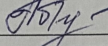


Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 19 комбинированного вида» городского округа Краснотурьинск  
624450, Свердловская область, город Краснотурьинск, улиц Рюмина,3

ПРИНЯТА:  
педагогическим советом МАДОУ № 19  
протокол от 25.08.2022 № 1

УТВЕРЖДАЮ:  
заведующий МАДОУ № 19  
 А.И. Прутьян  
приказ № 73-д от 25.08.2022

**С Днем рождения!**

**дополнительная программа  
социально–коммуникативной направленности  
для воспитанников  
от 1,5 до 7 лет**

Разработала:  
Александрова С.И.  
музыкальный руководитель

## **Содержание**

<b>№ п\п</b>	<b>Наименование</b>	<b>Стр.</b>
<b>1.</b>	<b>Целевой раздел</b>	3
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель, задачи реализации программы	3
<b>2.</b>	<b>Содержательный раздел</b>	4
2.1.	Функции аниматорских программ	4
2.2.	Праздник как особая форма развития ребенка	4
<b>3.</b>	<b>Организационный раздел</b>	6
3.1.	Организация проведения дня рождения	6
3.2.	Материально–техническое обеспечение программы	6
3.3.	Обеспеченность программы методическими материалами	7
<b>4.</b>	<b>Приложения</b>	8
4.1.	Приложение 1. Ранний возраст (2–3 года)	8
4.2.	Приложение 2. Младший дошкольный возраст	14
4.3.	Приложение 3. Старший дошкольный возраст	24

## 1. Целевой раздел

## **1.1. Пояснительная записка**

Праздничная среда—это сфера социализации. Праздник является неотъемлемой частью жизни детей дошкольного возраста. Именно праздник побуждает зрителей к активной позиции, объединяют их в проявлении чувств, создает атмосферу сопереживания и участия. Праздник способствует приспособлению ребёнка к новой системе социальных условий.

Детская анимационная программа—это культурно—досуговая сфера деятельности, игровое торжество для детей.

Нормативно-правовые документы по организации платных дополнительных услуг:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273–ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Постановление Правительства Российской Федерации от 15.08.2013 № 706 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг»;
3. Приказ Министерства образования Российской Федерации от 10.07.2003 № 2994 «Об утверждении примерной формы договора об оказании платных образовательных услуг в сфере общего образования»;
4. Типовое положение о дошкольном образовательном учреждении;
5. Гражданский кодекс Российской Федерации от 30.11.1994 № 51–ФЗ (главы 4, 22.25–29, 39, 54, 59);
6. Федеральный закон от 07.02.1992 № 2300–1 «О защите прав потребителей»;
7. Письмо Министерства образования РФ от 14.03.2000 № 65/23-16 «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения»;
8. Санитарно—эпидемиологические правила и нормативы 2.4.1.3049–13 «Санитарно эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций».

## **1.2. Цель, задачи реализации программы**

Целью настоящей программы является создание атмосферы праздника, развлечения детей, доставить ребенку радость, положительные эмоции.

Задачи, которые необходимо реализовать в процессе выполнения дополнительной программы социально—коммуникативной направленности для воспитанников от 1,5 до 7 лет «С днем рождения!»:

1. Формирование и удовлетворение культурных запросов воспитанников.
2. Социализация воспитанников, развитие общения со сверстниками.
3. Воспитание коллективизма, дружеских взаимоотношений между детьми, привычки играть сообща, при этом договариваться.
4. Развитие у детей опыта нравственного поведения в среде сверстников, умения объединяться для решения игровых задач.
5. Расширение кругозора воспитанников, развитие логического мышления, умение найти выход из сложной ситуации.
6. Формирование умения оценивать свои поступки.
7. Поддерживание интереса у воспитанников к происходящему действию.

Задачи развлекательных мероприятий: развивать раскрепощенность, артистизм, мышление, навыки общения, фантазию, внимательность, выносливость, реакцию.

## **2. Содержательный раздел**

### **2.1. Функции аниматорских программ**

Основные функции аниматорских программ:

1. Развлекательная–основная функция игры (развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес).
2. Коммуникативная–средство для общения.
3. Самореализация–служит средством для достижения желаний и реализации возможностей.
4. Игротерапевтическая–преодоление различных трудностей, возникающих в различных видах деятельности.
5. Катарсическая–очищение, освобождение от негативных состояний.
6. Регулятивная–снятие нервно–психического напряжения, регуляция психосоматических процессов, моделирование положительного психоэмоционального состояния.
7. Коммуникативно–рефлексивная–коррекция нарушений общения, формирование адекватного поведения, самооценки.

### **2.2. Праздник как особая форма развития ребенка**

Праздник–явление сложное, многогранное, развивающееся, которое имеет большое значение для жизни детей.

Детский праздник–один из самых ярких моментов в жизни ребенка. Праздники открывают детям простор для творчества, рождают в душе ребенка светлые чувства, благородные порывы, воспитывают умение жить в коллективе, духовно обогащают ум и сердце. Особая психологическая ценность детских праздников заключается в том, что они могут помочь юному человеку реализовать лучшее, что в нем есть, поскольку для него лично значим сам процесс празднования, вызывающий положительно окрашенные эмоциональные переживания и создающий уникальную систему творческого взаимодействия детей и взрослых.

Сущность праздника невозможно понять вне социальной деятельности. Как деятельность, ближе всего стоящая к интересам детей, выражающая зону их ближайшего развития, их мироощущение, праздник должен рассматриваться как мощное средство гуманизации воспитания, как форма, имеющая отношение ко всем другим видам деятельности (познанию, труду, эстетике, общению)–праздник представляется в качестве всестороннего развития личности.

Как предмет педагогической деятельности праздник выступает психологическим посредником в обеспечении процесса адаптации. Многообразные виды деятельности, с которыми сталкивается ребенок во время праздника–творческие, познавательные, игровые, общественные влияют на развитие ребенка, на динамику его способностей.

В реальном художественно–педагогическом процессе создания детского праздника активно взаимодействуют взрослые и дети, что позволяет им выходить на качественно новый уровень сотрудничества и выражается в изменении их ценностных ориентаций, взаимоотношения и взаимопонимания. Именно данная педагогическая модель может служить основой построения целостного процесса развития личности

при организации детского праздника, разумеется, с учетом местных особенностей и условий.

Вместе с тем решающая роль в успешном осуществлении этого процесса принадлежит педагогам–организаторам, их подготовленности, слаженности, взаимопониманию и взаимодействию с детьми.

Праздник как объективное событие основан на ценностях общения (отношений), ценностях переживаний (коллективных) и ценностях творчества (в разных видах деятельности). Эмпатийное единство участников праздника (детей и взрослых) помогает созданию модели общественного поведения личности, свободному ориентированию в жизненных ситуациях, развитию творческих способностей.

Массовое праздничное действие активно влияет на эмоциональную сферу ребенка, вызывая сильные эмоциональные переживания, волнует, пробуждает радость, гордость, восхищение, восторг, и накладывает отпечаток на всю оставшуюся жизнь индивида.

Коммуникативные действия во время праздника опосредованы через ведущую деятельность детей–игровую. Именно игра оказывает самое значительное влияние на развитие ребенка и, прежде всего потому, что в игре дети учатся полноценному общению. Игровая роль–та внешняя опора, которая помогает ребенку управлять своим поведением. Роль может раскрыть в ребенке потенциальный коммуникативный ресурс. Творческая игра является условием, в котором развивается коммуникативная деятельность, умение понять своего партнера, опираясь не только на вербальные высказывания, но и на эмоциональность и выразительность его лица, действий и поступков, формируется умение показать своё отношение. Так обогащаются представления ребенка о социальном взаимодействии между людьми, преодолеваются нелогичность поведения, а также эмоциональная нестабильность.

Дети с помощью праздника могут не только проявить активность, но и ощутить свободу самовыражения, как бы отдохнуть от правил, дисциплины, напряженности будней; праздник предоставляет детям некоторые суверенные права и свободы. Во время праздника дети активно усваивают элементы творческой деятельности, которые закрепляются в их сознании и поведении. В процессе праздника у ребенка формируется уважительное отношение к себе. Детский праздник способствует самореализации ребенка, благоприятен для формирования возвышенных общечеловеческих идеалов и выработки системы предпочтений.

Чтобы снизить утомляемость детей, нужны частые смены видов деятельности. Для этих целей на празднике используется много игр, соревнований. Они позволяют детям расслабиться и подвигаться. На праздниках от аниматоров обычно используются игры, с которыми дети не знакомы.

Исключение составляют аниматорские праздники в раннем возрасте. Можно использовать игры, в которые малыши уже играли на музыкальных занятиях. Это связано с тем, что объяснение правил игры, показ действий играющего на празднике может занять очень много времени, к тому же маленькие дети с удовольствием играют в знакомые игры. А праздник должен быть проведен в хорошем темпе и неоправданные паузы, как и растянутость выступлений, и слишком большое их количество утомляет детей, расхолаживает их, нарушает единую линию эмоционально–физиологической нагрузки.

В аниматорских программах присутствуют игры, которые дети принимают с радостью, конкурсы, викторины, веселые розыгрыши. Аниматоры могут изображать клоунов, и персонажей известных мультипликационных и художественных фильмов: это и разбойники, и пираты. Аниматор должен быть артистичным, коммуникабельным, креативным человеком с хорошим чувством юмора. Уметь тонко чувствовать детей. Тут нужны навыки психолога, педагога, артиста, ведь он должен на празднике создать такие условия, чтобы любому ребенку было в нем интересно и он смог проявить и реализовать себя как личность. Но прежде всего—это общение.

Обязательно в программу входят костюмированные образы, соответствующий каждому тематическому сценарию реквизит, готовая сюжетная линия, музыкальная подборка композиций.

