бумагу и перевязанные веревкой заготовки для кортиков, алмазы для их украшения и письмо).

– А это что такое? Скорее разворачивайте. Карта у нас! ...Ого, здесь еще много всего! Скорее читайте письмо!

Письмо №2: Молодцы! Вы нашли карту! Впереди вас поджидает опасность! Каждый пират должен смастерить для себя клинок! Без него вы не сможете продолжить путешествие.

Посмотрите на карту. Начиная свой путь от места, обозначенного красным крестом. Найдите это место!

Но моя карта очень старая. Если стрелку смыло водой, то ищите мои подсказки.

Капитан Черный Джек.



(Дети получают кортики и алмазы для украшения. Каждый украшает свой кортик).

– Какие красивые кортики у вас получились! Вот теперь вы вооружены и вам не страшен Морской Дракон! И мы можем следовать дальше по карте.

(На карте крестиком обозначено – Зеркальный мыс – это место в квартире, где находится большое зеркало).



– Держим путь на Зеркальный мыс ...
Ходят слухи, что там повсюду можно увидеть свое отражение. Нам нужно поскорее отыскать это место. Попутного нам ветра!

ПОДСКАЗКА. Где мы видим свое отражение? (ЗЕРКАЛО).



– Мы на месте! Но что дальше? Сокровищ здесь точно нет! Значит, ищем подсказку, не зря же мы прибыли сюда!

(Возле зеркала (или в шкафчике под зеркалом) спрятан мешочек с черными метками и первым пиастром. Дети находят его).

– Вы что-то нашли? Что же в этом мешочке? Может, золото? Нет, в нем Черные метки, но что с ними делать?

ПОДСКАЗКА. Посмотрите, на обратной стороне какие-то буквы. Нужно выбрать все метки с буквами и составить из них слово... – это и будет то место, где нам следует искать дальше!

(В мешочке 8 круглых меток, на обратной стороне 5-ти меток – буквы, которые образуют слово М О Р О З. Используйте мешочек дальше, чтобы собирать пиастры, которые оставил пират).

– МОРОЗ! Это, наверное, подсказка! Что бы это могло значить? Посмотрите на карту – возможно, это Ледяная гора!! Ну, морские волки, кто из вас догадался, что это за гора? *(Это холодильник. Дети должны отгадать – ХОЛОДИЛЬНИК).*

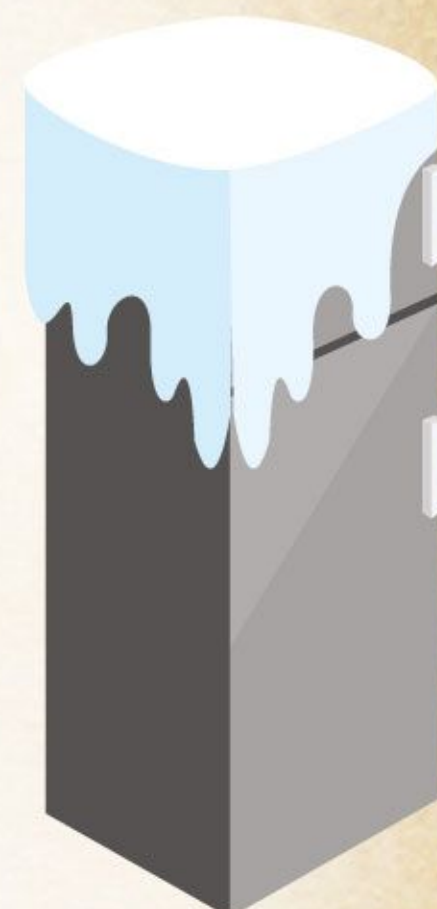
– Не забудьте пиастр, золотишко нам не помешает! Как раз его можно положить в мешочек, чтобы не потерять!



⚓ Задание 4. «Ледяная гора» ⚓

– Путь к Ледяной горе лежит через Пещеру гномов. Нужно пройти так, чтобы наши головы остались на месте! Команда: присесть! Выполняем!

