

Нефтеюганское районное муниципальное бюджетное
дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад «В гостях у сказки»

ПРИНЯТО:

Педагогический совет НРМБ ДОУ
«Детский сад «В гостях у сказки»
протокол № 2
от «31» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО:

Приказом и.о. заведующего НРМБ ДОУ
«Детский сад «В гостях у сказки»
№ 262 –О от «31» августа 2023 года

СОГЛАСОВАНО:

Управляющий совет НРМБ ДОУ
«Детский сад «В гостях у сказки»
протокол № 1
от «31» августа 2023 г.

**ПРОГРАММА
ТЕАТРАЛИЗОВАННЫХ МЕРОПРИЯТИЙ
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ПРАЗДНИЧНЫЙ ФЕЙЕРВЕРК»**

*ко дню рождения
детей дошкольного возраста*

Срок реализации – 1 год

Автор-составитель:
музыкальный руководитель
Хайретдинова Светлана Владимировна

пгт. Пойковский
2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка	3
1.1.	Актуальность и новизна Программы.....	3
2.	Целевой раздел	4
2.1.	Цель и задачи Программы.....	4
2.2.	Планируемые результаты Программы.....	4
3.	Содержательный раздел	5
3.1.	Содержание примерных праздничных театрализованных мероприятий.....	5
	Театрализованное мероприятие «Забавные приключения с Фиксиком «Нолик» (для детей средних, старших и подготовительных к школе групп).....	5
	Театрализованное мероприятие «Пиратская вечеринка» (для детей старших групп).....	9
	Театрализованное мероприятие «Пиратская вечеринка» (для детей подготовительной к школе групп).....	11
	Театрализованное мероприятие «Пиратская вечеринка» (для детей средней группы).....	13
	Театрализованное мероприятие «Приключения с Каруселькой» (для детей 2 младшей группы).....	15
	Театрализованное мероприятие «Карлсон» (для детей старших групп).....	19
	Театрализованное мероприятие «Красная Шапочка или «Маша» (для детей средней группы).....	22
	Театрализованное мероприятие «Мальвина» или «Буратино» (для детей младшей группы).....	24
	Театрализованное мероприятие «Трансформеры» (для детей старшей и подготовительной к школе групп).....	26
	Театрализованное мероприятие «Роза Барбоскина» (для детей средних и старших групп)	29
	Театрализованное мероприятие «С куклой Лол» (для детей подготовительных к школе групп)	30
	Театрализованное мероприятие «Дружок Барбоскин» (для детей старшей и подготовительной к школе групп).....	35
	Театрализованное мероприятие «Приключения с Ириской» (для детей средних и старших групп).....	37
3.2.	Организация проведения праздничных театрализованных мероприятий.....	39
4.	Организационный раздел	41
4.1.	Годовой календарный учебный график.....	41
4.2.	Кадровое обеспечение.....	42
4.3.	Материально-техническое и информационное обеспечение.....	42
4.4.	Методическое обеспечение.....	42

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Весёлые огни в глазах ребёнка, улыбка на устах, задорный смех,
Вот то, что без сомнения, порадует, родители, вас всех!

1.1. Актуальность и новизна Программы

Федору Михайловичу Достоевскому принадлежит замечательная по своей глубине и простоте мысль о том, что светлые воспоминания детства могут спасти человека в трудные минуты взрослой жизни, удержать от низкого поступка в ситуации нравственного выбора. Осмысление этой идеи означает, что успех воспитания зависит от того, как много светлых и радостных минут детства ребенок может взять в самостоятельную жизнь. Накопить этот необходимый для каждого человека запас добрых воспоминаний детства помогут праздники, и в частности один из самых памятных для ребенка дней в году – день рождения.

Для каждого ребенка детский день рождения является чудом, днем исполнения желаний и волшебства. Его ждет не только малыш, но и взволнованные родители десятки раз прокручивают в голове разные идеи о том, как сделать этот день незабываемым. Но смотрим на календарь – день то обычный, рабочий... И пусть в воскресенье соберутся шумные гости, но ведь день рождения – сегодня! А сегодня надо спешить на работу, а малыша – вести в детский сад. Впрочем, это совсем не повод для расстройства! Даже наоборот – при минимуме затрат можно подарить праздник не только одному малышу, но и порадовать всех его маленьких друзей.

В наших силах предоставить ребенку возможность почувствовать себя в этот день самым счастливым человеком на Земле.

Чтобы сделать День рождения ребенка веселым и запоминающимся, разработана программа художественной направленности «Праздничный фейерверк» (*далее – Программа*). Программа разработана для реализации с детьми дошкольного возраста от 3 до 7(8) лет в 2021-2022 учебном году.