Прежде всего в детской анимационной программе используются игры, в которые вовлечена большая часть пришедших на праздник. Это могут быть соревновательные игры, эстафеты, разучивание несложного текста песни, анимационные танцы во главе с ведущим праздника, который выполняет роль объяснения показа движения анимационного танца, которые могут быть по разработанному сценарию главным атрибутом. Либо другое массовое действие, которое ставит перед собой задачу объединить людей на празднике

### **3. Организационный раздел**

#### **3.1. Организация проведения дня рождения**

Проведение дня рождения организуется преимущественно в музыкальном зале, возможно—в физкультурном или группе, в которую ходит именинник.

Продолжительность праздника: ранний возраст—20 минут, младший и старший дошкольный возраст—30 минут.

Стоимость услуги в соответствии с калькуляцией: 2 000,0 руб.

#### **3.2. Материально—техническое обеспечение программы**

Музыкальный центр, детские стулья (33 штуки), столы для выполнения игровых заданий, носители с музыкой.

Развивающая предметно пространственная среда: спортивные кубы, обручи, мягкие модули (тоннели, домик, строительные модули и др.), косынки, шляпы для взрослых, воздушные шары, мыльные пузыри, вязаные морковки по количеству детей, платочки по количеству детей, маски воробьев, шапочки насекомых (божья коровка, пчелки), бутафорские крылья бабочек, игрушечный фонендоскоп, медицинский молоточек, корзины, деревянные ложки, бумажные одноразовые стаканчики, пластмассовое ведро со снежками, сделанными из белой бумаги, карточки с названиями животных, очки темные, красный круглый нос для клоуна, мешочек с канцелярскими принадлежностями, канат, косынки—банданы, короткие канаты, скакалка, широкополая или обычная фетровая шляпа, маркер.

Костюмы: Пираты, Медведь, Машенька, Лиса, Кот, Снеговик, Бармалей, Барбоскин, Робин Гуд, Гонщик, Клоун, Клоунесса, Заяц, Леди Баг.

#### **3.3. Обеспеченность программы методическими материалами**

1. М.А. Бесова. Шутки, игры, песни соберут нас вместе.
2. Т.Н. Караменко, Ю.Г. Караменко. Кукольный театр—дошкольникам.
3. Г.В. Кузнецова. Время праздников (сценарии праздников для дошкольников). Москва, «Обруч», 2011.
4. М.Т. Карпенко. Сборник загадок.
5. Н.Н. Доломанова. Подвижные игры с песнями в детском саду.
6. Детский праздник: содержание, технологии, педагогическая результативность. Серия «Ребенок. Общество. Семья. Творчество», Санкт–Петербургский городской дворец творчества. Журнал № 7, 2001.
7. Г.Г. Карпова. Праздник в контексте социальных изменений. Саратовский государственный университет. Саратов, 2001.
8. М.Ю. Седова. Роль праздника в коррекции личности ребенка.
9. Г.Е. Акимова. «Лучшие игры для детей от 2 до 7 лет», Санкт–Петербург, 2001.

## **Ранний возраст**

### **1. Игровая программа «Маша и зайчик»**

**Персонажи:** Девочка Маша, Зайчик.

**Атрибуты:** вязаные морковки по количеству детей, платочки по количеству детей, мыльные пузыри.

**Средства ИКТ:** Проектор (если праздник в музыкальном зале) или телевизор, ноутбук (если праздник проходит в группе), мультипликационный фильм «Маша и медведь» (1 серия).

**в группу заходит Маша**

**Маша:** Здравствуйте, ребята! Как я рада Вас видеть! Вы случайно не видели Зайчика? Такой беленький, пушистый, с хвостиком и ушками? Может, он нас сам найдет?

**дети отвечают, что не видели, или показывают свои игрушки–зайчиков**

**Маша:** Ребята, а Вы меня не узнаете? Я Машенька из сказки, пришла к Вам на день рождения! А кто у нас сегодня главный, у кого день рождения? Мы тебя все поздравляем и дружно пляску начинаем! Я приготовила вот такие веселые платочки для вас–мы с ними попляшем, поиграем!

**игра с платочками**

**Маша (похвалила детей, собрала платочки):** Ребятки, поздравить Олю очень хотел мой знакомый Зайчик. Давайте его позовем.

**Маша и дети зовут Зайчика, но он появляется только с 3-го его раза,  
когда дети похлопали-потопали;  
появляется Зайчик**

**Зайчик:** Машенька, здравствуй! Это здесь день рождения? Хочу познакомиться с именинником (имя)! (знакомится) А теперь ты, именинник, познакомь меня и Машу со своими друзьями.

**именинник называет других детей по именам**

**Маша:** Зайчик, поиграй с ребятами.

**Зайчик:** Ребятки, я люблю морковку. А вы любите? У меня есть много морковки (показывает морковку). Её можно кушать, а можно и поиграть с ней. Я сейчас каждому из вас дам по морковке.

**игра «Морковка»**

**все дети встают в круг; Зайчик всем раздает морковки, дети кладут морковки перед собой на пол, под музыку все пляшут по показу Зайчика; с остановкой музыки дети быстро берут морковку в руки и прячут ее за спиной; Зайчик пытается схватить морковку, но у него ничего не получается; игра может повторяться несколько раз; после игры морковки собрать**

**Зайчик:** Ой, что–то я устал! Сяду–ка я, посплю (садится в центр круга, «спит»).

**Маша:** Ничего себе, вот какой соня–засоня! Ребятки, давайте потопаем, разбудим Зайчика. А то ведь у нас здесь день рождения, а Зайчик–спит.

**игровой момент:** дети топают, затем–хлопают; Зайчик не просыпается;  
**Маша предлагает** взяться за руки и спеть Зайчику веселую песню;

**хоровод «Мы на луг ходили»**  
**в конце хоровода Зайчик вскакивает, пляшет в центре круга;**  
**дети–хлопают;**  
**Маша берет в руки корзинку и рассыпает из нее киндеры – «ягодки»**

**Маша:** На нашем лугу–спело много ягодок! Вот сколько! Пора ягодки собирать. Сначала посчитаем: раз, два, три! Ягодки собери!

**игра «Собери ягоды в корзинку»**  
**играют все дети (2–3 раза)**

**Зайчик:** Ребятки, а вы знаете какой–нибудь мультик про Машу? Правильно! «Маша и медведь». Садитесь на стульчики, будем мультик смотреть.

**просмотр мультфильма «Маша и медведь»**

**Маша:** Вам понравился мультфильм, ребятки? Хорошо. Что–то мы засиделись с вами, пора поплясать. Становитесь–ка в большой круг, будем танцевать.

**танец «Буги-вуги»**

**игра «Мыльные пузыри»**  
**после мыльных пузырей аниматоры ставят детей в общий круг и предлагают спеть имениннику «Каравай»**

**хоровод «Каравай»**

**Маша:** Как нам с Зайчиком у вас понравилось, ребятки! Вы очень веселые, правда, Зайчик? Мы еще придем к вам! До свидания!

**по желанию родителей аниматоры могут подарить ребенку подарок**

## **2. Игровая программа «Мышка и Кошка»**

**Персонажи:** Мышонок Бим, Кошка Мурка

**Атрибуты:** Мяч, корзина, ширма, мыльные пузыри, платочки на каждого ребенка для игры с платочками.

**Средства ИКТ:** Проектор (если праздник в музыкальном зале) или телевизор, ноутбук (если праздник проходит в группе), мультипликационный фильм «Маша и медведь» (1 серия).

**к детям выходит Мышонок с мячиком в руках**

**Мышонок:** Здравствуйте, самые маленькие друзья! Будем знакомы! Я–Маленький Мышонок. Меня зовут Бим, и я пришел поздравить тебя, Катя, с Днем твоего рождения! А на дне рождения всегда много игр, танцев, веселья! Со мной всегда мой друг–мяч. Он поможет нам познакомиться. Вставляйте в большой круг!

**игра «Знакомство»**

**мышонок бросает мяч детям, стоящим в кругу, говоря «Как тебя зовут?»,  
дети отвечают, бросая мяч обратно**

**Мышонок:** Ребята, а вы боитесь щекотки? А вот я сейчас проверю–пощекочу всех вас!

**игровой момент «Щекотки»**

**Мышонок:** Ладно, теперь вы можете меня пощекотать–я не боюсь щекотки.

**игровой момент (щекочут мышку)  
дети щекочут Мышонка, Мышонок, хихикает  
(«ой, боюсь, боюсь, ой, щекотно, щекотно»)**

**Мышонок предлагает всем детям взять мячики в руки (пластмассовые шарики) и по показу Мышонка поплясать с ними.  
танец с мячами (шариками) по показу Мышонка**

**после танца мячи собрать в корзину  
за дверью громко мяукает Кошка**

**Мышонок:** Ой–ой–ой! Ребятки, кто это?

**Дети:** Кошка!

**Мышонок:** Спрячьте меня, я боюсь Кошек!

**дети «прячут» Мышонка,  
снова мяукает Кошка и заходит к детям**

**Кошка:** Здравствуйте, мур–р–мяу! Я–Кошка мурка (принюхивается). Что–то здесь Мышонком пахнет! Вы не видели Мышонка?

**Дети:** Нет!

**Кошка:** А я пришла к вам, чтобы поиграть!

**Мышонок (из–за ширмы):** А ты не ешь мышат?

**Кошка (громко):** Я не ем мышат! Я с ними играю! Я люблю, когда меня гладят дети, чешут меня за ушком. Подойдите ко мне, ребята, погладьте меня (дети гладят Кошку, чешут за ушком).

