



# Пиратская вечеринка

Автор:

Евдокимова Лариса Николаевна

учитель начальных классов

МБОУ "Сакмарская СОШ"

с. Сакмара Сакмарского р-на Оренбургской  
обл.



# Правила работы:

- Посмотреть источники
- Перейти на следующий слайд
- Завершить показ
- Вернуться на первый слайд



# Танцы пиратов

- Все стоят в кругу.
- Звучит зажигательная музыка.
- Дети передают по кругу подзорную трубу или любой другой атрибут праздника.
- Когда музыка обрывается, тот, у кого оказалась труба, выходит в круг и показывает танцевальные движения.
- Остальные повторяют.
- Игра продолжается снова до всеобщего удовольствия.



# Самый ловкий пират

- От каждой команды вызывается по одному участнику.
- На полу разбрасывается много воздушных шаров.
- По сигналу под музыку дети начинают их собирать.
- Выигрывает тот, кто удержит в руках одновременно наибольшее количество шаров.





# Утоли жажду

- Перед каждой командой коробочка с соком.
- Все участники по сигналу начинают пить одновременно.
- Как только сок выпит, то коробочку нужно смять.
- Выигрывает команда, быстрее других утолившая жажду – до дна.



# Пиратский башмак

- Главарей каждой команды отводят в сторону.
- Каждый участник снимает свои башмаки и кидает в общую кучу.
- Если башмаки перед членом команды поставлены неверно, то они опять выбрасываются в общую кучу.
- Каждый капитан должен как можно скорее обуть всех своих.



# Игра «Черная метка»

- Из компании выбирается один ведущий, а все остальные становятся в очень тесный круг (плечом к плечу).
- Причем так, чтобы руки игроков находились сзади. Один игрок держит в руке черную метку.
- Задача незаметно от ведущего передавать за спинами «черную метку» из рук в руки.
- А задачей ведущего является понять, в чьих руках в данный момент находится метка.
- Если ведущему повезло, и он угадал, где находится в данный момент метка, то пойманный им игрок становится на его место.





# Игра «Пли»

- Проверка морских волков на меткость.
- Две команды. Два ведра.
- Из ваты или бумаги делаем снаряды раздаем их двум командам.
- Задача – с небольшого расстояния попасть в ведерко.
- У какой команды меньше промахов, та и победила!





# Поиск сокровищ

- Разложите «сокровища» в малоприметных местах и отправляйте пиратов на поиски.
- Кто найдет быстрее всех до сигнала, тот и выиграл.



# Источники:

- [Конкурсы](#)
- [Конкурс «Поиск сокровищ»](#)
- [Конкурс «Самый меткий пират»](#)
- [Музыка](#)
- [Фон](#)