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным законом РФ от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»,
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными Постановлением Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № 28,
- Санитарными правилами и нормами СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденными Постановлением Главного государственного санитарного врача России от 28.01.2021 № 2,
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»,
- Уставом Учреждения,
- Положением о дополнительной общеразвивающей программе Нефтеюганского районного муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад «В гостях у сказки», утвержденное приказом № 80-О от «28» февраля 2023 года.

2. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

2.1. Цель и задачи Программы

Цель: создание условий для эмоционально-личностного развития детей.

Задачи:

- доставить имениннику радость;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость на музыку веселого характера.
- познакомить детей с различными видами игровой деятельности, учить детей выполнять танцевальные движения в соответствии с характером музыки.
- развивать речь, память, воображение, мышление, музыкальный слух.
- способствовать сплочению детского коллектива;
- поддерживать интерес детей на протяжении всего праздника (с помощью конкурсов, веселых эстафет, музыкальных, танцевальных и сюрпризных моментов, исполнения любимых и именинных песен и т.д.);

2.2. Планируемые результаты Программы

Проводимые мероприятия позволят:

- создать условия для творческого взаимодействия родителей, детей и педагогов;
- создать условия для укрепления взаимоотношений в семье;
- увеличить поток желающих воспользоваться данной услугой.

Презентация: предоставление видеозаписей и фотографий на съемном носителе родителям (законным представителям).

3. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Содержание праздничных театрализованных мероприятий

Театрализованное мероприятие «Забавные приключения с фиксиком «Нолик»»

Оборудование:

- костюм, или маска фиксика для ведущего;
- карточки с изображениями различных электроприборов (утюг, телевизор, фен, настольная лампа, холодильник, пылесос, телефон и т. д.);
- цветные карандаши, разломанные на половинки, скотч, изолента;
- чёрно-белые раскраски с изображениями фиксиков;
- тарелка с кусочками знакомых детям вкусов: фрукты, сладости, овощи;
- повязки на глаза;
- карточки с загадками о бытовых приборах;
- маска любого фиксика, маска Кусачки;
- несколько десятков коротких верёвочек.

Нолик: Привет! Вы меня узнали? Кто я? Ну-ка отвечайте!

Дети кричат: «Нолик!».

Нолик: Да, я фиксик по имени Нолик, и я очень люблю веселиться. Сегодня у нас день рождения – самый лучший в мире праздник! Я подготовил для вас сюрприз, но не хочу отдавать его просто так и поэтому предлагаю пройти несколько испытаний. Уверю, задания будут весёлыми и интересными. Вы готовы? Тогда: «Тыдыщ!».

Ребята выкрикивают: «Тыдыщ!» и показывают характерный для фиксиков жест из трёх пальцев (указательный и средний вверх, а большой в сторону).

Нолик: И начнём с небольшой разминки, в которой вспомним названия различных электроприборов, что живут у нас в домах, но сделаем это не совсем привычным образом. Чтобы показать ту или иную технику, вам нужно будет проявить чудеса актёрского мастерства.

Конкурс «Угадай, какой я прибор!»

Дети вытаскивают карточки с электроприборами по очереди, но не показывают другим ребятам, что же там нарисовано. Конкурсант изображает телом и движениями технику, а остальные должны ответить, что загадано. Для малышей можно разрешить использование звуков.

Нолик: Тыдыщ! Вы справились просто отлично! А это означает, что вам можно поручить задачу посложнее, например, починить что-нибудь. О, я вижу кто-то постарался и поломал цветные карандаши. Такая досада! Но вы же можете мне помочь?

Конкурс «Почини карандаши»

Ребята с помощью скотча, изоленты сматывают одинаковые половинки карандашей, которые выбираются из общей кучки.

Нолик: И снова «Тыдыщ!». И снова вы сделали всё даже лучше, чем я мог пожелать. А куда бы нам применить то, что удалось починить? А, кажется, знаю, мой портрет и фотографии других фиксиков почему-то утратили цвет, и карандашики нам помогут вернуть всё на свои места.

Ребята разукрашивают чёрно-белые картинки героев мультфильма.

Нолик: Устали небось? А мы сейчас немножечко перекусим! Помните, как Дим Димыч однажды мечтал стать настоящим дегустатором? Давайте и мы попробуем на себе эту вкуснейшую профессию.

Конкурс: «Угадай, что во рту»

Детям завязывают глаза и вкладывают в рот кусочек чего-нибудь вкусного: яблоко, банан, огурчик, зефир и т. п. Ребята должны угадать, что же они жуют.

Нолик: Тыдыщ! Мы сыты и довольны, а, значит, пришло время поразмять мозги! Будем отгадывать загадки, ответы на которые нужно искать среди электроприборов.