**выходит Мышонок**

**Мышонок:** У нас сегодня—праздник День Рождения! А именинник—\_\_.

**Кошка:** Так нужно срочно испечь имениннику «Каравай». Скорее, вставайте, ребята в круг!

**песня «Каравай»**

**Кошка:** А у меня есть сюрприз! Вот он! (берет мыльные пузыри).

**игровой момент «Мыльные пузыри»**

**Кошка:** Ребятки, у меня есть платочки—вот они. Я их вам раздам—и мы весело попляшем с ними! (раздают платочки детям).

**Мышонок предлагает посмотреть мультик,**

**просмотр мультфильма,**

**Кошка предлагает всем встать в круг,**

**танец «Буги-вуги»**

**герои еще раз поздравляют именинника, прощаются, уходят,  
по желанию родителей аниматоры могут подарить ребенку подарок**

### 3. Игровая программа «Веселый Мишка»

**Персонажи:** Мишка Топтыжка, Лиса.

**Атрибуты:** Маски воробьев, корзина с еловыми шишками, мыльные пузыри.

**Средства ИКТ:** Проектор (если праздник в музыкальном зале) или телевизор, ноутбук (если праздник проходит в группе), мультипликационный фильм «Маша и медведь» (одна серия).

к детям в группу заходит лисичка  
(если проводится в музыкальном зале, то в гости к Лисичке заходят дети)

**Лиса:** Здравствуйте, ребятки мои дорогие! Я–Лисичка, к вам в гости пришла! Игры, пляски принесла, потому, что знаю, что здесь есть именинник, и зовут его (Ваня). Вставайте, ребятки в большой круг, будем петь Ване «Каравай».

«Каравай»

**Лиса:** Ребятки, я по улице бежала, и воробушков видала. А вы видели на улице воробушков?

**Дети:** Да!

**Лиса:** А как они чирикают? Правильно «Чик–чирик! Чик–чирик!». Мы с вами сейчас превратимся тоже в воробушков.

детям надеваются маски воробьев

**Лиса:** Ой, какие хорошенькие воробушки (облизывается), так и хочется вас поймать! Улетайте скорее от меня, а то поймаю!

игровой момент «воробушки» убегают от Лисы

**Лиса:** Ой, воробушки–ребятки, я устала. Очень быстро вы летаете. А теперь присаживайтесь на корточки–посидите в гнездышках. Споем песенку.

песенка «В гнезде воробушки живут»

<b>1 куп.:</b> В гнезде воробушки живут, И утром рано все встают. Довольно в гнездышках сидеть, Пора нам к солнышку лететь. <b>Припев:</b> Чирик–чик–чик, Чирик–чик–чик, И к солнышку лететь.	} 2 раза	<i>дети сидят на корточках по кругу, медленно встают, машут крылышками бегут по кругу, «машут крылышками»</i>
<b>2 куп.:</b> Мы очень любим поплясать, И крылышками помахать. Как мама будем повторять, И сами зернышки клевать. <b>Припев:</b> Чирик–чик–чик, Чирик–чик–чик, И зернышки клевать.	} 2 раза	<i>стоят, выставляют ножку на пятку, стоят на месте, «машут крылышками», присели на корточки, пальчиками «клюют зернышки» продолжают «клевать зернышки»</i>
<b>3 куп.:</b> Будь осторожен, воробей, Лиса крадется у дверей. Мы будем глазками смотреть,		<i>встали, грозят пальчиком, ладонь–над глазами: «смотрят»,</i>

Чтоб от Лисички улететь. <b>Припев:</b> Чирик–чик–чик, Чирик–чик–чик, Скорее улететь.	} 2 раза	<i>кружатся на месте, «машут крылышками»</i>
--	----------	--

**Лиса:** Ребятки, я пришла к вам из леса. А кто в лесу живет? (ответы детей). Да–да, и Мишка–медведь живет в лесу по соседству со мной. Вы его не видели? Нет?

**слышится рычание Медведя,  
заходит медведь**

**Медведь:** Здравствуйте, ребятки. Кто я, вы знаете?

**Дети:** Мишка!

**Медведь:** Правильно! Я–Мишка–медведь. Я люблю плясать. А вы любите?

**Дети:** Да!

**Медведь:** Тогда становитесь все в большой круг–плясать будем!

**пляска по показу медведя  
(CD 2 «ясли», тр.10)**

**Медведь:** Весело пляшете вы, ребятки. Хочу теперь с вами поиграть.

**игра «Мишка косолапый манит деток лапой»  
(CD II «ясли», тр.8)**

**Медведь:** Ребята, я пока к вам шел, в корзинку набрал вот такие шишки. Поиграем? Ветер подул–и шишки упали на пол (раскидывает шишки). Я сейчас посчитаю до 3–х, и вы начнете собирать шишки в корзинку.

**игра «Собери шишки в корзинку» (3 раза)**

**Лиса:** Молодцы, ребятки, очень вы ловкие и веселые. А я приготовила для вас сюрприз: вот такие разноцветные веселые пузырьки!

**игровой момент «Мыльные пузырьки»**

**Медведь:** Ребята, хотите про меня посмотреть мультик? Тогда садитесь, будем смотреть.

**просмотр мультфильма «Маша и медведь»,  
после просмотра, если дети не устали,**

**Медведь приглашает станцевать веселый танец «Буги–вуги»,  
герои еще раз поздравляют именинника с Днем рождения, прощаются, уходят;  
по желанию родителей аниматоры могут подарить ребенку подарок**

## Младший дошкольный возраст

### 4. «Бал насекомых»

#### Игровая программа для детей 3–5 лет

**Предварительная работа:** украсить помещение: развесить маленькие открытки с различными насекомыми. Расположить на не очень заметном месте паука на паутине, в лапы ему закрепить записку. Выучить стихи про насекомых (3 стиха).

**Ведущий–аниматор**–в костюме любого насекомого.

Именинницу одеть в костюм божьей коровки

**Реквизит:** Костюм для взрослого–любого насекомого, бумажная ромашка с лепестками, на которых написаны задания для детей. Усики, крылышки, шапочки насекомых: божья коровка, пчёлки, шмель, бабочки и муравьи. Два ведра, пластиковые стаканы для всех детей, ведро, шарики из фольги.

**Ведущий:** Здравствуйте, дорогие ребятки. Скажите нам, вы почему пришли сюда сегодня? Что–то у вас случилось?

Дети: День Рождения у (Маши)!

**Ведущий:** Это вот у этой божьей коровки?

Дети: Да!

**Ведущий:** Но мы не можем начать праздник из–за паука, который притаился на паутине. Видите его? В лапах у него записка. Подойдем к нему, прочитаем его записку.

читают

«Ну что, букашечки–козявочки?! А меня-то вы и не пригласили на свой праздник, а за это я без спросу взял у вас что-то очень интересное. И если вы хотите получить это обратно, то придётся постараться. Если вы готовы, то приступайте, задания–на картинках на вашем столе. Старичок Паучок.»

**1 задание:** Поздравить именинницу с днем рождения «Караваем».

Как на Машин день рожденья испекли мы каравай:

Вот такой вышины (поднимают руки вверх)

Вот такой нижины (приседают)

Вот такой ширины (расходятся максимально широко)

Вот такой ужины (приближаются к имениннику)

Каравай, каравай (хлопают в ладоши)

Кого любишь–выбирай!

**2 задание:** Угадать насекомого.

Показать ребятам картинки с насекомыми. Дети отвечают, какое насекомое изображено на картинке.

**3 задание:** Рассказать стихи про насекомых.

Бабочка–красавица, очень уж мне нравится

Платьице твоё! Ты ж такая недотрога!

Мама говорит мне строго: «Пусть летит она, не трогай крылышки её!»

**4 задание:** Спеть про насекомых.

Вместе вспомнить песенку «В траве сидел кузнечик».

**5 задание:** Танец по показу «В траве»

В лапку шмель берёт смычок, заиграла скрипка.  
Пляшет с мухой червячок на травинке гибкой.  
Каблучки стучат тук–тук—лихо отплясали.  
Половинку калача музыканту дали.  
А потом червяк учил танцевать улитку.  
Шмель за это получил шоколада плитку.

**6 задание:** Выполнить задания, записанные на лепестках ромашки.

- Попрыгать.
- Похлопать в ладоши.
- Прокукарекать.
- Помяукать.
- Показать, какие у зайчика уши.
- Нарисовать солнышко.
- Поцеловать божью коровку.
- Поцеловать бабочку.
- Поцеловать пчёлку.
- Рассказать стишок.
- Как зовут именинницу?
- Топнуть левой ножкой.
- Поднять правую ручку.
- Нарисовать цветочек.
- Какого цвета божья коровка?
- Какого цвета пчелка?

**7 задание:** Муравьиные тропы (следы).

Со стаканом воды по следам дойти до ведра, которое находилось на расстоянии трёх метров, и вылить воду в ведро.

**8 задание:** Медовый салю. (с помощью «Ловишек»)

Прикрепленные к стаканчикам на расстоянии 30–40 см веревочками скомканные шарики из желтых салфеток.

**9 задание:** Прыжки кузнечиков.

Детям нужно допрыгать до стульчика, обежать его и вернуться обратно на место.

**Ведущий:** Ребятки, а паучок–то опять написал нам письмо! (читает):

«В таком–то месте для именинницы лежит подарок!»

**Ведущий (аниматор)** берет из этого места подарок, вручает его имениннице (имениннику)

## **5. По следам Бармалея.**

### **Игровая программа для детей 4–5 лет**

**Персонажи:** Ведущий, Бармалей.

**Атрибуты:** костюм Бармалея, костюм Доктора Айболита, медицинский игрушечный фонендоскоп, медицинский молоточек, письмо от Бармалея с ленточкой; загадки про зверей, воздушные шары (которые спрятал Бармалей и ищут дети), мяч для игры в «съедобное–несъедобное», 2 обруча, 2 корзины, 2 ложки для игры «перенеси овощи», 36 одноразовых бумажных стаканчиков для игры «Пирамида».

**в группу к детям (в музыкальный зал) заходит Доктор Айболит**

**Айболит:** Здравствуйте, дорогие ребята! Я–доктор. А как меня зовут–догадайтесь сами. Кто же я?

**Дети:** Доктор Айболит!

**Айболит:** Конечно, это я! А почему я здесь? Потому, что мне надо всех детей проверить–не болеют ли? Вы ведь собрались сюда на день рождения? А на праздник нельзя идти больным. Итак, приступим.

