



5-9



4-16

PIRATE PARTY





A



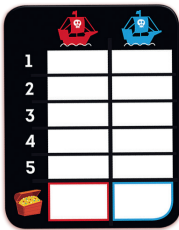
B



C



D



E



F

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Conteúdo Inhoud • Innehåll • Indhold • В комплекте

F

A - 14 cartes objets • B - 2 cache-carte • C - 2 cartes au trésor • D - 2 planches de 20 autocollants "indices" repositionnables • E - 1 tableau des scores où noter les points • F - 1 coffre au trésor

GB

A - 14 object cards • B - 2 card covers • C - 2 treasure maps • D - 2 sheets of 20 repositionable "clue" stickers • E - 1 scoreboard to keep track of points • F - 1 treasure chest

D

A - 14 Objektkarten • B - 2 Kartenverstecke • C - 2 Schatzkarten • D - 2 Bögen mit wiederverwendbaren Hinweis-Aufklebern • E - 1 Punktetabelle • F - 1 Schatzkiste

E

A - 14 cartas de objeto • B - 2 cubrecartas • C - 2 mapas del tesoro • D - 2 láminas de 20 autoadhesivos «pistas» de quita y pon • E - 1 tablero de puntuaciones para anotar los puntos • F - 1 cofre del tesoro

I

A - 14 carte "oggetto" • B - 2 nascondi-carte • C - 2 mappe del tesoro • D - 2 fogli con 20 adesivi "indizio" riposizionabili • E - 1 tabella segnepunti su cui annotare il punteggio • F - 1 forziere del tesoro

P

A - 14 cartas "objeto" • B - 2 tapa-cartas • C - 2 cartas de tesouro • D - 2 pranchas de autocolantes "indícios" reposicionáveis • E - 1 placar para registar os pontos • F - 1 baú do tesouro

NL

A - 14 voorwerpkaarten • B - 2 afdekkaarten • C - 2 schatkaarten • D - 2 vellen met 20 herbruikbare 'aanwijzing'-stickers • E - 1 scorebord om de punten te noteren • F - 1 schatkist

S

A - 14 sakkort • B - 2 kortgömmare • C - 2 skattkartor • D - 2 ark med 20 klistermärken med "ledtrådar" som kan flyttas • E - 1 poängtavla där man skriver upp poängställningen • F - 1 skattkista

DK

A - 14 tingkort • B - 2 øjenklap-kort • C - 2 skattekort • D - 2 ark med 20 klistermærker med "tegn", som kan bruges igen • E - 1 pointtavle hvor pointene noteres • F - 1 skattekiste

RUS

A - 14 карточек предметов • B - 2 жетона, чтобы закрывать карточки • C - 2 карты сокровищ • D - 2 листа с 20 многоразовыми наклейками «указатель» • E - 1 таблица счета для записи баллов • F - 1 сундук для сокровищ

DÉROULEMENT DE LA PIRATE PARTY

Les enfants se répartissent en 2 équipes de même niveau.

Au cours de 5 jeux, les équipes vont tenter de remporter le maximum de points pour avoir la chance d'ouvrir le coffre au trésor...

Qui sera l'équipe gagnante ?

Avis aux parents

Montez préalablement le coffre au trésor et le remplissez-le de bonbons et de petits cadeaux ! C'est pour lui que les enfants vont tenter de remporter le maximum de points. Attention, certains jeux nécessitent une préparation amont.

1 • CHASSE AU TRÉSOR : retrouver les objets cachés

Préparation : loin des yeux des enfants, les parents :

- cachent 5 cartes objets dans la maison ou dans le jardin,
- et collent sur les cartes au trésor les indices correspondant aux 5 cachettes.

Déroulement du jeu : les parents remettent une carte au trésor à chaque équipe. Les enfants partent alors à la recherche des 5 cartes objets cachées. A chaque carte retrouvée, l'équipe gagne 1 point et l'indique sur le tableau des scores. Ainsi de suite jusqu'à avoir retrouvé les 5 cartes objets cachées.

2 • JEU D'OBSERVATION : retrouver les objets disparus

Préparation : le maître du jeu (parent) dispose les 14 cartes objets faces visibles devant les enfants. Sortir un cache-carte.

Déroulement du jeu : les enfants regardent les cartes sur la table avec attention pendant quelques secondes afin de les mémoriser, car une de ces cartes va disparaître... Puis le maître du jeu demande aux enfants de se tourner pour ne plus voir la table, et de fermer les yeux. Pendant ce temps, il retire 1 des cartes présentes sur la table qu'il place sous un cache-carte et mélange les autres. Une fois qu'il a fini, il demande aux joueurs de se retourner. Le premier joueur à nommer la carte disparue donne 1 point à son équipe qui est aussitôt noté sur le tableau des scores. Ainsi de suite jusqu'à avoir retrouvé 5 cartes objets.

3 • JEU DE DÉDUCTION : deviner les objets en posant des questions

Préparation : les 14 cartes objets sont placées en pile sous un cache-carte. Sortir l'autre cache-carte.

Déroulement du jeu : un enfant est désigné pour être le "questionneur". Il tourne le dos aux autres enfants.

Pendant ce temps, 1 carte objet est tirée par les autres enfants qui l'observent attentivement puis la placent sous le cache-carte disponible de façon à ce que le questionneur ne la voit pas. Les autres cartes sont remises en pile sous l'autre cache-carte.

Les enfants demandent au questionneur de se retourner. Il va poser une question à un premier enfant pour deviner l'objet caché, puis il posera une autre question à l'enfant suivant. Ainsi de suite jusqu'à faire une proposition d'objet. S'il trouve l'objet caché sous le cache-carte, il donne 1 point à son équipe qui le note aussitôt sur le tableau des scores, mais s'il se trompe, son équipe ne remporte aucun point.

Un nouveau questionneur est désigné dans l'autre équipe et le jeu recommence avec une nouvelle carte objet à deviner. Ainsi de suite jusqu'à avoir joué avec 6 cartes objets.

4 • JEU DE DESSIN : retrouver les objets dessinés

Préparation : prévoir des feuilles de papier et un crayon. Les 14 cartes objets sont placées en pile sous un cache-carte. Sortir l'autre cache-carte.

Déroulement du jeu : un enfant est désigné pour dessiner. Tous les autres enfants ferment les yeux. Le dessinateur tire au hasard une carte objet, l'observe attentivement, puis la cache sous le cache-carte disponible.

A son "top", les autres enfants ouvrent les yeux et tentent de retrouver la carte manquante à partir du dessin que le dessinateur réalise.

Le premier à retrouver ce dont il s'agit donne 1 point à son équipe qui est aussitôt noté sur tableau des scores.

L'enfant qui a trouvé l'objet dessiné devient le prochain dessinateur. Ainsi de suite jusqu'à avoir dessiné 5 cartes objets.

5 • JEU D'IMITATION : retrouver les objets imités

Préparation : les 14 cartes objets sont placées en pile sous un cache-carte. L'autre cache-carte est placé à côté.