Загадки:

- Я прибор горячий, будто пламенем горящий, сделаю любую ткань гладкой и блестящей! (Утюг)
- Внешне я большой и тёплый, а внутри совсем холодный, сохраню на радость маме свежим творог и сметану! (Холодильник)
- Если нужно срочно-срочно позвонить куда угодно, ты меня скорей бери, цифры нужные найди! (Телефон)
- Я на вид совсем обычный, только ты не обманись, чтоб увидеть фильм отличный, меня включить не ленись! (Телевизор)
- Мама волосы помыла, мама встала у стола и в розетку поместила длинный шнурик для меня! (Фен)

После каждого правильного ответа Нолик и дети кричат «Тыдыщ!».

Нолик: Вы всё ближе к сюрпризу от фиксиков! Сейчас я проверю, насколько вы ловкие и быстрые. Поиграем в Кусачку?

Конкурс «Кусачка»

Ребята становятся в круг, берутся за руки. В центре ребёнок в маске фиксика, вне круга – в маске Кусачки. Начинает играть музыка. Кусачка пытается прорваться в центр круга, чтобы «укусить» фиксика, дети стараются не дать ей это сделать. Если ей всё же удаётся попасть к фиксику, то роли меняются и уже другой ребёнок становится собачкой.

Нолик: Ну что ж осталось только для нашего именинника спеть каравай, но не простой, а каравай **фиксиков**.

«Каравай»

"Мы на **фикси-именины**, зажжем электро-каравай,
Каравай, каравай - кого любишь заряжай!"

Дополнительные игры:

Средняя группа:

1. *Игра «Догони инструмент»*

Оборудование: инструмент

Дети встают в круг ведущий пускает по кругу инструмент. Ведущий пытается догнать инструмент. Можно хитрить, перебрасывать, пускать инструмент в обратном направлении. В конце игры инструмент оказывается в руках у ведущего.

Игра «Жадина»

Оборудование: шарики

Фиксик по полу разбрасывает много шариков. Задача игроков собрать как можно больше шариков. Побеждает тот, у кого больше шариков.

2. *Игра «Найди свой башмак»*

Две команды снимают обувь и сбрасывают в общую кучу. По команде, под веселую музыку, каждый ищет свою пару и быстро надевает ее. Выигрывает так команда, где все обулись за меньшее время.

3. *Игра «Фиксик, замри!»*

Под активную музыку детям предлагается подвигаться. По очереди, Симка и Нолик дают команду «Замри» и побуждают занимать позы самые неожиданные и неустойчивые, щекочут ребят, дуют и всячески мешают устоять. Можно усложнять задание – предлагать замереть на правой ноге, на левой, на руке и ноге и т. д.

4. *Конкурс: «Угадай, что во рту»*

Оборудование: мелко нарезанные фрукты, банан, яблоко, груша.

Детям завязывают глаза и вкладывают в рот кусочек чего-нибудь вкусного: яблоко, банан, огурчик, зефир и т. п. Ребята должны угадать, что же они жуют.

5. Игра «*Волшебная шляпа*».

Оборудование: шляпа

Дети под музыку передают друг другу шляпу. Когда музыка останавливается, у кого в руках осталась шляпа, выходит в центр танцует и показывает движения. А все дети повторяют.

Старшая группа

1. Игра «*Помогатор*»

Оборудование: детские инструменты

Два черных мешка в которых лежат инструменты вперемешку и игрушками, дети на ощупь должны определить предмет и положить в помогатор.

2. Игра «*Лишний стульчик*».

Оборудование: стулья

Ставятся стулья на один меньше чем игроков. Все бегают вокруг, как останавливается музыка все садятся на стулья, кому стула не хватает, тот выбывает. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один победитель.

3. Викторина «*Кто такие фиксика?*»

Вопросы:

1. Кто такие **фиксика**? (*человечки, живущие в технике*)

2. Что они делают? Ломают технику? (*исправляют неполадки, чинят приборы*)

3. Какие персонажи есть в мультфильме про **фиксиков**? (Девять **фиксиков** — Папус, Маса и их дети Симка и Нолик, дедушка Дедус, одноклассники Симки- Файер, Игрек, Шпуля и Верта. Дим Димыч — мальчик 8 лет, его мама и папа, собака, жучок.)

4. Как звали собаку Дим Димыча? (*Кусачка*)

5. Что едят **фиксика**? Пирожные и мороженое? (*нет, они питаются энергией от приборов*)

6. Какой знак пальцами показывают настоящие **фиксика**?