**игровой момент: Айболит проверяет всех детей (смотрит горло, щупает пульс, «слушает фонендоскопом», стучает молоточком по коленке)**

**Айболит:** Я рад, что все здоровы. Ой, ребята, смотрите, письмо! Интересно, от кого оно? (читает):

**Текст письма:** Я беспощадный, я кровожадный, я злой разбойник–Бармалей, Но мне сегодня на ужин совсем не хочется кушать детей.

Я знаю про день рождения и взял у вас то, не скажу пока ЧТО, но что–то очень интересное и вам на праздник нужное. Именинник с вашей помощью найдет меня, преодолев разные препятствия, выполнив разные задания.

Найдёте меня, угадаете, что я спрятал, и тогда у меня ЭТО себе заберете.

Отправляйтесь искать, вам некогда отдыхать!

На пути вас ждут приключения, задачки, а не угощения!

Бармалей.

**Айболит:** Ну что, ребятки, вперёд, искать подсказки?! Где же спрятан Бармалей, мы узнаем, если все загадки отгадаем. Вот первая подсказка (мяч). Это задание на отличное внимание.

Ребята, Бармалей умный и хитрый, он ест только все съедобное. А несъедобное–не ест! Поэтому, чтобы выполнить первое задание, встаньте все в большой круг.

Я буду вам всем по очереди бросать мяч, и называть предметы, что–то из еды, а вы в ответ кидаете мяч мне и говорите, съедобное оно или нет.

**«Съедобное–несъедобное»**

**Айболит (хвалит детей):** Молодцы, ребята. А вы знаете, кого я, Айболит, лечу?

**Дети:** Зверей!

**Айболит:** Правильно, поэтому следующее задание–отгадать загадки, сказать, про кого они.

**загадки про зверей**

**1.** Маленький, серенький, с длинными ушами, прыгает ловко, любит морковку. (превращаемся в зайчат и прыгаем несколько метров.)

2. Большой и косолапый, спит зимой и любит мёд.  
(шагаем, как мишки)
3. Птица с длинной шеей, красными лапками, громко гогочет, ущипнуть вас хочет.  
(дети приседают на корточки, спинки прямые, двигаются вперед по кругу или вращаются, как гуси)
4. Кто осенью холодной ходит хмурый и голодный?  
(идут, как волки)
5. С хозяином дружит, дом сторожит, живет под крылечком, хвост колечком.  
(дышат и лают, как собачки)
6. Я умею чисто мыться не водой, а язычком.  
Мяу! Как мне часто снится блюдце с теплым молочком!  
(ходят, как кошка)
7. Живет в норке, грызет корки.  
Короткие ножки, боится кошки.  
(бегают, как мышки)
8. Гребешок аленький, кафтанчик рябенький,  
Двойная борода, важная походка.  
Раньше всех встает, голосисто поет.  
(ходят, как петушки)

**Айболит:** А ну-ка, петушки-кошки, зайчики-собачки, пора нам передохнуть, вставайте в большой круг, будем танцевать!

танец маленьких утят по показу аниматора,  
слышится храп

**Айболит:** Ребята, слышите? Что это? Кто это?

**Дети:** Бармалей!

Айболит с детьми идут на звук храпа,  
находят спящего Бармалея

игровой момент «Разбуди Бармалея»

**Айболит:** Давайте его разбудим,  
Как кошки мяукать мы будем!

дети мяукают

**Айболит:** Что-то не слышит...  
Может, пропищим как мыши?!

дети пищат

**Айболит:** Нет-нет, не то. Давайте громко  
Прокукарекаем звонко!

дети кукарекают,

## Бармалей просыпается

**Бармалей:** Что такое?! Кто посмел меня будить!

**Дети:** Это мы!

**Бармалей.** Повезло вам, я уже наелся..... картошки и всяких овощей. А вы хотите картошки? Тогда помогите мне её и остальные овощи перенести, только нести нужно в ложке, а не в руке.

### эстафета «перенеси картошку»

2 команды, 2 обруча, 2 корзины; нужно подбежать к обручу, взять из него ложкой овощ, добежать до своей команды, пожить овощ в корзину, передать ложку следующему, самому встать в конец команды

**Бармалей:** Шустрые—то вы шустрые! А что на счет ловкости? Хотите попить воды? Тогда вот вам много—много стаканчиков. Из них сделайте высокую пирамиду. Сделаете—напою вас водой.

### игра «Пирамида» (4 комплекта по 9 стаканчиков)

детям предлагается на скорость сложить пирамиду из перевернутых стаканчиков (в усложненном варианте—с закрытыми глазами); нижний этаж—5 штук в один ряд, сверху, в шахматном порядке 4, потом 3, 2, 1

**Бармалей:** Что ж заслужили вы призы—вот они: это воздушные шары.

**Бармалей** достает баночку с мыльными пузырями, дует несколько секунд

**Айболит:** Бармалей, Бармалей! Какие же это воздушные шары? Что это за приз? Это, ребята, какие пузыри?

**Дети:** Мыльные!

**Айболит:** Вот именно! У нас именинник, мы рады очень этому. Так что не шали. Сейчас споем имениннику «Каравай», а ты не зевай, нам шары доставай, да настоящие!

### хоровод «Каравай»

**Бармалей** выносит шары, дарит их детям; **Айболит** и **Бармалей** прощаются с детьми, уходят; по желанию родителей аниматоры могут подарить ребенку подарок

## **6. Снеговик–почтовик.**

**Игровая программа для детей 4–5 лет**

**Персонажи:** Снеговик, Лиса, Продавец.

**Реквизит:** почтовая сумка, стол и указатель с надписью «магазин», белый халат и колпак для продавца, пластмассовое ведро со снежками, сделанными из белой бумаги.

**Средства ИКТ:** Проектор (если праздник в музыкальном зале) или телевизор (ноутбук, если праздник проходит в группе), мультипликационный фильм «Маша и медведь» (одна серия).

**дети с 1 аниматором,  
под музыку заходит 2 аниматор–Снеговик–почтовик с сумкой**

**Снеговик:** Так–так, (чесет затылок) куда же мне идти? Ребята, здравствуйте. Я Снеговик Кузя, я почтальон. Помогите мне найти дорогу в магазин, чтобы передать конверт, за который мне дадут подарок для именинника. У вас сегодня день рождения? А кто именинник? Значит, и ребятки, и ты,....., помогите мне. Я не знаю, куда идти: то ли направо, то ли налево... А вставайте со мной в большой круг, будете мне помогать.

### **хоровод**

Снеговик–почтовик собирает детей в круг, все исполняют под фонограмму песню «Мы пойдём сначала вправо...» и выполняют соответствующие движения

1. Мы пойдём сначала вправо, раз, два, три!  
А потом пойдём налево, раз, два, три!  
А потом вперед пойдём (в круг), раз, два, три!  
А потом назад пойдём, раз, два, три!  
А потом мы все присядем, раз, два, три!  
А потом мы все привстанем, раз, два, три!  
А потом мы потанцуем, раз, два, три!  
И ещё раз потанцуем, раз, два, три!

**появляется Лиса (3 аниматор)**

**Лиса:** Здравствуйте, ребятки. Здравствуй, Снеговик. А что тебе надо передать в магазин? Конверт? (с хитрецей) Так давай мне, я передам!

**выхватывает письмо и убегает за пределы помещения и оттуда выбрасывает много–много снежков из бумаги (салфеток),  
Лиса потом переодевается в Продавца**

**Снеговик:** Сколько снегу–то много стало, надо дворников позвать. А может, вы, ребятки, поможете? У меня и ведро есть. Поиграем? Кто самый меткий и попадет снежком в ведро?

### **игровое упражнение «Попади снежком в ведро»**

в центр ставится ведро; дети набирают в руки снежки и встают от ведра примерно на 3 метра вокруг него, под музыку бросают снежки

**Снеговик (похвалил детей за меткость):** Все же, куда мне идти? Я не знаю. А–у! А–у! Кто–нибудь, откликнитесь!

**1 аниматор:** Есть, есть кто–то здесь. Вставайте, ребята, в круг, беритесь за руки. А ты, Снеговик Кузя–ходи в нашем круге.

**игра «А–у»**

Кузя, ты сейчас в лесу, мы зовем тебя «А–у!»

**1 аниматор:** А я еще нашел во–о–от такой большой снежок, а в нем–записка: Поиграйте в игру «Ручеек».

**Снеговик организывает игру «Ручеек»**

по окончании игры взрослый ставит стол, на котором сидят игрушки и указатель «магазин», за «прилавок» встает 3–й аниматор–Продавец, рядом–Лиса

**Снеговик:** Уважаемый продавец... я принес для вас конверт.

**Продавец:** Сейчас прочитаем! Читает: «Уважаемый Продавец! Примите оплату за подарок для нашей доченьки (сыночка)».

**Лиса:** Наверное, это курочка, жирненькая, вкусненькая! Или гусь! Я гусей тоже люблю (облизывается)

**Продавец (читает дальше):** И передайте, пожалуйста, подарок с Кузей Снеговиком–почтальоном, который принес вам это письмо. **(к Лисе):** А ты разве Снеговик?

**1 Аниматор:** Ребята, это Снеговик? Кто это? (ответ детей). Это она, Лиса отобрала письмо у Снеговика. Эх, ты, расстроила нас! Ведь у Саши–день рождения!

**Лиса:** Я... Я... Простите меня! Я больше так не буду. Не буду завидовать чужим подаркам, дождусь своего дня рождения и тогда вас всех в гости позову. Придете? Значит, вы меня прощаете?

**Снеговик:** Если честно говоришь, простим. А тебе, Сашенька, именинница–вот этот подарок. Вставай в круг, мы для тебя споем «Каравай».