Déroulement du jeu : un enfant est désigné pour réaliser la première imitation. Tous les autres enfants ferment les yeux. Il tire au hasard une carte objet qu'il garde secrète en la cachant sous le cache-carte disponible.

A son "top", les autres enfants ouvrent les yeux et tentent de retrouver l'objet que l'enfant désigné imite (mimes et sons autorisés).

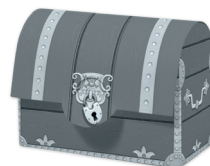
Le premier à retrouver ce dont il s'agit donne 1 point à son équipe qui est aussitôt noté sur le tableau des scores.

L'enfant qui a trouvé l'objet imité est appelé pour venir mimer une nouvelle carte.

Ainsi de suite jusqu'à avoir retrouvé 5 cartes objets.

FIN DE LA PIRATE PARTY

Une fois les 5 jeux terminés, on fait le compte de tous les points remportés.
L'équipe qui a le score le plus élevé est la grande gagnante de cette Pirate Party !
Elle peut ouvrir le coffre au trésor !
Puis le trésor est distribué équitablement entre les 2 équipes.



ORGANISING A PIRATE PARTY

Split the children into 2 teams of roughly balanced abilities.

Over the course of the 5 games, the teams will try to win as many points as possible in order to have a chance of opening the treasure chest...

Who will be the winning team?

Notice to parents

Assemble the treasure chest ahead of time and fill it with sweets and small gifts!

This is what the children are trying to win as many points as possible for. Please note that some games require prior preparation.

1 • TREASURE HUNT: find the hidden objects

Preparation: out of the children's sight, parents:

- hide 5 object cards in the house or garden,
- and stick the clues corresponding to the 5 hiding places on the treasure maps.

How to play: the parents give a treasure map to each team. The children then go in search of the 5 hidden object cards. For each card they find, the team wins 1 point and marks it up on the scoreboard.

2 • OBSERVATION GAME: identify the missing objects

Preparation: the game-master (parent) lays the 14 object cards out face up in front of the children and prepares a card cover.

How to play: the children look at the cards on the table carefully for a few seconds to memorise them, because one of these cards is going to disappear...

Then the game-master asks the children to turn their backs to the table and close their eyes. Meanwhile, he removes one of cards from the table, hides it under a card cover and moves the remaining cards about so that they change places. He then asks the players to turn back around. The first player to name the missing card earns 1 point for his/her team, which is immediately marked up on the scoreboard.

And so on, until 5 object cards have been found.

3 • DEDUCTION GAME: guess objects by asking questions

Preparation: stack the 14 object cards under a card cover. Take out the other card cover.

How to play: designate one child to be the "questioner". He/she turns his/her back on the other children.

Meanwhile, the other children randomly choose 1 object card which they observe carefully before placing it under the available card cover so that the questioner cannot see it. They replace the other cards in a pile under the other card cover.

The children ask the questioner to turn around. He/she will ask a child a question in order to determine which object has been hidden, and then ask the next child another question.

And so on, until he/she is ready to guess at the hidden object. If he/she works out which object is hidden under the card cover, he/she earns 1 point for his/her team who immediately mark it up on the scoreboard, but if he/she is mistaken, his/her team does not win any points.

Then designate a new questioner in the other team and the game starts again with a new object card to guess. And so on until 6 object cards have been guessed at.

4 • DRAWING GAME: find the objects drawn by other players

Preparation: provide sheets of paper and a pencil. Stack the 14 object cards under a card cover. Take out the other card cover.

How to play: designate one child to do the drawing. All the other children close their eyes. The drawer chooses an object card at random, observes it carefully, then hides it under the available card cover.

When he/she says "Go!", the other children open their eyes and try to identify the hidden card from the drawer's sketch.

The first child to correctly identify the object earns 1 point for his/her team which is immediately marked up on the scoreboard.

The child who identified the object becomes the next drawer. And so on, until 5 object cards have been drawn.

5 • IMITATION GAME: identify objects imitated by other players

Preparation: stack the 14 object cards under a card cover. Place the second card cover next to the first.

How to play: designate a child to perform the first imitation. All the other children close their eyes. The designated child randomly chooses an object card that he/she keeps secret by hiding it under the available card cover.

When he/she says "Go!", the other children open their eyes and try to identify the object that the designated child is imitating (mimes and sounds are both allowed).

The first child to correctly identify the object earns 1 point for his/her team which is immediately marked up on the scoreboard.

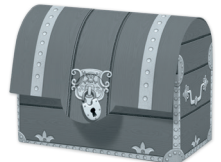
The child who identified the object then takes his/her turn at imitating another card. And so on, until 5 object cards have been identified.

END OF THE PIRATE PARTY

Once the 5 games are over, the two teams tally up all the points they have won.

The team with the highest score wins the Pirate Party
and can open the treasure chest!

Then share the treasure out equitably between the 2 teams.



SPIELVERLAUF DER PIRATEN PARTY

Die Kinder bilden 2 Mannschaften mit gleichem Niveau.
Während der 5 Spiele versuchen die Mannschaften möglichst viele Punkte zu gewinnen, damit sie die Schatzkiste öffnen dürfen.
Welche Mannschaft gewinnt?

Hinweis für die Eltern

Füllen Sie die Schatzkiste vor dem Spiel mit Bonbons und kleinen Geschenken!
Ist die Schatzkiste verlockend, wollen alle Kinder sie ergattern und möglichst viele Punkte gewinnen. Achtung, manche Spiele müssen im Vorfeld vorbereitet werden.

1 • SCHATZSUCHE: Die versteckten Objekte müssen gefunden werden.

Vorbereitung: Aufgabe der Eltern ist (ohne dass die Kinder sie sehen):

- 5 Objektkarten im Haus oder Garten zu verstecken
- auf die Schatzkarten Hinweise für die 5 Verstecke zu kleben.

Spielablauf: Die Eltern geben jeder Mannschaft eine Schatzkarte. Die Kinder machen sich auf die Suche der 5 versteckten Objektkarten. Mit jeder gefundenen Karte gewinnt die Mannschaft 1 Punkt und markiert ihn in der Punktetabelle.

Das Spiel geht weiter, bis die 5 versteckten Objektkarten gefunden wurden.

2 • BEOBACHTUNGSSPIEL: Die Kinder müssen herausfinden, welche Objekte verschwunden sind.

Vorbereitung: Der Spielleiter (z. B. einer der Eltern) legt die 14 Objektkarten aufgedeckt vor die Kinder. Ein Kartenversteck wird bereitgelegt.

Spielablauf: Die Kinder beobachten kurz die Karten auf dem Tisch und prägen sie sich ein, denn eine der Karten wird gleich verschwinden.

Dann bittet der Spielleiter die Kinder, sich umzudrehen und die Augen zu schließen, sodass sie den Tisch nicht mehr sehen. Währenddessen nimmt er eine der Karten vom Tisch, legt sie unter das Kartenversteck und mischt die anderen Karten. Dann bittet er die Spieler, sich umzudrehen und die Augen zu öffnen. Der erste Spieler, der die verschwundene Karte nennen kann, gewinnt 1 Punkt für seine Mannschaft, der in der Punktetabelle notiert wird.