7. Про какие приборы рассказывают **фиксика** в мультфильме? (*чайник, пылесос, холодильник и т. д.*)

8. Что такое помогатор? (*ранец с инструментами*)

4. Интерактив «*Строим башню кто выше*»

Из крупных цветных кубиков две команды строят башенки — у кого выше. Если обе башни одинаковые, нолик может подуть на каждую, если дети большие и не обидятся... Команда чья башня устояла, побеждает.

4. Игра «*Пазл*»

Оборудование: пазлы

Дайте деткам задание починить картину — собрать открытку-пазл с Фиксиками из кусочков, которые собраны в конверте или общий пазл средней величины для всех.

5. Конкурс: «*Угадай, что во рту*»

Оборудование: мелко нарезанные фрукты, банан, яблоко, груша.

Детям завязывают глаза и вкладывают в рот кусочек чего-нибудь вкусного: яблоко, банан, огурчик, зефир и т. п. Ребята должны угадать, что же они жуют.

6. Конкурс «*Кусачка*»

Оборудование: маски: кусачки, фиксика.

Ребята становятся в круг, берутся за руки. В центре ребёнок в маске фиксика, вне круга — в маске Кусачки. Начинает играть музыка. Кусачка пытается прорваться в центр круга, чтобы «укусить» фиксика, дети стараются не дать ей это сделать. Если ей всё же удаётся попасть к фиксику, то роли меняются и уже другой ребёнок становится собачкой.

Нолик: Ну что ж осталось только для нашего именинника спеть каравай, но не простой, а каравай **фиксиков**.

«*Каравай*»

«Мы на **фикси-именины**, зажжем электро-каравай, Каравай, каравай - кого любишь заряжай!»

Дополнительные игры:

Средняя группа:

1. *Игра «Догони инструмент»*

Оборудование: инструмент

Дети встают в круг ведущий пускает по кругу инструмент. Ведущий пытается догнать инструмент. Можно хитрить, перебрасывать, пускать инструмент в обратном направлении. В конце игры инструмент оказывается в руках у ведущего.

Игра «Жадина»

Оборудование: шарики

Фиксик по полу разбрасывает много шариков. Задача игроков собрать как можно больше шариков. Побеждает тот, у кого больше шариков.

2. *Игра «Найди свой башмак»*

Две команды снимают обувь и сбрасывают в общую кучу. По команде, под веселую музыку, каждый ищет свою пару и быстро надевает ее. Выигрывает так команда, где все обулись за меньшее время.

3. *Игра «Фиксик, замри!»*

Под активную музыку детям предлагается подвигаться. По очереди, Симка и Нолик дают команду «Замри» и побуждают занимать позы самые неожиданные и неустойчивые, щекочут ребят, дуют и всячески мешают устоять. Можно усложнять задание – предлагать замереть на правой ноге, на левой, на руке и ноге и т. д.

4. *Конкурс: «Угадай, что во рту»*

Оборудование: мелко нарезанные фрукты, банан, яблоко, груша.

Детям завязывают глаза и вкладывают в рот кусочек чего-нибудь вкусного: яблоко, банан, огурчик, зефир и т. п. Ребята должны угадать, что же они жуют.

5. *Игра «Волшебная шляпа».*

Оборудование: шляпа

Дети под музыку передают друг другу шляпу. Когда музыка останавливается, у кого в руках осталась шляпа, выходит в центр танцует и показывает движения. А все дети повторяют.

Старшая группа

1. *Игра «Помогатор»*

Оборудование: детские инструменты

Два черных мешка в которых лежат инструменты вперемешку и игрушками, дети на ощупь должны определить предмет и положить в помогатор.

2. *Игра «Лишний стульчик».*

Оборудование: стулья

Ставятся стулья на один меньше чем игроков. Все бегают вокруг, как останавливается музыка все садятся на стулья, кому стула не хватает, тот выбывает. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один победитель.

3. *Викторина «Кто такие фиксик?»*

Вопросы:

1. Кто такие **фиксик**? (*человечки, живущие в технике*)

2. Что они делают? Ломают технику? (*исправляют неполадки, чинят приборы*)

3. Какие персонажи есть в мультфильме про **фиксиков**? (Девять **фиксиков** — Папус, Мася и их дети Симка и Нолик, дедушка Дедус, одноклассники Симки- Файер, Игрек, Шпуля и Верта. Дим Димыч — мальчик 8 лет, его мама и папа, собака, жучок.)

4. Как звали собаку Дим Димыча? (*Кусачка*)

5. Что едят **фиксик**? Пирожные и мороженое? (*нет, они питаются энергией от приборов*)

6. Какой знак пальцами показывают настоящие **фиксики**?
7. Про какие приборы рассказывают **фиксики в мультфильме?** (*чайник, пылесос, холодильник и т. д.*)

8. Что такое помогатор? (*ранец с инструментами*)

4. Интерактив «Строим башню кто выше»

Из крупных цветных кубиков две команды строят башенки – у кого выше. Если обе башни одинаковые, нолик может подуть на каждую, если дети большие и не обидятся... Команда чья башня устояла, побеждает.