**хоровод «Каравай»**

все говорят имениннику пожелания, поздравления

мульти. фильм «Маша и Медведь» или другой

**Лиса:** Предлагаю для именинника станцевать веселый танец «Буги–вуги».

все танцуют танец по показу аниматоров «Буги–вуги»

Аниматоры еще раз поздравляют именинника, прощаются, уходят, по желанию родителей аниматоры могут подарить ребенку подарок

## **7. Игровая программа для детей 3–5 лет «Клоун Пончик на дне рождения».**

**Персонажи:** Клоун Пончик, его подружка Настя.

**Атрибуты:** костюмы персонажей, конфета для того, чтобы спрятать ее в рукав, 10 воздушных шариков для конкурса загадок, мяч среднего размера.

**Средства ИКТ:** Проектор (если праздник в музыкальном зале) или телевизор (ноутбук, если праздник проходит в группе), мультипликационный фильм «Котенок по имени «Гав» (одна серия)

**к детям заходят Клоун Пончик, девочка Настя**

**Пончик:** Здравствуйте, детишки!

**Настя:** Здравствуйте, ребята, меня зовут Настя.

**Пончик:** К вам пришел клоун Пончик и привез конфет вагончик! Будет он вас веселить, и подарочки дарить. Как у вас красиво тут, как празднично! А что у вас за праздник такой? Что–что? Как вы сказали? (прикладывает свободную руку к своему уху)

**Настя:** День варенья? Нет?

**Пончик:** День печенья? Тоже нет?

**Настя:** День леченья? Снова нет?

**Пончик:** День мученья? Это напомнило мне кое–что! Меня все спрашивают, почему у меня лицо белое, наверно в муке? Но это не мука, это же пудра! Как меня зовут, помните, дети? Правильно—Пончик! А пончики всегда посыпают сахарной пудрой... Так что же мы празднуем все–таки? День ученья? Нет? Но учиться все равно нужно, об этом нельзя забывать!

Постойте–ка... Кажется я понял!!! А–а–а–а, вот оно что! День рожденья! Как же я сразу не догадался? А кто у нас именинник? У кого день рождения? У тебя? Давайте поздравим нашего виновника торжества!

**хоровод «Каравай»**

после того, как песня спета, Пончик одобрительно кивает

**Пончик:** А все же одних только поздравлений на словах мало! Мама говорила мне, что на день рождения нужно дарить подарки (оглядывается по сторонам). Но где же мой вагончик с конфетами? Кажется, я все растерял по дороге... Ну–ка, посмотрим (выворачивает карманы штанов, разводит руками)—пусто.

**Настя:** Ох уж этот Пончик! Думал, у него карманы полные конфет—оказалось ничего–то нет!

**Пончик:** Детки–детки, вы не спрятали конфетки? Нет? А вот тебя как зовут? (подходит к одному из детей). Ну–ка, что это у нас?!? Все узнаем мы сейчас!

спрятав в руке конфету, проводит ребенку за ухом, и достает как будто бы оттуда

**Пончик:** Теперь я знаю, где мои конфеты–вы подобрали их и спрятали. Нет? (задумчиво почесывает подбородок) Тогда кто же их подобрал? Давайте попробуем разгадать! Вы любите загадки? Ну, конечно же, любите, я так и знал!

Итак, приступим.

Ехал я на поезде—перепутал области. Переехал не туда—здесь не ходят поезда!

Все рассыпались конфеты, позади остались где–то...

Сейчас мы разгадаем, кто подобрал конфеты.

тому, кто первым отгадывает загадку, Пончик вручает воздушный шарик

### конкурс загадок

1. Кто раскрыл большущий рот? Верно—это..... (бегемот)
2. Прыгает и скачет ловко, очень любит он морковку.. (заяц)
3. Щетинится иголками, а прячется под елками..... (ежик)
4. В земляной норе живет, а зовется просто..... (крот)
5. Молоко дает нам снова, называется..... (корова)
6. Хитрая, бесстыжая, да еще и рыжая!..... (лиса)
7. Он в поросятах знает толк, а называют его..... (волк)
8. По реке плывет бревно, все зеленое оно.  
Хитростью не удивил нас зеленый..... (крокодил)
9. Большущий, косолапый, сосет в берлоге лапу.  
И умеет он реветь, а зовут его..... (медведь)
10. На чужих сердито лает, а грабителей кусает..... (собака)

**Настя:** Кто сумеет выше всех подкинуть шарик?

**кто выше подбросит воздушный шарик  
после игры шары кладутся в сторону**

**Настя:** Предлагаю познакомиться по—ближе, а то мы веселимся—веселимся, а друг о друге ничего не знаем! И поможет нам веселый мяч!

**все встали в большой общий круг, Пончик—внутри в центре круга**

**Пончик (берет мяч):** Наша Настя громко плачет—уронила в реку мячик. Тише, девочка, не плачь—к нам прискакал теперь твой мяч!

Дети, вы ведь любите играть в мяч, правда? Поднимите руки, кто любит! Очень хорошо. А знаете, кто задает больше всех вопросов? Правильно—вы сами. Это потому, что вам интересно узнать все на свете. Вот сейчас вы незнайки, а когда получите ответы на все вопросы в мире—станете всезнайками!

Но нам же надо узнать правила, как играть в игру «Любопытный мячик»! Это очень просто: тот, кто мячик мой поймал—я вопрос тому задал!

### игра «Любопытный мячик»

вопросы должны быть короткими и простыми: например «как тебя зовут?», «какого цвета мяч?», «сколько лет имениннику?» и т.п.  
ответив на вопрос, ребенок возвращает мяч клоуну

**Настя:** Ребята, у меня есть один знакомый попугай! Вы знаете, кто такой попугай? Это птица, которая все повторяет. Мы с вами сейчас будем попугайчиками тоже. Что я вам покажу—вы за мной повторяйте, хорошо?

### игра «Попугайчики»

дети - «попугайчики» стараются повторить за ведущим все его действия: все смешные движения и слова; побеждает самый внимательный «попугайчик»

1. Присел. 2. Подпрыгнул. 3. «Повилял хвостиком». 4. «Подразнился» - растопыренные пальцы к носу. 5. Покружился на месте. 6. Надул щеки и лопнул их пальцами. 7. Сказал: «О—о—ох!», «Ура!». 8. Выполнил танцевальное движение и т.д.

**Пончик:** Ой, ребята, что-то мы играем, играем... а мне потанцевать хочется. Потанцуем? Вставайте в большой круг, на меня внимательно смотрим.

**танец по показу Пончика «Буги-вуги»**

**Пончик:** Ну вот, потанцевали, мне сразу хорошо стало. Я такой шалунишка, люблю иногда побаловаться! Поэтому у меня припасено вот что (показывает 2 корзинки, в которых много шариков, скомканных из салфеток: зимой это могут быть снежки)—это разноцветные мухи! Сейчас мы с вами разделимся на 2 команды: команда «Котята» и команда «Щенята» (сам с помощью Насти поперек комнаты протягивает скакалку или канат). Одна команда—на эту сторону идите, а вторая—на эту. За черту (канат или скакалку) заступать нельзя (ставит корзинки не близко к канату)! По моей команде мухи с вашей помощью должны перелетать на сторону соперника. Приготовились... начали!

**игра «Разноцветные мухи»**

**после игры подводится итог, у кого меньше на его территории «мух»**

**Пончик:** Молодцы и «Котята», и «Щенята». За это я вам покажу мультфильм про одного котенка, которого звали очень интересно—«Гав», и про щенка. Хотите?

**просмотр мультфильма «Котенок по имени «Гав!»**

**Настя:** Мы с Пончиком еще раз поздравляем именинника с днем рождения, желаем ему (ей) счастья, прекрасного настроения, хороших подарков от мамы, папы и всех родных, кто придет на именины в гости. До свидания! (уходят)

**по желанию родителей аниматоры могут подарить ребенку подарок**

## Старший дошкольный возраст

### 8. Барбоскин в гости к вам пришел.

**Персонажи:** Веселый клоун Боня; пес Барбоскин.

**Атрибуты:** очки темные для Клоуна Бони, собачья шапка, красный круглый нос для клоуна, мячи, или пластиковые шарик, мешочек с канцелярскими принадлежностями.

к детям заходит Веселый клоун с грустным выражением лица и темными очками на носу, делая вид, что он ничего не видит, произносит:

**Веселый клоун Боня:** О–хо–хо! Как здесь темно! Есть кто–нибудь в этой комнате?

**Дети (по подсказке взрослых громко отвечают):** Есть!

**Веселый клоун (с повеселевшим лицом):** Ура! Я вас услышал! Но почему–то никого не вижу! Где вы все? (разводит руками). Что же мне делать? Я так хочу с вами познакомиться!

**Дети (снова по подсказке взрослых):** Нужно снять очки!

**Веселый клоун:** Мои очки? Но я не хочу их снимать! Ведь это подарок, который мне подарили на мой собственный День Рождения! А я очень люблю подарки! Вам ведь тоже нравится получать подарки?

**Все дети:** Да!

**Веселый клоун:** Я пришел к вам с подарками! Их у меня много—всем хватит! Но самый большой подарок я приготовил для именинника! Кстати, где же он? Я его не вижу!

#### игровой момент

Клоун начинает ощупывать всех детей, специально уклоняясь от именинника, а когда очередь доходит к виновнику торжества, он снимает очки и восклицает:

**Веселый клоун:** Да вот же он! Ух, ты! Каким большим ты стал! А скажи, пожалуйста, тебе нравятся мультфильмы?

**Именинник:** Да!

**Веселый клоун:** А вам, дети?

**Дети:** Да!

**Веселый клоун:** А вы можете назвать по именам всех главных героев мультиков, которых знаете?

дети начинают перечислять персонажей из мультфильмов, которые им особенно нравятся

**Веселый клоун:** Молодцы, ребята! Вам знакомы почти все герои мультфильмов! А мне известен еще один очень интересный персонаж из поучительного мультфильма. Сможете отгадать кто он? (читает стих-загадку про собаку–Барбоскина):

И папа–собачка, и мама–собачка.