(Дети направляются к холодильнику, присев на корточки. Ведущий выставляет руку над головами, как ограничитель высоты).



– Мы на месте — прямо по курсу Ледяная гора.
(Ведущий указывает рукой на холодильник. Дети открывают морозилку, и ведущий помогает найти и достать замороженный алмаз).

– Ну что пираты, вы что-то нашли? Это какая-то непонятная глыба льда... посмотрите, внутри что-то есть! Как же его достать? ...

ПОДСКАЗКА. Чем мы можем растопить глыбу льда? *(Дети должны догадаться, что необходимо бросить лед в теплую воду).*

– Разрази меня гром! Это же Алмаз Дракона! Это камень из сундука сокровищ! Значит мы на верном пути! Забирайте алмаз в мешочек!

⚓ Задание 5. «Творческая мастерская» ⚓

– Посмотрите по карте, куда нам направиться дальше? ... *(Дети смотрят по карте, куда указывает стрелка от Ледяной горы. Стрелка ведет на остров «Творческая мастерская»).*



– А где находится Творческая мастерская? Может, именинник подскажет где это? Скорее в путь!

(Творческая мастерская — это рабочий/письменный стол ребёнка. Дети находят его. В верхнем ящике стола лежат акварельные краски, стаканчик для воды, кисточка и Скрижаль поиска с надписью «Раскрась меня». Там же вы найдёте пиастр).



– Что же это? Это Скрижаль Поиска. Она укажет нам дальнейший путь. Во время шторма, когда пираты сбивались с курса, эта Скрижаль спасала им жизни.

(Дети разукрашивают акварельными красками Скрижаль. Нужно закрасить все белые зоны соответствующим цветом и тогда в каждой зоне проявится буква, которую нужно вписать в нижнюю строку по цифрам. Дети читают слова: «МОКРЫЙ БЕРЕГ» — это ванная комната. Кладут пиастр в мешочек).



– Кто знает где находится Мокрый берег? ...

ПОДСКАЗКА. Где мы можем помыть руки и носики?

– Не забудьте пиастр, пираты!!



Задание 6. «Мокрый берег»



– Ура! Клад находится на Мокром берегу! Дело за малым – добраться туда и сокровища наши! *(Дети находят письмо в ванной комнате).*

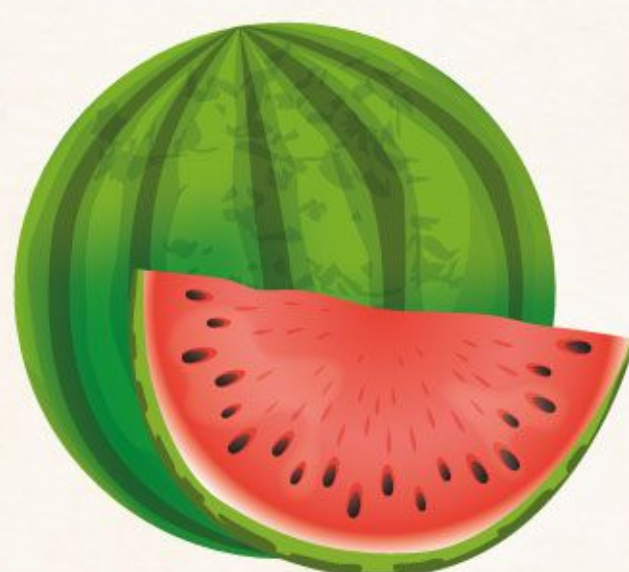
– Неужели мы нашли сокровища?.. О! Нет. Это очередное письмо! Скорее прочтите его! *(Письмо с ребусом и пиастр).*

Письмо №3: Чтобы отправиться дальше, вы должны забрать с Мокрого берега одну вещь! Что это за вещь? Разгадайте ребус и узнаете!

e = i



”



””

Вы нашли ее? Тогда следуйте по карте дальше! Там вас ждет следующее испытание!

(Отгадка ребуса – ЗВЕЗДА. Дети находят ЗВЕЗДУ).