Das Spiel geht weiter, bis die 5 Objektkarten gefunden wurden.

3 • DEDUKTIONSSPIEL: Objekte müssen durch Fragen erraten werden.

Vorbereitung: Die 14 Karten werden im Stapel unter das Kartenversteck gelegt. Das andere Kartenversteck wird bereitgelegt.

Spielablauf: Ein Kind wird bestimmt, um die Fragen zu stellen. Es dreht den anderen Kindern den Rücken zu.

Währenddessen wird von den anderen Kindern eine Karte gezogen, die sie sich gut merken und die sie so unter das freie Kartenversteck legen, dass der Fragesteller sie nicht sieht.

Die anderen Karten werden im Stapel wieder unter das andere Kartenversteck gelegt. Nun bitten die Kinder den Fragesteller, sich umzudrehen. Er stellt dem ersten Kind eine Frage, um das versteckte Objekt zu erraten, dann stellt er dem nächsten Kind eine andere Frage. So wird weitergespielt, bis er einen Vorschlag machen kann. Hat er das Objekt unter dem Kartenversteck erraten, gewinnt er 1 Punkt für seine Mannschaft, der in der Punktetabelle eingetragen wird. Irrt er sich, bekommt seine Mannschaft keinen Punkt. Ein neuer Fragesteller der anderen Mannschaft wird bestimmt und das Spiel geht mit einer neuen Objektkarte weiter, die man erraten muss. Es wird gespielt, bis die Lösung für 6 Objektkarten gefunden wurde.

4 • ZEICHENSPIEL: Die gezeichneten Objekte müssen erraten werden.

Vorbereitung: Papier und einen Stift bereitlegen. Die 14 Karten werden im Stapel unter das Kartenversteck gelegt. Das andere Kartenversteck wird bereitgelegt.

Spielablauf: Es wird ein Kind bestimmt, das zeichnet. Alle anderen Kinder schließen die Augen. Der Zeichner zieht zufällig eine Objektkarte, schaut sie sich gut an und legt sie dann unter das verfügbare Kartenversteck.

Bei „Los“ öffnen die anderen Kinder die Augen und versuchen anhand seiner Zeichnung des Objekts herauszufinden, welche Karte fehlt.

Der Erste, der die Karte richtig erraten hat, gewinnt 1 Punkt für seine Mannschaft und notiert ihn in der Punktetabelle.

Das Kind, das gezeichnet hat, wählt den nächsten Zeichner. So geht es weiter, bis 5 Objektkarten gezeichnet wurden.

5 • NACHAHMUNGSSPIEL: Die nachgeahmten Objekte müssen erraten werden.

Vorbereitung: Die 14 Objektkarten werden im Stapel unter das Kartenversteck gelegt. Das andere Kartenversteck wird daneben gelegt.

Spielablauf: Es wird das Kind bestimmt, das als erstes das Objekt mimen muss. Alle anderen Kinder schließen die Augen. Es zieht zufällig eine Objektkarte, die die anderen nicht sehen dürfen und die es unter das verfügbare Kartenversteck legt.

Bei „Los“ dürfen die anderen Kinder die Augen öffnen und versuchen, das Objekt zu erraten, das der Schauspieler imitiert (Mimen und Geräusche sind erlaubt).

Der Erste, der die Karte richtig erraten hat, gewinnt 1 Punkt für seine Mannschaft und notiert ihn in der Punktetabelle.

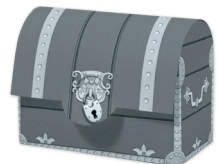
Das Kind, das das Objekt erraten hat, ist als Nächster dran und zieht eine neue Karte. So geht es weiter, bis die 5 Objektkarten gefunden wurden.

ENDE DER PIRATEN PARTY

Am Ende der 5 Spiele werden die gewonnenen Punkte gezählt.
Die Mannschaft mit den meisten Punkten ist der Gewinner der Piraten Party!

Diese Mannschaft darf die Schatzkiste öffnen!

Der Schatz wird gleichmäßig auf die beiden
Mansschaften verteilt.



DESARROLLO DE LA FIESTA DE PIRATAS

Los niños se reparten en 2 equipos del mismo nivel.

A lo largo de 5 partidas, los equipos van a intentar lograr el máximo de puntos para tener la oportunidad de abrir el cofre del tesoro...

¿Cuál será el equipo ganador?

Advertencia para los padres

¡Montad previamente el cofre del tesoro y llenadlo de caramelos y pequeños juguetes!

Es por él que los niños van a intentar conseguir el mayor número posible de puntos.

Atención: algunos juegos necesitan una preparación previa.

1 • CAZA DEL TESORO: encontrar los objetos escondidos

Preparación: sin que los vean los niños, los padres:

- esconden 5 cartas de objeto por la casa o el jardín;
- pegan sobre los mapas del tesoro las pistas correspondientes a los 5 escondrijos.

Desarrollo del juego: los padres dan un mapa del tesoro a cada equipo. A continuación, los niños buscan las 5 cartas de objeto escondidas. Por cada carta encontrada, el equipo gana 1 punto y lo indica en el tablero de puntuaciones.

Y así sucesivamente hasta haber encontrado las 5 cartas de objeto escondidas.

2 • JUEGO DE OBSERVACIÓN: encontrar los objetos desaparecidos

Preparación: el director del juego (un padre) coloca las 14 cartas de objeto boca arriba delante de los niños. A continuación, saca un cubrecartas.

Desarrollo del juego: los niños observan con atención las cartas colocadas sobre la mesa durante unos segundos para memorizarlas, ya que una de esas cartas va a desaparecer...

Después, el director del juego pide a los niños que se den la vuelta, para que no puedan ver la mesa, y que cierren los ojos. Este es el momento en que retira 1 de las cartas presentes sobre la mesa, la coloca bajo un cubrecartas y mezcla el resto. Una vez ha terminado, pide a los jugadores que se den la vuelta. El primer jugador que diga qué carta ha desaparecido consigue 1 punto para su equipo, que enseguida se anota en el tablero de puntuaciones.

Y así sucesivamente hasta haber encontrado 5 cartas de objeto.

3 • JUEGO DE DEDUCCIÓN: adivinar los objetos haciendo preguntas

Preparación: se colocan las 14 cartas de objeto formando una pila bajo un cubrecartas. Se saca el otro cubrecartas.

Desarrollo del juego: se decide qué niño va a ser el «interrogador». Este se pone de espaldas a los demás niños.

A continuación, se elige 1 carta de objeto para que los demás niños la observen atentamente y después se coloca bajo el cubrecartas disponible, de forma que el

interrogador no la vea. Las demás cartas se vuelven a poner formando una pila bajo el otro cubrecartas.