И старший брат, и собачка–сестра.

Мы вместе живем, мы вместе играем,

Большая наша собачья семья!

Что это за семья, ребята, к которой все–собачки?

Вы правильно назвали имя! Вот его то я и пригласил к вам в гости!

В комнату заходит Барбоскин, здоровается с детьми, и начинает знакомиться с детьми, проводя игру «Мячик знакомств»

### игра «Мячик знакомств»

для игры понадобится мяч любого размера; дети становятся вокруг Барбоскина, а он бросает мячик по очереди каждому ребенку и задает вопрос: «Как тебя зовут?»; поймавший мяч, должен ответить и вернуть его обратно; так происходит по кругу, а вопросы после первого круга меняются на другие, к примеру: «Сколько тебе лет?», «Ты умеешь считать?», «Кто твой лучший друг?» и тому подобные

**Барбоскин:** Теперь, когда мы познакомились, можно и потанцевать!

### Быстро–медленно

**Барбоскин:** Медленная музыка сейчас сменится быстрой. Затем быстрая сменится медленной... Дети, ваша задача: под быструю музыку танцевать быстро, по одиночке, под медленную–медленно, парами. Запомнили? Не перепутаете?

чередуются быстрый и медленный треки; делается это все чаще, так что под конец музыка меняется уже через несколько тактов

**Клоун Боня:** Ребята, а я вчера гулял возле речки, видел там лягушек. Они со мной весело поиграли. Хотите тоже поиграть? Вставляйте в круг, а я встану в центр.

### Ква–ква–ква

детская игра, когда аниматор хорошо знает аудиторию  
дети становятся по кругу; клоун в центре с завязанными глазами:

Вот лягушка по дорожке скачет, вытянула ножки,  
Увидала комара, закричала...

клоун с завязанными глазами показывает на кого–нибудь из детей рукой;  
тот, на кого он указал, говорит: «Ква–ква–ква»;  
по голосу аниматор должен определить, кто это из детей;  
после первого раза можно поставить кого–то из детей

**Клоун Боня:** А еще, ребята, я на речке встретил сороконожку. А вы знаете, кто это? Да, у нее много–много ножек. И она очень ловко с их помощью передвигается вперед. А у нас у всех вместе–тоже много ножек. Поэтому мы сделаем целых 2 сороконожки!

### игра–сороконожки

аниматоры делят детей на команды с одинаковым количеством человек;  
каждая команда должна образовать цепочку;  
обязательно обозначить финишную линию;  
игроки садятся на корточки, вытягивают руки и кладут их на плечи того, кто сидит впереди;  
затем по команде игроки маленькими шажками начинают двигаться вперед до финишной линии;  
побеждает та команда, которая первой достигает финишной прямой.

**Барбоскин:** Слушай, Боня, сороконожки поиграли–ножки устали! Правильно? Значит, нужно ножкам отдохнуть. Ребята, снимайте обувь но–внимание! Только с одной ноги!

### игра «Обувашка»

игроков делят на две команды;  
каждый игрок снимает обувь с одной ноги, и вся снятая обувь складывается в одну корзину;  
затем первые из игроков каждой команды бегут по очереди к корзине, находят свою обувь и возвращаются к своей команде;  
после этого за своей обувью бежит следующий игрок и так далее;

побеждает та команда, которая обулась быстрее

### **игра «Угадайка»**

для этого потребуется полотняный мешок или непрозрачный пластиковый пакет; различные предметы (ручки, карандаши, фломастеры, теннисные мячики или шарики, небольшие куклы, машинки и другие различные игрушки) складываются в мешок; при этом, прежде чем спрятать предмет, его показывают детям с просьбой запомнить что это такое; с завязанными платком глазами, каждый желающий ребенок, достает из мешка первый попавшийся предмет и, ощупав его, называет, что он достал; в игре также, участвует клоун, но он постоянно ошибается в определении вытащенного предмета и дети радостно это воспринимают—такой большой, а не может сказать, что же у него в руках

### **Барбоскин предлагает посмотреть мульт.фильм «Барбоскины»**

**танец шуточный по показу взрослого под музыку из м/ф про Барбоскиных**

**Клоун Боня и Барбоскин предлагают все встать в круг, в центре—именинник, все поют «Каравай»,**

аниматоры дарят имениннику подарок, прощаются с детьми, уходят

## 9. Праздник в диких джунглях

**Персонажи:** Великие путешественники Джеймс и Билли.

**Атрибуты:** костюмы путешественников, «головные уборы» детям из воздушных шариков (длинных), «болотные кочки» для игры «Болото», резиновый мячик или обычный надувной шарик, для игры «Кенгуру», 4 стула или табурета, 20 шариков для пинг-понга, две миски (тазика), две глубокие тарелки и 20 пластиковых (одноразовых) ложек; картонное яблоко для «Травоядных» и картонная косточка для «Хищников» в игре «Добудь яйцо из гнезда»; мешочек, в котором находятся карточки с изображением животных для игры «Угадай животное»; надувной шарик продолговатой формы для игры «Скачки».

**Аниматоры–великие путешественники–Джеймс, Роза и Билли знакомятся с гостями именинника:**

**Джеймс:** Я вас приветствую, ребята! Я страстный путешественник и неутомимый искатель приключений! Зовут меня Джеймс... но не Бонд... (смеется). А это–мой друг! Его зовут .... Билли! Что это у вас здесь все так разукрашено и вы такие нарядные? Какой такой праздник сегодня?

**Дети:** Сегодня День Рождения!

**Билли:** Впервые слышу! Тут День Варенья? Или День Рвенья? Или что?

**Дети (повторяют):** День Рождения!

**Джеймс:** Ага! Тогда все понятно! Оказывается здесь у нас День Рождения! Вы так тихо об этом говорите, что я совсем ничего не расслышал. Наверное, вас плохо кормят, что голоса даже потеряли...А ну–ка давайте все вместе и очень громко крикнем: «День Рождения!»

**Все вместе:** День Рождения!

**Джеймс:** Ну вот! Совсем другое дело! Молодцы, ребятки!

**Билли:** Хотите вместе с нами отправиться в путешествие? Навстречу интересным приключениям? Скажите как можно громче!

**Дети:** Да!

**Билли:** Отлично, ребята! Мы очень рады! Не перевелись ещё на свете смелые мальчики и девочки! Прямо, совсем как мы! Приглашаем вас сегодня побывать в мире диких джунглей! Но нужно проверить, знаете ли вы язык животных и птиц, которые там обитают.

### игровой момент

**Джеймс:** Как кричат обезьяны?

**Дети (изображая крик обезьян):** Угу–гу!

**Билли:** А как рычит тигр, когда видит свою добычу?

**Дети (как можно громче дети рычат):** Р–р–р–р–р...

**Джеймс:** А голос лягушки вы узнаете? Какие она издает звуки?

**Дети (дети квакают):** Ква–ква–ква...

**Билли:** Да вы отлично найдете общий язык со всеми обитателями джунглей! Значит можем собираться... Ах, нет, постойте! Мы должны знать ваши имена! Давайте поближе познакомимся! Будьте добры, громко и отчетливо скажите свое имя, а затем выкрикните его, чтобы мы все знали ваш голос, если потеряемся в густых зарослях лиан и высокой травы!

каждый из детей говорит, а потом выкрикивает, как его зовут

**Билли:** Прекрасно! Мы с Джеймсом запомнили ваши имена, да и вы теперь знаете, как кого зовут! Теперь нам потеряться будет очень тяжело! Пора отправляться в путь! Всем надеть головной убор путешественника!

**Джеймс:** Смелые и неудержимые путешественники! Перед нами сложное испытание! Необходимо преодолеть топкое болото, шагая или прыгая по кочкам, которые вы видите перед собой! (показывает на листы бумаги—или линолеумные круги из физкультурного зала).

Для того чтобы никто не утонул, возьмитесь за руки и помогайте друг другу. Так, вы покажете себя дружной и умелой командой, которой по силам одолеть все препятствия.

Если кто-то провалится в болото (не попадет на кочку), придется вернуться и начать все сначала.

### игра «Болото»

ее можно проводить как на открытом воздухе, так и в помещении;  
понадобятся как можно больше листов белой чистой бумаги (линолеумные круги) форматом А4 овальной или круглой формы—это «кочки»;  
они раскладываются на полу с максимально запутанной траекторией для прохождения;  
дети друг за другом, по «цепочке» проходят по «кочкам», стараясь ступать только на «кочки»

**Джеймс (после игры):** Вы видели, как прыгают кенгуру? Кто сможет так же?

**Дети (выкрикивают):** Я! Я!

**Джеймс:** Сейчас узнаем, действительно ли это так! Давайте—ка становитесь друг за другом! А именинника мы поставим самым первым!

### игровая эстафета «Кенгуру»

для этого соревнования понадобится небольшой резиновый мячик или обычный надувной шарик; выстроив детей в шеренгу, на расстоянии 2–3 метров от себя, ведущий дает мяч (надувной шарик) имениннику и тот, зажав его между ног на уровне колен, прыгает, стараясь не уронить его; достигнув, таким образом, ведущего, нужно хлопнуть его по ладони (дав «пять») и вернуться к детям, которые ожидают своей очереди;  
при утере мяча, попытка повторяется от стартовой линии до тех пор, пока дистанция не будет успешно преодолена

**Билли:** Ребята! А вы знаете, что рядом с джунглями, где водятся кровожадные хищники, есть еще и саванны, на просторах которых пасутся антилопы? А тигры, которые прячутся в густых зарослях—выслеживают их и хотят поймать, чтобы съесть.

**Джеймс:** Давайте выберем, кто из вас станет тиграми, а кто будет антилопой. Для этого нужно громко рычать и высоко подпрыгивать.