5. Игра «Пазл»

Оборудование: пазлы

Дайте деткам задание починить картину – собрать открытку-пазл с Фиксиками из кусочков, которые собраны в конверте или общий пазл средней величины для всех.

6. Конкурс: «Угадай, что во рту»

Оборудование: мелко нарезанные фрукты, банан, яблоко, груша.

Детям завязывают глаза и вкладывают в рот кусочек чего-нибудь вкусного: яблоко, банан, огурчик, зефир и т. п. Ребята должны угадать, что же они жуют.

7. Конкурс «Кусачка»

Оборудование: маски: кусачки, фиксика.

Ребята становятся в круг, берутся за руки. В центре ребёнок в маске фиксика, вне круга – в маске Кусачки. Начинает играть музыка. Кусачка пытается прорваться в центр круга, чтобы «укусить» фиксика, дети стараются не дать ей это сделать. Если ей всё же удаётся попасть к фиксику, то роли меняются и уже другой ребёнок становится собачкой.

Театрализованное мероприятие «Пиратская вечеринка» в форме квеста (для детей старшей группы)

Идея праздника по типу игры «6 записок».

Оборудование: Части ключа, письмо, загадки, письма в конвертиках, карточки с разными животными, мешок маленький, большие ботинки, ложки, теннисные мячи, минусовка современных и советских песен, подозрная труба, сундук, подарки.

Ход праздника:

Пират: Здравствуйте! Ой, как много ребят! И все такие нарядные! А-а, у вас праздник, наверное, правильно? (ответы детей)

Пират: А какой? Сейчас я угадаю! Может Новый год? Восьмое марта?

Пират: Что же это за праздник, я не знаю других! (ответ детей)

Пират: Ой, надо же. Дайте, дайте, я угадаю, кто тут именинник!

(Подхожу к каждому из детей и пытаюсь отгадать, именинник это или нет.)

(дети отвечают, что среди них нет именинника).

Пират: Давайте же позовём именинника! (именинник выходит)

Пират: Всех приветствую друзья на Дне Рождение (имя ребенка) я!

Пират: А что же самое главное на Дне Рождение? (торт)

Пират: Давайте похлопаем ребята, вот он наш торт (Вместо торта выношу почтовую посылку)

Пират: Что это такое, ребята? Давайте посмотрим... Письмо от Морского Змея! Она хочет испортить (имя ребенка) праздник. (Читаю письмо, написанное от на листке)

Текст письма от Морского змея:

Здравствуйте, ребята!

Что веселитесь? Праздник у вас сегодня? Я тоже очень люблю праздники! Но почему-то меня никогда никто не приглашает на них. И, поэтому, я заколдовала ваш День рождения сегодня! Праздника не будет! Отменяется! Ха, ха, ха. Ну ладно, пойду вам на уступки. Расколдую ваш праздник. Но не просто так, а с условиями. Нужно выполнить мои задания, и тогда, у вас будет праздник, и вы получите свои подарки, которые я заперла огромным ключом. Найдите этот ключ! Ха, ха, ха.

Пират: Не будем расстраиваться, ребята. Мы обязательно найдем ключ!

Пират: Ну что ребята начнём испытания!

Пират: Чтоб найти ключ, нужно выполнить задание, которое написано на записке, а чтоб найти записку, нужно отгадать загадку.

(Загадка о том предмете, где лежит записка. Находят записку, выполняют задание, которое на ней написано, за это получают часть ключа).

Загадка 1: Днём о ней я позабуду, вечером ишу повсюду, ночью ж лучшая подружка. Для меня моя (**подушка**). (Ищут записку, записка оказывается под подушкой у именинника).

Первая записка. Нужно быстро и правильно ответить на загадки:

- Быстрее всех от страха, несется ... (не черепаха, а заяц).
- Кто в малине знает толк? Косолапый, бурый ... (не волк, а медведь)
- В теплой лужице своей Громко квакал ... (не воробей, а лягушонок).
- По горной круче проходил Обросший шерстью ... (не крокодил, а баран).
- В чаще голову задрал, воем с голоду... (не жираф, а волк).
- Как в автобусный салон Маме в сумку прыгнул ... (не слон, а кенгуренок).
- Над лесом солнца луч потух Крадется царь зверей ... (не петух, а лев).
- Все преграды одолев, бьет копытом верный ... (не лев, а конь).
- Сено хоботом берет Толстокожий ... (слон, а не бегемот).
- Хвост веером, на голове корона. Нет птицы краше, чем ... (не ворона, а павлин).
- Кто любит по ветвям носиться? Конечно, рыжая ... (не лисица, а белка).
- Простой вопрос для малышей: «Кого боится кот?» ... (не мышей, а собак)

Получают часть ключа

Пират: Следующая загадка, нужно отгадать, где находится следующая записка.