Los niños le piden al interrogador que se dé la vuelta. Este hará una pregunta a un primer niño para adivinar el objeto escondido y después le hará otra pregunta al niño siguiente. Y así sucesivamente hasta que propone un objeto. Si descubre el objeto escondido bajo el cubrecartas, consigue 1 punto para su equipo que se anota de inmediato en el tablero de puntuaciones; si se equivoca, su equipo no consigue ningún punto.

Se elige un nuevo interrogador del otro equipo y se reanuda el juego con una nueva carta de objeto que adivinar. Y así sucesivamente hasta haber jugado con 6 cartas de objeto.

4 • JUEGO DE DIBUJO: encontrar los objetos dibujados

Preparación: hay que tener listos folios y un lápiz. Se colocan las 14 cartas de objeto formando una pila bajo un cubrecartas. Se saca el otro cubrecartas.

Desarrollo del juego: se decide qué niño va a dibujar. Los demás niños cierran los ojos. El dibujante elige al azar una carta de objeto, la observa atentamente y esconde la carta bajo el cubrecartas disponible.

A su señal, los demás niños abren los ojos e intentan averiguar qué carta falta a partir del dibujo realizado por el dibujante.

El primero que averigüe de qué se trata consigue 1 punto para su equipo, que enseguida se anota en el tablero de puntuaciones.

El niño que ha averiguado el objeto dibujado pasa a ser el siguiente dibujante. Y así sucesivamente hasta haber dibujado 5 cartas de objeto.

5 • JUEGO DE IMITACIÓN: encontrar los objetos imitados

Preparación: se colocan las 14 cartas de objeto formando una pila bajo un cubrecartas. Se coloca el otro cubrecartas a un lado.

Desarrollo del juego: se decide qué niño va a realizar la primera imitación. Los demás niños cierran los ojos. El niño elige al azar una carta de objeto, que mantiene en secreto escondiéndola bajo el cubrecartas disponible.

A su señal, los demás niños abren los ojos e intentan averiguar qué objeto imita el niño elegido (se pueden hacer gestos y sonidos).

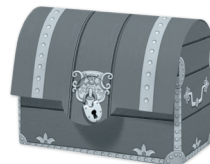
El primero que averigüe de qué se trata consigue 1 punto para su equipo, que enseguida se anota en el tablero de puntuaciones.

Se llama al niño que haya encontrado el objeto imitado para que imite una nueva carta. Y así sucesivamente hasta haber encontrado 5 cartas de objeto.

FIN DE LA FIESTA DE PIRATAS

Después de terminar los 5 juegos, se cuentan todos los puntos conseguidos. El equipo que tenga una puntuación más alta es el gran ganador de esta Fiesta de piratas!

¡Y puede abrir el cofre del tesoro!
A continuación, se reparte el tesoro
entre los 2 equipos.



SVOLGIMENTO DEL PARTY DEI PIRATI

I bambini si dividono in 2 squadre dello stesso livello.

Nel corso dei 5 giochi, le squadre cercheranno di guadagnare il maggior numero di punti per avere la possibilità di aprire il forziere del tesoro.

Quale squadra vincerà?

Avviso per i genitori

Prima dell'inizio del gioco, montate il forziere del tesoro e riempitelo di dolcetti e regalini vari! I bambini cercheranno di ottenere il massimo dei punti proprio per il forziere. Attenzione: alcuni giochi devono essere preparati in anticipo.

1 • CACCIA AL TESORO: trovare gli oggetti nascosti

Preparazione: senza farsi vedere dai bambini, i genitori:

- nascondono 5 carte "oggetto" in casa o in giardino;
- incollano sulle mappe del tesoro gli indizi corrispondenti ai 5 nascondigli.

Svolgimento del gioco: i genitori consegnano una mappa del tesoro a ognuna delle due squadre. I bambini si mettono quindi alla ricerca delle 5 carte "oggetto" nascoste. Per ogni carta trovata, la squadra vince un punto e lo annota sulla tabella segnapunti. Si prosegue così fino al ritrovamento di tutte le 5 carte "oggetto" nascoste.

2 • GIOCO DI OSSERVAZIONE: indovinare gli oggetti scomparsi

Preparazione: il game master (un genitore) dispone davanti ai bambini le 14 carte "oggetto" a faccia in su e tira fuori un nascondi-carte.

Svolgimento del gioco: i bambini guardano attentamente le carte sul tavolo per alcuni secondi in modo da memorizzarle, poiché una delle carte scomparirà...

Il game master chiede quindi ai bambini di voltarsi - in modo da non vedere più il tavolo - e di chiudere gli occhi. Intanto il game master toglie una delle carte presenti sul tavolo, la mette sotto a un nascondi-carte e mescola le altre. Dopo aver finito, chiede ai giocatori di voltarsi di nuovo. Il primo giocatore che indovina la carta scomparsa fa vincere un punto alla propria squadra che viene immediatamente annotato sulla tabella segnapunti.

Si prosegue così fino al ritrovamento di 5 carte "oggetto".

3 • GIOCO DI DEDUZIONE: indovinare gli oggetti facendo delle domande

Preparazione: si impilano le 14 carte "oggetto" sotto a uno dei due nascondi-carte e si tira fuori l'altro.

Svolgimento del gioco: uno dei bambini viene scelto come indagatore e volge le spalle agli altri.

Intanto gli altri bambini prendono una carta "oggetto", la osservano attentamente e la mettono sotto al nascondi-carte a disposizione in modo che l'indagatore non possa vederla. Le altre carte vengono impilate di nuovo sotto al primo nascondi-carte.

I bambini chiedono all'indagatore di voltarsi e lui farà una domanda a un primo bambino per indovinare l'oggetto nascosto, poi farà un'altra domanda al bambino successivo e così via fino a proporre un oggetto: se indovina l'oggetto nascosto sotto al nascondi-carte, farà vincere un punto alla propria squadra che lo annoterà immediatamente sulla tabella segnapunti; se sbaglia, la sua squadra non vincerà nessun punto.

Nella squadra viene scelto un altro indagatore e il gioco ricomincia con una nuova carta "oggetto" da indovinare. Si prosegue così fino a quando non sono state indovinate 6 carte "oggetto".

4 • GIOCO DI DISEGNO: indovinare gli oggetti disegnati

Preparazione: si preparano dei fogli di carta e una matita, si impilano le 14 carte "oggetto" sotto a uno dei due nascondi-carte e si tira fuori l'altro.

Svolgimento del gioco: uno dei bambini viene scelto per disegnare. Tutti gli altri bambini chiudono gli occhi. Il disegnatore pesca a caso una carta "oggetto", la osserva attentamente e poi la nasconde sotto al nascondi-carte disponibile.

Al suo "via", gli altri bambini aprono gli occhi e tentano di indovinare la carta mancante a partire dal disegno fatto dal disegnatore. Il primo che indovina di cosa si tratta fa vincere un punto alla propria squadra che viene immediatamente annotato sulla tabella segnapunti.

Il bambino che ha indovinato l'oggetto disegnato diventa il nuovo disegnatore. Si prosegue così fino a quando non sono state indovinate 5 carte "oggetto".