разгадка



– Звезду нужно сохранить. Кладём ее в мешочек! Ну и, конечно, золотую монету туда же... А теперь смотрите по карте, куда мы направимся дальше? Держим курс на Остров развлечений!

(Остров развлечений — это то место, где ребёнок играет или где хранятся его игрушки. Там дети находят карточную игру и следующую подсказку).



⚓ Задание 7. «Остров развлечений» ⚓

– Ну, вот мы прибыли на Остров развлечений! Ищите подсказку, она где-то рядом!

(Дети находят наклейку на ящике, в нем — карточную игру, ШИФР, пиастр и письмо).

Письмо №4: Вы на Острове развлечений. Вы не уйдёте отсюда, не повеселившись! После того как вы сыграете, вы можете забрать пиастр и волшебный ШИФР, который оставил вам старый одноглазый пират Сью.



Правила очень просты

У вас есть карточки с картинками. Первый пират (именинник) тянет первую карточку и никому ее не показывает. Ему нужно без слов, только с помощью жестов, показать то, что изображено на карточке. Пират, который отгадает, что нарисовано на карточке, забирает эту карточку себе. Теперь он тянет карточку и показывает жестами, что на ней изображено. И так далее. Победит тот, кто соберёт больше карточек.

Ваш Капитан Черный Джек.

(Дети играют в игру, пока все карточки не закончатся. Для маленьких детей можно сократить их количество. Победитель получает ШИФР, пиастр и кладет его в мешочек, смотрит по карте, куда направляться дальше).



– Молодцы! Вы справились! Забирайте монетку и ШИФР, он вам пригодится! Что же там дальше по карте?

(Бухта книжника — это место в квартире, где хранятся книги).

– Кто знает, где находится Бухта книжника? ...

ПОДСКАЗКА. Где хранятся книги?

– Не забудьте пиастр, пираты!

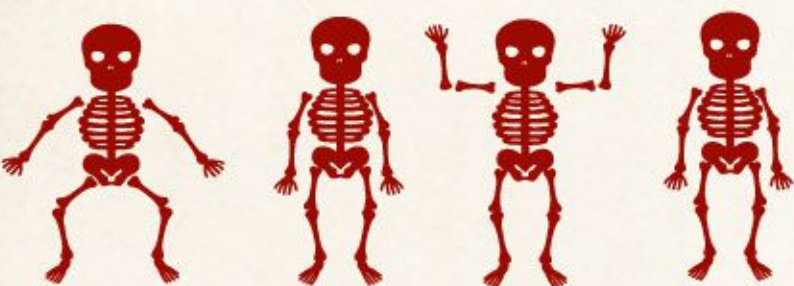

⚓ Задание 8. «Бухта книжника» ⚓

(Дети приходят в Бухту книжника. В одной из книг или между ними находят письмо).

Письмо №5: Мои храбрые пираты, вы почти у цели! Если вы расшифруете послание танцующих скелетов, вы узнаете ГДЕ спрятан сундук с сокровищами и КТО его охраняет.

Капитан Черный Джек.



Де?  Кто? 

(Танцующие скелеты: Где? ШКАФ. Что? АКУЛА).

– Ну, морские волки, за дело! На Острове развлечений старый пират Сью передал вам **ШИФР**. Посмотрите внимательно. Все скелеты разные. Каждому скелету соответствует буква!

(Дети расшифровывают надпись).



– Мои юные пираты! Догадались, где искать сокровища? Проверьте все шкафы на судне! Нужно найти ШКАФ, который охраняет АКУЛА. Только его вы можете открыть, другие шкафы не открывать!

(Дети ищут шкаф с наклейкой АКУЛОЙ. В шкафу находят сундук сокровищ! В сундуке – письмо).



**Письмо №6: Вы отважные, смелые и дружные пираты!
Вы нашли мой сундук! Но все мои сокровища давно смыло
в море. Не огорчайтесь!**

В сундуке есть лист пожеланий. Возьмите ручки и напишите (или нарисуйте) пожелания вашему другу-имениннику. Возможно, через много лет, вы снова встретитесь и вспомните наши приключения! Ваше главное сокровище – это ваша дружба, которую не купишь за все золото мира!