Загадка 2. С окошком дружит,

Полочкой служит,

Лежит на нём сонник,

Зовётся просто ... (Подоконник)

(Ищут записку).

Вторая записка, задание – Игра «Угадай животного по звуку». В мешочке лежат карточки с разными животными. Желающие вытягивают карточку и издают звуки этого животного. Остальные должны отгадать. *Получают часть ключа*

Пират:

Загадка 3. Нужно отгадать, где находится следующая записка.

Бегать нужно там, скакать,

Веселиться и играть,

Только раз зайдёшь туда:

Начинается игра! (Спортивный зал) (Ищут записку).

Третья записка: Эстафета «Большие гонки»

Дети делятся на две команды. Для каждой команды большие ботинки. Нужно надеть ботинки оббежать конус и вернуться обратно, передать эстафету следующему игроку. Выигрывает та команда, которая быстрее пробежит.

Эстафета «Не урони». Нужно как можно быстро оббежать конус, при этом в руках ложка с теннисным мячом. Выигрывает та команда, чья быстрее прошла эстафету. *Получают часть ключа*

Загадка 4: Любит звуки повторять,

Одеянье поправлять,
В жарких странах обитает,
В ярких красках весь пылает!
(Попугай).

Пират: А где у нас в саду живет попугай? (Ответы детей). Правильно, в зимнем саду. Отправляемся туда! (Дети на клетке находят четвертую записку).

Игра «Отгадай мелодию». Звучит минусовка из сказок, и современных мультиков.
Получают часть ключа

Пират: Загадка 5. Здесь на сцене выступаем,
Праздники проходят в нем,
В игры разные играем,
Песни клеевые поем. (Музыкальный зал).
(Дети заходят в зал, посередине зала стоит сундук. Что бы его открыть, нужен ключ).

Пират: Мы должны пройти последнее испытание, соединить части ключей. И открыть сундук.

Музыкальная игра «Пиратские пляски»

Пират: Пираты любят повеселиться и потанцевать! Выходите в круг, ребята, сейчас мы узнаем, кто больше всех любит танцевать. Когда зазвучит музыка, я передам вам капитанскую подзорную трубу. Ее нужно передавать друг другу. Как только музыка кончится, по трубе мы сразу узнаем, кто же покажет нам классный танец. Музыку!
Получают последнюю часть ключа.

Дети собирают части ключей, открывают сундук.
Поздравляют именинника «Каравай»

Театрализованное мероприятие «Пиратская вечеринка» (для детей подготовительной к школе группы)

Квест «В поисках сокровищ»

Оборудование: Части карты, мармеладки виде червячков, попугай, пиратская бутылка, стакан с водой, муляжи: картофель, морковь, лук, рыба - по количеству детей, 2 – поварешки, 2 - кастрюли, обручи - по количеству детей, мячи, два баскетбольных кольца, морские жители, сундук.

Ход квеста:

Пират: Йо – хо – хо! Всем привет! Чувствует моё **пиратское чутьё**, я не просто так здесь оказался! Ну что ж, вас приветствует самый смелый, быстрый и отважный **пират Джон Рид!** А вы, почему здесь, какие все красивые, нарядные? Наверное, вражеский корабль атаковали? Нет! А что тогда? (Ответы детей)

Пират: Ааа! **День рожденья!** Тогда что же ты сидишь! Выходи ко мне! Будем знакомиться!

Пират: Так-так-так, ребята, меня посетила замечательная идея! Раз сегодня у вас праздник, тогда я вам предлагаю отправиться со мной в путешествие на **пиратский остров Мадагаскар!** Дорога полна опасных приключений и тяжелых испытаний. Но только самые сильные, смелые и умные из вас смогут пройти эти испытания! Но на мой корабль могут зайти только настоящие **пираты**. Хотели бы вы стать **пиратами?** (ответы детей)

Пират: Но для начала вы должны пройти три испытания. Вы готовы? Точно готовы?

Пират: Итак, начнем. Первое: Вы должны придумать для себя новые пиратские имена.

Пират: Второе испытание: Самое противное, самое страшное испытание. Вы должны попробовать пищу, которую едят пираты. Для этого мне понадобится моя коробочка. (берет

коробочку, и делает вид, что в коробке кто-то шевелится. Тихонько приоткрыв коробочку, ведущая вытаскивает по одной гусенице и протягивает ребенку. (Гусеницы, маленькие змеи съедобные, сделаны из мармелада, продаются в магазинах).