5 • GIOCO DI IMITAZIONE: indovinare gli oggetti imitati

Preparazione: si impilano le 14 carte "oggetto" sotto a uno dei due nascondi-carte e si lascia l'altro da parte.

Svolgimento del gioco: uno dei bambini viene scelto per fare la prima imitazione. Mentre tutti gli altri tengono gli occhi chiusi, prende a caso una carta "oggetto" che tiene segreta mettendola sotto al nascondi-carte disponibile.

Al suo "via", gli altri bambini aprono gli occhi e tentano di indovinare l'oggetto imitato dal bambino incaricato (è consentito mimare ed emettere suoni).

Il primo che indovina di cosa si tratta fa vincere un punto alla propria squadra che viene immediatamente annotato sulla tabella segnapunti.

Il bambino che ha indovinato l'oggetto imitato diventa il nuovo imitatore. Si prosegue così fino a quando non sono state indovinate 5 carte "oggetto".

FINE DEL PARTY DEI PIRATI

Dopo aver terminato i 5 giochi, si contano tutti i punti vinti.

La squadra che ha totalizzato il punteggio più alto è la super vincitrice del Party dei Pirati e può finalmente aprire il forziere! Il tesoro viene ripartito in parti uguali tra le due squadre.



DESENROLAR DA PIRATA PARTY

As crianças dividem-se em 2 equipas do mesmo nível.

Durante 5 jogos, as equipas vão tentar ganhar o máximo de pontos para terem a possibilidade de abrir o baú do tesouro... Quem será a equipa vencedora?

Aviso aos pais

Façam previamente a montagem do baú do tesouro e encham-no de rebuçados e pequenos presentes! É por ele que as crianças vão tentar ganhar o máximo de pontos. Atenção, alguns jogos requerem uma preparação prévia.

1 • CAÇA AO TESOURO: encontrar os objetos escondidos

Preparação: longe da vista das crianças, os pais:

- escondem 5 cartas "objeto" em casa ou no jardim;
- nas cartas de tesouro, colam os indícios que correspondem aos 5 esconderijos.

Desenrolar do jogo: os pais entregam uma carta de tesouro a cada equipa. As crianças partem então à procura das 5 cartas "objeto" escondidas. Por cada carta encontrada, a equipa ganha 1 ponto, fazendo a respetiva anotação no placar.

E assim por diante até terem encontrado as 5 cartas "objeto" escondidas.

2 • JOGO DE OBSERVAÇÃO: encontrar os objetos desaparecidos

Preparação: o mentor do jogo (um dos progenitores) dispõe as 14 cartas "objeto", com as faces visíveis, em frente das crianças. Tirar um tapa-cartas.

Desenrolar do jogo: as crianças observam atentamente as cartas em cima da mesa durante alguns segundos para as memorizar, porque uma dessas cartas irá desaparecer...

Então, o mentor do jogo pede às crianças para se virarem, de modo a deixarem de ver a mesa, e para fecharem os olhos. Enquanto isso, ele retira uma das cartas presentes na mesa a qual coloca sob um tapa-cartas e baralha as outras. Depois de terminar, pede aos jogadores para se virarem. O primeiro jogador a indicar a carta desaparecida faz ganhar 1 ponto à sua equipa, o qual é imediatamente registado no placar. E assim por diante até serem encontradas 5 cartas "objeto".

3 • JOGO DE DEDUÇÃO: adivinhar os objetos fazendo perguntas

Preparação: as 14 cartas "objeto" são colocadas num monte debaixo de um tapa-cartas. Tirar o outro tapa-cartas.

Desenrolar do jogo: uma das crianças é designada para ser o "interrogador". Este vira as costas às outras crianças.

Entretanto, 1 carta "objeto" é tirada pelas outras crianças, que a observam cuidadosamente, colocando-a, depois, debaixo do tapa-cartas disponível, de modo a que o interrogador não a veja. As outras cartas são colocadas em monte sob o outro tapa-cartas.

As crianças pedem ao interrogador para se virar. Este faz uma pergunta a uma primeira criança para adivinhar o objeto escondido, depois fará outra pergunta à criança seguinte. E assim de seguida até fazer uma proposta de objeto. Se ela encontrar o objeto escondido sob o tapa-cartas, faz ganhar 1 ponto à sua equipa, que o regista imediatamente no placar, mas se se enganar, a sua equipa não ganha qualquer ponto. É designado um novo interrogador na outra equipa e o jogo recomeça com uma nova carta “objeto” para adivinhar. E assim por diante até serem encontradas 6 cartas “objeto”.

4 • JOGO DE DESENHO: encontrar os objetos desenhados

Preparação: prever folhas de papel e um lápis. As 14 cartas “objeto” são colocadas num monte debaixo de um tapa-cartas. Retirar o outro tapa-cartas.

Desenrolar do jogo: É designada uma criança para desenhar. Todas as outras crianças fecham os olhos. O desenhador tira aleatoriamente uma carta “objeto”, observa-a atentamente e, depois, esconde-a debaixo do tapa-cartas disponível.

Quando der o sinal, as outras crianças abrem os olhos e tentam encontrar a carta em falta a partir do desenho que o desenhador realiza.

O primeiro que descobrir de que se trata faz ganhar 1 ponto à sua equipa, o qual é imediatamente anotado no placar.

A criança que descobrir o objeto desenhado torna-se o próximo desenhador. E assim por diante até serem desenhadas 5 cartas “objeto”.

5 • JOGO DE IMITAÇÃO: descobrir objetos imitados

Preparação: as 14 cartas “objeto” são colocadas num monte debaixo de um tapa-cartas. O outro tapa-cartas é colocado ao lado.

Desenrolar do jogo: É designada uma criança para fazer a primeira imitação. Todas as outras crianças fecham os olhos. Tira aleatoriamente uma carta “objeto”, a qual mantém secreta escondendo-a debaixo do tapa-cartas disponível.

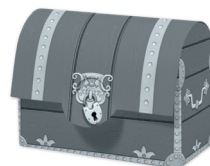
Quando der o sinal, as outras crianças abrem os olhos e tentam descobrir o objeto que a criança designada imita (mímica e sons são autorizados).

A primeira a descobrir de que se trata faz ganhar 1 ponto à sua equipa, o qual é imediatamente anotado no placar.

A criança que descobrir o objeto imitado é chamada a exprimir por mímica o objeto de uma nova carta. E assim por diante até serem encontradas 5 cartas “objeto”.

FIM DA PIRATA PARTY

Uma vez os 5 jogos terminados, faz-se a conta dos pontos ganhos. A equipa que tiver a maior pontuação é a vencedora desta Pirata Party! Ela pode abrir o baú do tesouro! Então, o tesouro é distribuído equitativamente entre as 2 equipas.



VERLOOP VAN HET PIRATENFEESTJE

De kinderen worden verdeeld over 2 teams van hetzelfde niveau.
Tijdens de 5 spellen proberen de teams zoveel mogelijk punten te verzamelen.
Het winnende team mag de schatkist openen!