Конечно же, я тоже хочу поздравить именинника с Днем Рождения и пожелать ему крепкого здоровья! Желаю тебе вырасти смелым парнем! С отвагой в сердце и благородством в душе! Пусть тебя окружают верные друзья и близкие люди! Яркой путеводной звезды и семь футов под килем!

Ваш Капитан Черный Джек.

(После квеста, пока дети в образе, сделайте несколько фото на память. Пусть дети напишут пожелания имениннику. Сохраните их для истории).

– Ну, а теперь всем поднять Весёлого Роджера! Наше веселье продолжается! Вперёд, набивать трюмы и промачивать горло!



ПОБЕДА!



Дополнительные игры

⚓ Смешной пират ⚓

Кто же из детей не любит кривляться? В этом конкурсе невозможно победить, если не применить свои навыки гримасничанья. Ведь придется без применения рук избавиться от спичечного коробка, который надет на нос. Выполнить такое задание сложно, но на память останутся незабываемые фотографии.



⚓ Колесо фортуны ⚓

Возьмите колесо фортуны. Крутите по очереди стрелку и выполняйте задание, на которое укажет стрелка.



⚓ Пираньи ⚓

Возьмите десяток прищепок. Разделите детей на команды. Двум игрокам (по одному из каждой команды) завязывают глаза. На других двоих игроков (снова по одному из команды) остальные члены команды цепляют прищепки в разные места. Далее подводят игроков с завязанными глазами к соперникам, на которых висят прищепки. По команде игроки с завязанными глазами должны снять все прищепки со своих соперников. Выигрывает та команда, чей игрок быстрее отыскал и снял все прищепки-пираньи.



⚓ Загадки ⚓

Не рыбак и не солдат,
А беспощаднейший... **(Пират)**

Часть суши, к которой нужно доплыть,
Сокровища чтобы скорее зарыть.
Бывает, что найти непросто
В бескрайних просторах тот... **(Остров)**

Мечтает каждый день пират
Найти сундук, в котором... **(Клад)**

То, что надувает паруса **(Ветер)**



Эту птицу теплых стран
Очень любит капитан.
Ему секрет не доверяй,
Все разболтает... **(Попугай)**

Бриги, шхуны и фрегаты —
Это собственность пиратов.
Отплывают от земли
Прямо в море... **(Корабли)**

Компот, вода, и сок, и квас —
Не перечислить все сейчас.
Пират уверен лишь в одном:
Что всех напитков лучше... **(Ром)**

Не надо путь искать на глаз.
Укажет север нам... **(Компас)**

Это вам не дребедень —
Все пираты любят деньги.
Делят очень часто
Звонкие... **(Пиастры)**



⚓ Игра «Холодно-горячо» ⚓

Один пират выходит из комнаты, другой прячет любой предмет и зовет пирата вернуться. Пират, который выходил из комнаты, ищет предмет, а вы громко и весело даёте ему подсказки.

- **Очень холодно!** — указывает на то, что дети ищут совсем не там и находятся далеко от предмета;
- **Холодно** — до предмета ещё далеко;
- **Опять холодно** — дети сначала шли правильно, но опять сбились с пути;
- **Теплее!** — дети наконец-то повернули в нужную сторону;



- **Ещё теплее!** — направление верное, и дети двигаются в нужную сторону;
- **Горячее!** — дети приблизились к предмету;
- **Жарко!** — до предмета совсем близко;
- **Очень жарко!** — предмет где-то совсем рядом, нужно только протянуть руку.

⚓ Пройди над пропастью ⚓

(Для игры понадобится пространство. Реквизит – 2 веревки)

Двое ведущих (или взрослых) держат веревку на уровне роста детей. На полу еще одной веревкой выкладывается линия по такой же траектории – мост над пропастью. Участникам нужно пройти по мосту, держась руками за верхнюю веревку. Ведущие же раскачивают ее, так как сооружение старое, ветер сильный...