Пират: И наконец, третье: дать присягу.

Пират: Клянусь помогать своей команде!

Дети: Клянусь!

Пират: Клянусь быть настоящим пиратом!

Дети: Клянусь!

Пират: Клянусь найти клад!

Дети: Клянусь!

Пират: Итак, вы прошли все испытания. Теперь вы настоящие пираты.

Пират: Ребята теперь мы можем отправиться на поиски клада, но, чтобы найти клад нам нужна карта. Мой попугай подсказывает мне, что злой пират Джон Сильвер похитил нашу карту, порвал её на несколько частей и спрятал каждый кусочек на разных островах. И чтобы узнать, где сокровища надо собрать все кусочки карты. Я знаю, где находится первый кусочек карты, давайте не будем терять ни минуты, отправимся на поиски клада. (Отправляемся на «Остров «Тайн и загадок»»)

1. Зимний сад «Остров «Тайн и загадок» (Дети заходят в зимний сад, на столе лежит пиратская бутылка, в бутылке загадки).

Плаваю на корабле,
Иногда лежу на дне,
На цепи корабль держу,
судно в море сторожу,
Чтобы ветер не угнал,
На волнах лишь покачал. **(Якорь)**

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

В бинокль злюку разгляжу;
И капитану доложу.
Знают все прекрасно —
С ней играть опасно:
Зубы острые как нож,
Лучше ты ее не трожь! **(Акула)**

В тихую погоду нет нас нигде,
А ветер подует – бежим по воде. **(Волны)**

Он пират, киногерой
И смеется над судьбой
Нет его храбрей, хитрей —
То Джек по кличке... **(Воробей)**

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

Пират: Молодцы пираты! Отгадали все загадки! А теперь, давайте найдем первую часть карты. (Дети ищут в зимнем саду первую часть карты, находят вместе с подсказкой на следующем острове).

2. Спортивный зал «Остров Дикарей» (игры-конкурсы на силу, ловкость, скорость). Эстафета «Не расплескав воду»

Участвуют две команды. У первых игроков в руках по стакану, наполненному водой до половины. По сигналу первые участники бегут до стула и обратно, стараясь не расплескать воду, и передают стакан следующему игроку. Побеждает команда, первая закончившая игру и пролившая меньше воды.

Эстафета «Кто быстрее сварит уху»

Участвуют две команды. На расстоянии 5-6 метров от каждой команды ставят стул с кастрюлей. Перед командами на подносах лежит всё необходимое для приготовления ухи: картофель, морковь, лук, рыба и ложка. Дети поочередно берут продукты и кладут их в кастрюлю. Последний участник подбегает с ложкой, перемешивает всё в кастрюле и поднимает ложку вверх – «Уха готова!» Побеждает команда, первая выполнившая задание.

Пират: Молодцы пираты, варить уху вы умеете. Давайте же найдем вторую часть карты. (дети находят вторую часть карты, вместе с подсказкой на следующем острове)

3. Бассейн «Остров Морских жителей» (игры о морских жителях, конкурсы рыболовные).

Игра «Поймай морского жителя». В бассейне плавают морские жители, нужно кинуть обруч (сеть) и попасть прямо в них.

Игра «Накорми акулу». В бассейне плавают две акулы (кольца баскетбольные). Нужно попасть в пасть акулы маленьким мячом.

Пират: Отлично справились пираты (дети находят третью часть карты, вместе с подсказкой на следующем острове)

4. Музыкальный зал «Остров Чунга-чанга» (танцы).

«Пиратские пляски»

Пират: Пираты любят повеселиться и потанцевать! Выходите в круг, ребята, сейчас мы узнаем, кто больше всех любит танцевать. Когда зазвучит музыка, я передам вам капитанскую подзорную трубу. Ее нужно передавать друг другу. Как только музыка кончится, по трубе мы сразу узнаем, кто же покажет нам классный танец. Музыку!

Пират: Ребята нам осталась найти последнюю часть карты (дети находят четвертую часть карты). Складывают все части карты, и с помощью пирата читают, где же находится клад. Затем приносят сундук (из Студии Логики) и открывают его.

Ребята, мы с вами нашли клад. А теперь осталось поздравить нашего именинника. «Каравай».

**Театрализованное мероприятие
«Пиратская вечеринка»
(для детей средней группы)**

Оборудование: письмо, обручи, мячи, корзины, части карт, конверт.

Ход праздника:

1. Дети входят в зал, садятся на стульчики.