Tip voor de ouders

Zet het schatkistje van tevoren in elkaar en vul het met snoepjes en cadeautjes!
Dat is de prijs waarvoor de kinderen gaan proberen zoveel mogelijk punten te verzamelen.
Let op, sommige spellen vragen om voorbereiding.

1 • SCHATTENJACHT: vind de verborgen voorwerpen

Vorbereiding: zonder dat de kinderen het zien:

- verbergen de ouders 5 voorwerpkaarten in huis of in de tuin,
- plakken de ouders op beide schatkaarten 'aanwijzing'-stickers die de 5 verstoppelken aangeven.

Verloop van het spel: de ouders geven elk team een schatkaart. De kinderen gaan nu op zoek naar de 5 verstopte kaarten. Voor elke gevonden kaart wint het team 1 punt, die wordt genoteerd op het scorebord.

Zo zoeken de teams verder tot de 5 voorwerpkaarten zijn gevonden.

2 • OBSERVATIESPEL: vind de verdwenen voorwerpen terug

Vorbereiding: de spelleider (ouder) legt de 14 voorwerpkaarten met de afbeeldingen naar boven voor de kinderen neer. De spelleider pakt ook een afdekkaart.

Verloop van het spel: de kinderen mogen enkele seconden lang naar de kaarten op tafel kijken om ze te onthouden, want één van deze kaarten gaat verdwijnen ...

Vervolgens vraagt de spelleider de kinderen zich om te draaien, zodat ze de tafel niet meer zien, en de ogen te sluiten. Ondertussen verwijdert de spelleider 1 van de kaarten die op tafel liggen, legt deze onder een afdekkaart en husselt de andere kaarten. Zodra de spelleider klaar is, vraagt hij de spelers zich weer om te draaien. De eerste speler die de verdwenen kaart noemt, verdient 1 punt voor het eigen team. Deze wordt direct genoteerd op het scorebord. Zo spelen de teams verder tot er 5 verdwenen voorwerpkaarten zijn teruggevonden.

3 • DEDUCTIESPEL: raad de voorwerpen door vragen te stellen

Vorbereiding: de 14 voorwerpkaarten worden op een stapeltje gelegd, onder een afdekkaart. Houd de andere afdekkaart bij de hand.

Verloop van het spel: een van de kinderen krijgt de rol van vragensteller. Dit kind draait zich om, zodat het de kaarten en de andere kinderen niet kan zien.

Ondertussen trekken de andere kinderen 1 voorwerpkaart. Ze bekijken deze kaart zorgvuldig en leggen de kaart daarna onder de tweede afdekkaart, zodat de vragensteller deze niet kan zien. De andere kaarten worden weer op een stapeltje gelegd, onder de andere afdekkaart.

De kinderen vragen de vragensteller zich om te draaien. De vragensteller stelt een vraag aan het eerste kind om het verborgen voorwerp te raden, en daarna een tweede vraag aan het volgende kind. Zo gaat het spel verder tot het kind denkt te weten welk voorwerp het is. Als het kind het voorwerp raadt dat onder de afdekkaart ligt, verdient het 1 punt voor zijn team, die direct op het scorebord wordt genoteerd. Als het zich vergist, krijgt zijn team geen punten.

Er wordt een nieuwe vragensteller aangewezen in het andere team en het spel begint opnieuw met een nieuwe voorwerpkaart die moet worden geraden. Zo spelen de teams verder tot er met 6 voorwerpkaarten is gespeeld.

4 • TEKENSPEL: vind de getekende voorwerpen terug

Vorbereiding: zorg voor vellen papier en een potlood. De 14 voorwerpkaarten worden op een stapeltje onder een afdekkaart gelegd. Houd de andere afdekkaart bij de hand.

Verloop van het spel: er wordt een kind aangewezen om te tekenen. Alle andere kinderen sluiten hun ogen. De tekenaar trekt een willekeurige voorwerpkaart, bestudeert deze zorgvuldig en verbergt de kaart onder de tweede afdekkaart.

Zodra het kind aangeeft dat de andere kinderen hun ogen mogen openen, proberen ze de ontbrekende kaart te vinden aan de hand van de tekening die de tekenaar aan het maken is. De eerste speler die ontdekt om welk voorwerp het gaat, verdient 1 punt voor het eigen team, die direct wordt genoteerd op het scorebord.

Het kind dat het getekende voorwerp heeft gevonden, wordt de volgende tekenaar. Zo spelen de teams verder tot er 5 voorwerpkaarten zijn getekend.

5 • UITBEELDSPEL: vind de 5 uitgebeelde voorwerpen terug

Vorbereiding: de 14 voorwerpkaarten worden op een stapeltje onder een afdekkaart gelegd. De andere afdekkaart wordt ernaast gelegd.

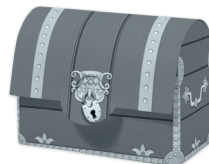
Verloop van het spel: er wordt een kind aangewezen om de eerste kaart uit te beelden. Alle andere kinderen sluiten de ogen. Het kind trekt een willekeurige voorwerpkaart, die het geheim houdt door deze onder de beschikbare afdekkaart te leggen.

Zodra het kind aangeeft dat de andere kinderen hun ogen mogen openen, proberen ze het voorwerp te vinden dat het aangewezen kind uitbeeldt (gebaren en geluiden zijn toegestaan). De eerste die ontdekt om welk voorwerp het gaat, verdient 1 punt voor het eigen team, die direct wordt genoteerd op het scorebord.

Het kind dat het uitgebeelde voorwerp heeft gevonden, mag een nieuwe kaart uitbeelden. Zo spelen de teams verder tot de 5 verdwenen voorwerpkaarten zijn teruggevonden.

EINDE VAN HET PIRATENFEESTJE

Zodra de 5 spelletjes zijn afgelopen, worden alle punten bij elkaar opgeteld. Het team met de meeste punten is de grote winnaar van het Piratenfeestje en mag de schatkist openen! Vervolgens wordt de schat eerlijk over beide teams verdeeld.



SÅ HÄR GÅR PIRATPARTYT TILL

Barnen delar upp sig i 2 lag på likvärdig nivå.

Under de 5 lekarna kommer lagen att försöka vinna maximalt antal poäng för att få chansen att öppna skattkistan ...

Vilket blir det vinnande laget?

Råd till föräldrar

Montera först skattkistan och fyll den med godis eller små presenter! Genom att samla ihop så många poäng som möjligt kommer barnen att försöka vinna den. Var uppmärksam på att vissa moment i spelet kräver viss förberedelse.

1 • SKATTJAKT: hitta de gömda sakerna

Förberedelser: när barnen inte ser det passar föräldrarna på att:

- gömma 5 sakkort i huset eller i trädgården
- klistra ledtrådarna som hör samman med de 5 gömställena på skattkartorna.

Så här går leken till: Föräldrarna delar ut en skattkarta till varje lag. Barnen ger sig sen iväg på jakt efter de 5 gömda sakkorten. Varje gång laget hittar ett kort vinner det 1 poäng som skrivs upp på poängtavlan.