дети начинают подпрыгивать (изображая антилоп)  
и рычать (показывая какие из них получатся тигры)

**Билли:** Вот как все страшно рычат! Даже мне как-то не по себе...

### тигры и антилопы

аниматоры делят детей на 2 параллельно стоящих команды; первым из каждой команды выдается мешок с проделанными для ног отверстиями в углах мешков;

**Билли:** Молодцы! Вы очень здорово бегаєте, ребята! Из вас получились настоящие тигры и антилопы!

**Джеймс:** А теперь мы определим, кто из вас самый внимательный!

**Джеймс:** Ребята, вы любите танцевать?

**Дети:** Да!

**Джеймс:** Вот и отлично! В наших джунглях все очень любят танцевать! Каждый вечер мы проводим задорные дискотеки! Но танцуют в джунглях совсем не так, как везде! Хотите знать, как правильно танцевать, чтобы постоянные обитатели диких джунглей считали вас своими?

**Билли:** Становитесь в круг вокруг меня и повторяйте мои движения!

#### музыкальная пауза: танец по показу

включают соответствующую веселую музыку; под ее сопровождение делаются танцевальные движения, присущие пляскам аборигенов вокруг костра; дети, глядя на ведущего, делают то же самое

**Джеймс (таинственным и страшным голосом):** В большом океане живет страшная зубастая хищница... У нее очень много зубов растущих несколькими рядами, и они такие острые, что перекусывают даже металлические канаты... Догадались, о ком я говорю?

**Дети:** Это акула!

**Билли:** Да-да! Вы угадали! И вы ее тоже боитесь, как и все?

**Дети:** Мы не боимся акул!

#### игра на внимание «Акула»

аниматор, сформировав из участников круг, дает им игрушечную акулу; если таковой не найдется, можно использовать надувной шарик голубого цвета, с нарисованными на нем глазами и широко открытой пастью с зубами; дети передают друг другу игрушку (шарик), делая движения руками похожими на океанские волны; получится, что по этим волнам и плывет акула; плыть она должна до тех пор, пока ведущий не выкрикнет слово «зубы»; услышав его, дети должны быстро убрать руки за спину, уронив игрушку на пол

**Джеймс:** Как весело здесь у нас в джунглях: все бегают, прыгают, плавают, рычат, кричат! Я даже немного устал. Давайте слегка передохнем и проверим свою сообразительность.

**Билли:** Друзья, вы, наверное, уже догадались, что в джунглях могут выжить только самые быстрые, ловкие и смелые. Но этого мало! Чтобы успешно путешествовать по джунглям, необходимо быть ещё умным и сообразительным! Я буду загадывать загадки, а вы попробуйте их отгадать.

1. По реке плывёт бревно. Ох, и злющее оно!  
Тем, кто в речку угодил, нос откусит .....(крокодил)
2. Он трубит, как паровоз, между глаз имеет хвост.  
Серый и огромный он. Догадались? Это .....(слон)
3. Это что за озорница на лиане веселится?  
На хвосте качается, скачет и кривляется? Это.....(обезьяна)
4. Он высокий и пятнистый, с длинной-длинной шеей,  
И питается он листьями-листьями с деревьев.....(жираф)

5. Какая коняшка ходит в тельняшке?.....(зебра)
6. Уж очень вид у них чудной: у папы локоны волной,  
А мама ходит стриженной. За что она обижена?  
Недаром часто злится на всех мамаша–.....(львица)
7. Не олень он и не бык, в жарких странах жить привык.  
На носу имеет рог, кто же это?.....(носорог)
8. На островок налетел ураган, на пальме остался последний... (банан).

**Билли:** Какие умные дети! Все трудные загадки Джеймса разгадали! Сейчас мы будем играть в новую игру и посмотрим, кто лучше справится с заданием.

#### **игра «Добудь яйцо из гнезда»**

такое соревнование может сопровождаться веселой зажигательной музыкой как и многие другие данной программы;  
для проведения этой игры понадобятся 4 стула или табурета, 20 шариков для пинг-понга, две миски (тазика), две глубокие тарелки и 20 пластиковых (одноразовых) ложек; игру желательно проводить на большой просторной площадке;  
участвуют две команды; они выстраиваются в шеренгу рядом со стульями, на которых стоит тарелка с 10 ложками; на расстоянии в несколько метров от них ставятся еще два стула с тазиками, наполненными водой (это гнезда), в которой плавают теннисные шарики (это птичьи яйца); по команде ведущего каждый из участников (по очереди) должен взять зубами ложку из тарелки на первом стуле и бежать к стулу, на котором стоит тазик; выловив из воды ложкой один шарик, необходимо донести его в ложке до первого стула и положить в тарелку; выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием и не потеряет ни одного шарика;

**Билли:** Ну, вы просто молодцы! Теперь совершенно понятно, кто лучше всех умеет добывать яйца из птичьих гнезд!

#### **игра «Угадай животное»**

для игры выбирается капитан; потребуется мешочек, в котором находятся карточки с изображением животных; если таковых не имеется можно написать словами на кусочках картона их названия;  
аниматор вызывает капитана и выдает ему мешочек с карточками

**Билли:** За 1 минуту по моему секундомеру, капитан должен доставать из мешочка по одной карточке и с помощью жестов и мимики, не говоря ни одного слова, объяснить всем детям, какое животное на ней присутствует.

**аниматор может помогать изобразить животное, если капитан команды затрудняется это сделать;**

**участники игры должны угадать, какое животное показывает их капитан**

**Билли:** Много испытаний мы с вами преодолели в джунглях! Пора отправляться домой. Поскачем домой на лошади.

#### **игра «Скачки»**

эстафета, в которой в качестве лошади используется надувной шарик продолговатой формы; ведущий строит детей по командам в две колонны (один за другим), а сам отходит на несколько метров; задача детей—оседлав шарик, проскакать на нем до ведущего и вернуться обратно, передавая затем следующему игроку;  
победителем становится команда, которая первой справится с заданием

**Билли:** Вот мы и дома! Я и мой друг смело вам говорим: вы настоящие смелые путешественники! Вы преодолели все испытания, справились со всеми заданиями! А

именинник был особенно отважен, ловок! И ему, как имениннику, от нас подарок!  
(вручение подарка под аплодисменты)

**Джеймс, Билли:** До свидания, ребята! Надеемся, что мы с вами еще увидимся!

## 10. Пиратская вечеринка

**Персонажи:** пират Билли, пират Эдди.

**Атрибуты:** канат, 2 комплекта слов на буквы «п», «и», «р», «а», «т», чтобы по первым буквам дети могли составить слово «пират», 3 конверта для них; косынки–банданы, 20 пиратских имен:

Черная Борода, Ситцевый Джек, Джентльмен Пиратов, Долговязый Джо, Джон Сильвер, Черный Карсар, Меткий Джек, Капитан Флинт, Джек Воробей, Одноглазый Джон, Серый Ворон, Длинноногий Бенни, Морской Волк, Доктор Сивли, Билли Бенбоу, Львиное Сердце, Зоркий Глаз, Капитан Крюк, Острый Клык, Непобедимый Джо (Яркая звезда, Рыжий Билли, Железный Хук, Железная рука);

нарисованные на бумаге и прикрепленные на мягкую ткань осьминог, морская звезда, корзина с пластиковыми мячиками для метания в осьминога, 3 «моталочки», киндер–яйца, в одном из которых находится записка с подсказкой, где искать кусок пиратской карты;

чашка или таз для клубков из тонких коротких канатиков, в одном из которых так же спрятана подсказка про карту; на флешносителе подборка песен из мультфильмов для угадывания, скакалка для игры «Береги ноги», воздушные шары–«сосиски», связанные в пиратские мечи, пиратская карта, разрезанная на 8 частей (7 частей пиратской карты спрятаны на улице, на разных участках детского сада; но одна, первая, не спрятана; она находится у пирата; все атрибуты–так же разложены по участкам).

### пираты встречают детей

**1 пират:** Здравствуйте, ребята!

**2 пират:** Мы уже вас заждались! И мы хотим с вами повеселиться!

**1 пират:** И хотим, чтобы вы нам помогли. Нам очень нужна ваша помощь. Нужно найти сокровища. Поможете нам? Тогда, для начала, чтобы нам, пиратам, помочь, вы должны тоже стать пиратами! Так что придется выполнить несколько испытаний!

1. Пройти по канату (ступни–поперек каната).

2. Разделитесь на 3 группы. Держите конверты. В них–слова. Вам предстоит отделить от каждого слова по первой букве и составить из них слово. Составите–кричите громко его (слово «пират»)

### дети на полу выполняют задание

1. П ирог, потолок, пистолет.

2. И голка, игрушка, индюк.

3. Р акета, рак, рука.

4. А рбуз, аист, афиша.

5. Т елефон, туфли, танк.

Молодцы! Вы достойны быть пиратами. Берите эти пиратские банданы.

### дети надевают на головы банданы

**2 пират:** У каждого пирата есть свое пиратское имя. Берите из этой шляпы скрученную бумажку и читайте свое имя.

дети берут из шляпы скрученные бумажки и читают свои пиратские имена

пират показывает детям кусочек карты; на ней написано, что для того, чтобы найти следующий кусок карты—нужно найти сердитого осьминога;  
все вместе находят осьминога (навешано полотно с прикрепленным бумажным осьминогом);  
задание детям: с некоторого расстояния попасть в осьминога пластиковыми шариками

### **игра «Победить осьминога»**

за полотном находят 2-й кусочек карты; на обороте написано, что 3-й кусок карты находится

### **игра «Кто скорее смотает лучики на солнышке (2 моталочки) и найдет 3 и 4 кусок карты сокровищ»**

кусок карты находится под одной из моталочек; на обороте—направление. ....есть волшебные яйца, в одном из них подсказка, где искать следующие—5 и 6 отрывки карты сокровищ

**1 пират:** Ребята—пиратики! Карта подсказывает нам, что еще кусочки карты находятся недалеко в озере в волшебных яйцах. Все туда!