Sedan fortsätter man tills man hittat alla de 5 gömda sakkorten.

2 • OBSERVATIONSLEK: hitta de försvunna sakerna

Förberedelser: Lekledaren (en förälder) lägger de 14 sakkorten med framsidan synlig framför barnen. Ta fram en kortgömmare.

Så här går leken till: Barnen tittar noga på korten på bordet under några sekunder för att komma ihåg dem då ett av dessa kort kommer att försvinna ...

Sedan ber lekledaren barnen att vända sig om så att de inte ser bordet längre och att blunda. Under tiden tar lekledaren bort 1 av korten på bordet som placeras under en kortgömmare och flyttar om de andra. När det är klart ber lekledaren spelarna att vända sig om. Den första spelaren som säger vilket kort som har försvunnit vinner 1 poäng till sitt lag, som skrivs upp på poängtavlan.

Sedan fortsätter man tills 5 försvunna kort hittats.

3 • GISSNINGSLEK: gissa föremålet genom att ställa frågor

Förberedelser: De 14 sakkorten placeras i en hög under en kortgömmare. Ta fram den andra kortgömmaren.

Så här går leken till: Ett barn utses till "utfrågare". Utfrågaren vänder ryggen mot de andra barnen.

Under tiden dras 1 sakkort av de andra barnen som tittar noga på det och placerar det under den lediga kortgömmaren så att utfrågaren inte ser det. De andra korten läggs tillbaka i en hög under den andra kortgömmaren.

Barnen ber utfrågaren att vända sig om. Utfrågaren börjar med att ställa en fråga till

ett barn för att försöka gissa vad det dolda kortet föreställer och ställer sedan en ny fråga till nästa barn. Leken fortsätter sedan på samma vis ända tills utfrågaren gissar på ett föremål. Om utfrågaren gissar rätt får utfrågarens lag 1 poäng som skrivs upp på poängtavlan. Om utfrågaren gissar fel vinner laget inga poäng. En ny utfrågare utses från det andra laget och ett nytt sakkort göms. Gissningsleken leks i sammanlagt 6 omgångar.

4 • TECKNINGSLEK: rita, gissa, hitta

Förberedelser: Ta fram papper och en penna. De 14 sakkorten placeras i en hög under en kortgömmare. Ta fram den andra kortgömmaren.

Så här går leken till: Ett barn utses till tecknare. Alla de övriga barnen blundar. Tecknaren drar slumpmässigt ett kort, tittar noga på det och gömmer det sedan under den lediga kortgömmaren.

När tecknaren säger till öppnar de andra barnen ögonen och försöker att gissa vad det gömda kortet föreställer med hjälp av teckningen som tecknaren ritat.

Den första spelaren som gissar rätt vinner 1 poäng till sitt lag, som skrivs upp på poängtavlan.

Barnet som gissat rätt utses till nästa tecknare. Sedan fortsätter man tills man har tecknat totalt 5 föremål.

5 • IMITATIONSLEK: härma och gissa

Förberedelser: De 14 sakkorten placeras i en hög under en kortgömmare. Den andra kortgömmaren placeras vid sidan om.

Så här går leken till: Ett barn utses till att göra den första imitationen. Alla de övriga barnen blundar. Imitatören drar ett kort, tittar på det och gömmer det sedan under den lediga kortgömmaren.

När imitatören säger till öppnar de andra barnen ögonen och försöker att gissa vilket föremål som härmas (det är tillåtet att mima och göra läten).

Den första spelaren som gissar rätt vinner 1 poäng till sitt lag, som skrivs upp på poängtavlan.

Barnet som gissat rätt drar nästa kort som ska imiteras. Imitationsleken spelas i totalt 5 omgångar.

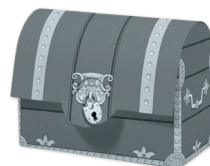
PIRATPARTYTS SLUT

När de 5 lekarna avslutats räknar man samman alla poäng.

Laget som har flest poäng vinner detta Piratparty!

Det vinnande laget får öppna skattkistan!

Sedan delar de 2 lagen lika på skatten.



SÅDAN FOREGÅR PIRATFEST

Børnene fordeler sig på 2 hold, som har samme niveau.

Der er 5 forskellige aktiviteter, hvor man skal forsøge at få så mange point som muligt for at vinde retten til at åbne skattekisten...

Hvem vinder?

Besked til forældrene

Saml skattekisten på forhånd og fyld den op med slik og små gaver! Det er den, børnene skal kæmpe om! Bemærk at visse aktiviteter kræver forberedelse.

1 • SKATTEJAGT: find de skjulte ting

Forberedelse: Når børnene ikke ser det, gemmer forældrene

- 5 kort rundt omkring i huset eller i haven
- og klæber tegn på skattekortet, der svarer til gemmestederne.

Spillets forløb: Hvert hold får udleveret et skattekort. Børnene skal nu forsøge at finde de 5 skjulte kort. For hver gang man finder et kort, får man 1 point, som markeres på pointtavlen.

Aktiviteten fortsætter, til alle de skjulte kort er fundet.

2 • OBSERVATIONSLEG: find de forsvundne ting

Forberedelse: Den, der leder aktiviteten (forælderen), lægger de 14 tingkort med billedsiden opad foran børnene. Man finder et øjenklap-kort frem.

Spillets forløb: Børnene kigger omhyggeligt på tingkortene på bordet i nogle sekunder og forsøger at huske dem, før et af dem forsvinder...

Herefter skal børnene vende sig om med lukkede øjne, så de ikke kan se bordet. Forælderen tager så et af kortene på bordet, lægger det under øjenklap-kortet og blander de andre kort på bordet. Når det er gjort, beder man børnene vende sig om igen. Den spiller, som først siger, hvilket kort, der er forsvundet, vinder 1 point til sit hold, og det noteres straks på pointtavlen.

Legen fortsætter, til man har fundet 5 tingkort.

3 • SPØRGELEG: gæt ting ved at stille spørgsmål

Forberedelse: De 14 tingkort lægges i en bunke under et øjenklap-kort. Det andet øjenklap-kort findes frem.

Spillets forløb: Man vælger et barn, som skal være den, der stiller spørgsmål. Han eller hun vender ryggen til de andre børn.

De andre børn vælger så et tingkort, kigger grundigt på det og lægger det under øjenklap-kortet, så barnet, der stiller spørgsmål ikke kan se det. De andre kort lægges i en bunke under det andet øjenklap-kort.

Barnet, der står med ryggen til, bedes om at vende sig om igen. Han eller hun stiller et spørgsmål til et af de andre børn og forsøger at gætte, hvilken ting, der mangler.

Man fortsætter med at stille spørgsmål til de andre børn, til man har gættet tingen. Hvis tingen, barnet gætter på, befinder sig under øjenklap-kortet, vinder hans eller hendes hold 1 point, som straks noteres på pointtavlen. Hvis man tager fejl, får man ingen point.

Herefter vælger man et nyt barn, som skal stille spørgsmål, og legen begynder forfra. Aktiviteten fortsætter, til man har fundet 6 tingkort.

4 • TEGNELEG: gæt hvad der tegnes

Forberedelse: Forbered papir og en blyant. De 14 tingkort lægges i en bunke under et øjenklap-kort. Det andet øjenklap-kort findes frem.

Spillets forløb: Man vælger et barn, som skal tegne. Alle de andre børn lukker øjnene. Tegneren trækker et tilfældigt tingkort, kigger omhyggeligt på det og lægger det under øjenklap-kortet.

Når der bliver sagt "Nu", åbner de andre børn øjnene og forsøger at finde ud af hvilket kort, der mangler ved at kigge på tegningen.

Den spiller, som først finder ud af, hvad tegningen forestiller, vinder 1 point til sit hold, og det noteres straks på pointtavlen.

Barnet, som har gættet, hvad tegningen forestiller, er næste tegner. Aktiviteten fortsætter, til man har gættet 5 tingkort.

5 • MIMELLEG: GÆT hvad der mimes

Forberedelse: De 14 tingkort lægges i en bunke under et øjenklap-kort. Det andet øjenklap-kort lægges ved siden af.

Spillets forløb: Man vælger et barn, som skal udføre den første imitation. Alle de andre børn lukker øjnene. Mimeren trækker et tilfældigt tingkort, kigger omhyggeligt på det og lægger det under øjenklap-kortet.

Når der bliver sagt "Nu", åbner de andre børn øjnene og forsøger at finde ud af, hvilket kort, der mimes (lyde og bevægelser er tilladt).

Den, som først finder ud af, hvad der mimes, vinder 1 point til sit hold, og det noteres straks på pointtavlen.

Barnet, som har gættet tingen, der mimes, er den næste til at mime en ting. Aktiviteten fortsætter, til man har fundet 5 tingkort.

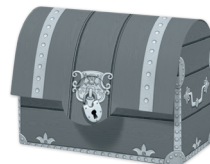
AFSLUTNING PÅ PIRATFEST

Når man er færdig med de 5 lege, tælles pointene sammen.

Holdet, som har flest point, vinder Piratfesten

og får ret til at åbne skattekisten!

Skatten fordeles ligeligt mellem de 2 hold.



ХОД ВЕЧЕРИНКИ ПИРАТОВ

Дети делятся на 2 команды одинакового уровня.

В ходе пяти игр команды стараются заработать как можно больше баллов, чтобы открыть сундук с сокровищами...

Какая команда победит?

Информация для родителей

Предварительно соберите сундук для сокровищ и наполните его конфетами и маленькими подарками! Ведь именно в борьбе за сундук дети будут стараться заработать как можно больше баллов. Внимание! Некоторые игры требуют предварительной подготовки.

1 • ОХОТА ЗА СОКРОВИЩАМИ: найти спрятанные предметы

Подготовка. Втайне от детей родители:

- прячут 5 карточек предметов в доме или в саду;
- наклеивают на карты сокровищ указатели пути к пяти тайникам.

Ход игры. Родители выдают карту сокровищ каждой команде. Дети отправляются на поиски пяти спрятанных карточек предметов. За каждую найденную карточку команда получает 1 балл и записывает его в таблицу счета.

И так далее, пока не будут найдены все 5 спрятанных карточек предметов.

2 • ИГРА НА НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ: назвать пропавшие предметы

Подготовка. Ведущий (родитель) раскладывает перед детьми 14 карточек предметов лицевой стороной вверх. Он достает жетон, чтобы закрывать карточки.

Ход игры. Детям дается несколько секунд, чтобы запомнить, какие карточки лежат на столе, поскольку одна из карточек вскоре пропадет...

Затем ведущий просит детей отвернуться, чтобы они не видели стол, и закрыть глаза. Он убирает в сторону одну из карточек, лежащих на столе, накрывает ее жетоном и перемешивает остальные карточки. Закончив, он просит игроков повернуться. Игрок, который первым назвал пропавшую карточку, приносит своей команде 1 балл, который вносится в таблицу счета.

И так далее, пока не будут названы 5 пропавших карточек предметов.

3 • ИГРА НА СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ: отгадать предметы, задавая вопросы

Подготовка. 14 карточек предметов положите стопкой под жетон. Достаньте второй жетон, чтобы закрывать карточки.

Ход игры. Одному из детей поручают задавать вопросы. Он поворачивается спиной к остальным детям.

Остальные дети берут 1 карточку предмета, смотрят ее и кладут под свободный жетон, чтобы игрок, задающий вопросы, не видел ее. Остальные карточки вновь положите стопкой под другой жетон.

Дети просят задающего вопросы повернуться. Он задает вопрос первому ребенку, чтобы догадаться, какой предмет спрятан. Затем он задает другой вопрос следующему ребенку. И так далее, пока у него не появится версия. Если он верно назвал предмет, спрятанный под жетоном, он приносит своей команде 1 балл, который вносится в таблицу счета. Если он ошибся, его команда не получает балл.

Затем назначается новый задающий вопросы из другой команды, и игра продолжается с новой карточкой предмета, которую нужно угадать. И так далее, пока не будут угаданы 6 карточек предметов.

4 • ИГРА-РИСОВАНИЕ: назвать нарисованные предметы

Подготовка. Приготовьте листы бумаги и карандаш. 14 карточек предметов положите стопкой под жетон. Достаньте второй жетон, чтобы закрывать карточки.

Ход игры. Одного из детей назначают художником. Остальные дети закрывают глаза. Художник берет наугад карточку предмета, смотрит ее, а затем прячет под свободный жетон.

По его сигналу остальные дети открывают глаза и стараются определить по рисунку художника, какая карточка предмета выпала.

Игрок, первым назвавший предмет, приносит своей команде 1 балл, который вносится в таблицу счета.

Ребенок, угадавший нарисованный предмет, становится следующим художником. И так далее, пока не будут нарисованы 5 карточек предметов.

5 • ИГРА-ИМИТАЦИЯ: назвать показанные предметы

Подготовка. 14 карточек предметов положите стопкой под жетон. Второй жетон положите рядом.

Ход игры. Одному из детей поручают первым показать предмет. Остальные дети закрывают глаза. Он берет наугад карточку предмета, смотрит ее, не показывая остальным, а затем прячет под свободный жетон.

По его сигналу остальные дети открывают глаза и стараются определить, какой предмет он показывает (разрешена пантомима и звуки).

Игрок, первым назвавший предмет, приносит своей команде 1 балл, который вносится в таблицу счета.

Ребенок, угадавший показанный предмет, будет показывать следующую карточку. И так далее, пока не будут названы 5 показанных предметов с карточек.

ОКОНЧАНИЕ ВЕЧЕРИНКИ ПИРАТОВ

После окончания всех пяти игр подсчитываются все заработанные баллы.

Победителем вечеринки Пиратов объявляется команда, набравшая больше баллов!

Она может открыть сундук с сокровищами!

Затем обе команды делят сокровища поровну.



DJ02095

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France