дети находят 5 и 6 кусочки карты; пират—аниматор предлагает ребятам немного отдохнуть; предлагает детям послушать и отгадать музыкальные фрагменты (песни из мультфильмов), а заодно потанцевать под эту веселую музыку

### **игра «Угадай мелодию»**

**2 пират (похвалил детей):** Вы заслужили кусок пиратской карты (7–8) сокровищ! Держите, даже 2 куса карты. Вам пора идти дальше!

**1 пират:** Мы большие молодцы! Теперь давайте положим кусочки карты на пол и попробуем ее собрать.

### **игра «Собери карту сокровищ»**

после того, как дети собрали из кусков карту, с помощью пиратов—аниматоров и определили по карте, где находятся сокровища—открывают найденный сундук, достают из него шары—«сосиски» в виде пиратских шпаг; пираты прощаются с детьми, благодарят их за помощь, уходят

## 11. Благородный Робин Гуд

**Персонажи:** Робин Гуд, его друг Билли.

**Реквизит:** 1. На каждого ребенка листы чистой белой бумаги форматом А 4 (для изготовления самолетов).

2. Нарисованные на листах ватмана мишени.

3. Маркер для меток на луках детей за победу в состязаниях.

4. Широкополая или обычная фетровая шляпа для игры «Меткий Робин Гуд», пластмассовое ведро, картонная коробка, табурет, игрушечные или самодельные луки из воздушных шаров «сосисок».

5. Несколько мелких мягких игрушек, колец по количеству детей и небольших мячей для игры «Мяч и кольцо», бутафорские шпаги из воздушных шаров—«сосисок», фигурка шахматного ферзя.

6. Пилотки к которым прикреплено несколько бумажных или других перьев, изготовленные из бумаги (или готовые) пластиковые или металлические кольца для бросков на попадание.

7. Несколько (по количеству детей) киндеров, грецкие и лесные орешки, крышки от газировки для игры «Шляпа».

### **Декорации:**

В удобных местах, на стенах, прикрепляются несколько бумажных мишеней, а по середине комнаты устанавливается подобие шалаша (конструкция из стульев, на которые наброшено одеяло или достаточного размера ткань). Рядом с шалашом, или вокруг него устанавливаются деревянные пеньки (полученные от распила на чурбаны ствола дерева).

### Все испытания, соревнования первым начинает именинник

дети заходят в группу, или в музыкальный зал, где их встречают Робин Гуд и его друг Билли

**Робин Гуд:** Здравствуйте, уважаемые дети. Я—Робин Гуд! Самый благородный и честный разбойник! Со мной мой друг, его зовут Билли. Мы узнали, что в вашей группе есть... именинник! Это правда? А он добрый? Вы с ним дружите?

**Билли:** Это хорошо, что именинник благородный. Мы никогда не обидим доброго, и наоборот, накажем злого и жадного. Приглашаем вас в нашу команду благородных разбойников. Хотите?

**Билли предлагает детям по—очереди бросить небольшой пластиковый или резиновый мячик в мишень (баскетбольное кольцо на стойке)**

после нескольких попыток попасть в центр мишени (хотя бы одна из них должна быть удачной), ребенку вручается головной убор с перьями (по типу пилотки), лук и шпага из воздушных шаров «сосиски», а также лист бумаги, из которого ему нужно будет сделать самолетик (если кто—то не умеет этого делать, ему помогают)

**Робин Гуд:** Теперь, когда вы показали свою меткость в первом испытании и получили все атрибуты настоящего лесного благородного разбойника, у вас есть возможность стать моим лучшим другом, поучаствовав в многочисленных соревнованиях. Начнем?! Для начала нужно сделать из бумаги самолетика. Вот вам бумага, приступайте (персонажи помогают).

из бумаги делаются самолетики

**Билли:** Теперь, когда у вас в руках самолетик, вы по очереди должны попасть им в центр мишени, прикрепленной на стене. За каждое удачное попадание, я своим маркером сделаю метку на вашем луке. Чем больше меток вы насобираете во всех соревнованиях, тем выше будет оценено ваше мастерство! Вперед!

#### «Полет самолета»

на расстоянии в несколько метров от большой мишени, висящей на стене, устанавливается огневой рубеж (черта мелом на полу или предмет ближе которого подходить к мишени нельзя); один персонаж контролирует ход игры, второй—ставит метки на луках попавших в цель детей)

**Робин Гуд:** Это слишком легкое испытание для вас! Мишень—большая, самолеты—маленькие! А вот сейчас все будет наоборот! (ставит посередине комнаты стул (табурет) и кладет на него перевернутую шляпу. В нее участникам соревнования нужно забросить предметы, которые ведущий раздал детям заранее)

#### «Шляпа»

дети встают по кругу на расстоянии от шляпы и по очереди бросают свой предмет; каждый удачный бросок отмечается Робин Гудом меткой, при помощи маркера, на луке участника

**Билли:** Отлично! Старались все! Кто—то совсем молодец, кому—то еще нужно потренироваться в меткости. А для веселой тренировки у меня есть вот такой стул (ставит стул; на стуле—несколько маленьких машинок, мягких игрушек—это мишени), вот такие мячики в корзинах—это для бросков, и вот такие кольца—их нужно набросить на ножку стула. Каждый держите вот этот мячик.

#### «Мяч или кольцо»

каждому ребенку дается по мячику—маленький пластмассовый и по пластмассовому кольцу; на некотором расстоянии от выстроившихся участников соревнований Робин Гуд устанавливает два стула; на одном он раскладывает мелкие предметы или мягкие игрушки, а второй переворачивает ножками кверху; задача детей—сбить мячиком фигурку с первого стула и нанизать броском кольцо (из пластика или металла) на любую ножку перевернутого стула; каждому участнику дается по 1 попытке и в случае удачи, участник получает метку на свой лук

**Робин Гуд:** Ребята, вы любите слушать сказки? А рассказывать их? А сочинять сказки пробовали? Я зову вас в сказочный шалаш, чтобы сочинить сказку (про дракона, динозавра, или еще кого—нибудь).

#### «Сказка в шалаше»

с помощью взрослых дети, сидя между стульями, накрытыми большим покрывалом, сочиняют недлинную сказку; все вылезли из «шалаша»

**Робин Гуд:** Пора размяться! Разбойничья дискотека!

#### «Разбойничья дискотека» «Быстро—медленно»

Медленный танец.

**Билли:** Медленная музыка сейчас сменится быстрой. Затем быстрая сменится медленной... Благородные разбойники, ваша задача: под быструю музыку танцевать быстро, под медленную—медленно. Запомнили? Не перепутаете?

быстрые и медленные треки чередуются; аниматор делает это все чаще, так что под конец музыка меняется уже через несколько тактов;  
самые ловкие и изобретательные танцоры получают метки на свои луки

**Билли:** Танцоры вы, хоть куда! Но есть еще важное качество, важное для человека—терпение. Проверим, обладаете ли вы терпением.

#### **игра «Пирамида» (4 комплекта по 9 стаканов)**

детям предлагается на скорость сложить пирамиду из перевернутых стаканчиков (в усложненном варианте—с закрытыми глазами);  
нижний этаж—5 штук в один ряд, сверху, в шахматном порядке 4, потом 3, 2, 1

#### **«Мушкетеры»**

ведущий устанавливает на краю стола шахматную фигурку ферзя;  
расстояния около двух метров дети должны попытаться в фехтовальном выпаде, своей бутафорской шпагой попасть в него;  
в зачет идут только точные «уколы», рубящие движения считаются нарушением мушкетерской этики;  
при точном попадании участник соревнований получает метку на своем луке

**Билли:** Ребята, настало время загадок. Мы с Робин Гудом часто обитаем в лесах. А вы были в лесу? Тогда угадайте, какие животные живут там.

#### **загадки про лесных зверей**

1. Любит кушать он малину и в берлоге спать всю зиму.  
Страшно может он реветь, а зовут его.....(медведь)
2. Он в лесу дремучем рос, серой шерстью весь оброс.  
В зайцах вкусных знает толк злой голодный серый.....(волк)
3. У него иголки, как в лесу на елочке.  
Зверя лучше не тревожь! Он колючий. Это.....(еж)
4. Это что за зверь такой? Может жить он под землей.  
Норку и подземный ход лапками копает.....(крот)
5. Чтобы выстроить плотину, запасет он древесину.  
Зверь трудолюбив и добр, тащит бревна к речке.....(бобр)
6. У него рога ветвисты, а бока чуть—чуть пятнисты.  
Всех катать ему не лень, возит саночки.....(олень)
7. Эта рыжая плутовка может влезть в курятник ловко,  
С петушком в лесок умчится. Как зовут ее?.....(лисица)
8. Кто по зарослям идет, на ходу листву жует?  
Лучше с ним гулять поврозь. Этот зверь—рогатый.....(лось)
9. Бродит хищный кот в лесах с кисточками на ушах.  
Дальше от него держись—быстро нападает.....(рысь)
10. Живёт в дупле, живёт в гнезде, лесной орех, грибы таскает.  
И на немалой высоте пушистый хвост, как луч, мелькает.....(белка)
11. Это что за зверь лесной встал, как столбик, под сосной

- И стоит среди травы—уши больше головы?.....(заяц)  
12. У него в полосках спинка, хвостик легкий, как пушинка,  
Все запасы, как в сундук, прячет в дупла.....(бурундук)

**Робин Гуд:** Вы просто молодцы, дорогие мои! Всех вас от этого дня, я буду считать своими лучшими друзьями! Свои луки вы заберете с собой на память о больших приключениях с Робин Гудом. А те метки, которые вы получили, состязаясь в смелости и ловкости, будут напоминать вам о великих делах, они еще могут возникнуть на вашем жизненном пути.

**Билли:** Последнее, что нам с вами необходимо сделать—поздравить громко и дружно именинника с днем рождения! Крикнем дружно 3—4:

**Все хором:** С днем Рождения!

Робин Гуд и Билли прощаются с детьми, уходят,  
по желанию родителей аниматоры могут подарить ребенку подарок