Пиратка: Полундра! Мой корабль затонул! Правильно говорят: «Женщина на корабле к несчастью», вот оно и случилось! Он разбит, но самое главное уцелело! Это карта! (видит именинника) Прости меня! Мы так и не довели тебе подарок на день рождения, бесценный клад. Но он надёжно зарыт на острове... Не помню, как называется, название какое-то странное. Ну ладно, у нас ведь есть карта, а корабль мы можем построить. Вот только как быть с командой? Ведь от старой команды вот только черные метки остались. (Пиратка раздает метки)

Пиратка: Ну, вот, наконец-то вся команда в сборе, и мы можем начинать нашу пиратскую вечеринку! А начнем мы ее со стишка – кричалки!

Стишок-кричалка «Пираты» (Пиратка читает стишок. Перед последней строчкой в каждом четверостишии дети громко произносят строчку хором «Потому что мы пираты»).

Поднимаем якоря, отправляемся в моря! Мы бесстрашные ребята...

Дети: Потому что мы пираты!

В море грозная волна, Ураганы и шторма, Ну а мы плывём куда-то...

Дети: Потому что мы пираты!

Всех зверюшек нам милей Обитатели морей: осьминог, дельфины, скаты...

Дети: Потому что мы пираты!

Наточили мы ножи, Кто не спрятался - дрожи! Только мы не виноваты,

Дети: Потому что мы пираты!

Прямо к острову плывём, там сокровища найдём! Заживём, друзья, богато...

Дети: Потому что мы пираты!

Пиратка: Ну, что, есть некоторая хватка, есть! Ну вот, теперь нам нужен капитан. Смелый и отважный! Каких знаменитых капитанов вы знаете? (Дети отвечают) Нам нужен отважный капитан. Такой, как Джек Воробей! И я, по-моему, знаю, кто это может быть!!! Как вы думаете дети? Кто это? Правильно! Это наш именинник (На именинника надеваем пиратскую шляпу).

Пиратка: Но на пиратском корабле в первую очередь важна ловкость. Посмотрим, достойны ли вы быть принятыми в настоящие пираты

Пиратка: А вот и 1 задание (разворачивает конверт).

«ХА-ХА-ХА! Вы надеялись так просто получить сокровища? НЕ ВЫЙДЕТ! Я надёжно спрятал ключи от сундука! Но я согласен отдать ключи тому, кто докажет, что он достоин звания «НАСТОЯЩИЙ ПИРАТ». Для этого вам нужно пройти испытания. Вы согласны? Тогда—ВПЕРЁД! Задания вы найдёте в конвертах! «ПИРАТ»

Пиратка: Я надеюсь, вы поняли, что мы отправляемся в морское путешествие за подарком, но вот беда, пират, который спрятал свои сокровища, разорвал карту на части. Чтобы нам отыскать сокровища нам необходимо собрать карту по частям и по ней мы уже наверняка найдём место, где спрятан подарок для Чтобы собрать все части карты вы должны пройти некоторые испытания.

ЭСТАФЕТА «СПАСАТЕЛЬНЫЙ КРУГ»

Перевести друг - друга с помощью обруча с одного берега на другой. Участвуют 2 команды. Выигравшая команда получает часть карты.

Пиратка: Ну вот! Какие же вы молодцы! У нас первый фрагмента карты. А-а-а! Вижу впереди акулы плывут, я думаю, что второй фрагмент карты мы найдём, устранив опасность. Кто из нас самый меткий стрелок?

ЭСТАФЕТА «СТРЕЛКИ»

Попасть маленьким мячом в корзину, на которой нарисована акула. Участвуют 2 команды. Выигравшая команда получает часть карты.

Пиратка: О, ребята еще послание:

«Я смотрю, не зря набрали вас в команду! Вы здорово справились с этим заданием. Я думаю, что оно для вас было очень лёгким. Я сейчас задам вам испытание посложнее: Распутать настоящий морской узел! ПИРАТ».

КОНКУРС «МОРСКОЙ УЗЕЛ ИЗ ПИРАТОВ»

Игра проводится под весёлое музыкальное сопровождение. Дети встают в круг и берутся за руки – получается подобие хоровода. Затем они меняются местами, не отпуская рук – запутывают морской узел. После этого, по сигналу ведущего они пытаются этот узел распутать, так же, не отпуская рук. После окончания конкурса команда получает очередной фрагмент карты.

Пиратка: Полундра! Начинается шторм!

ИГРА «МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ»

Пиратка: Вы настоящие смелые пираты! А теперь давайте отдохнем и потанцуем!

Лево руля! - шаг влево.

Право руля! - шаг вправо.

Нос! - шаг вперед.

Корма! - шаг назад.

Пушечное ядро! - все приседают.

Поднять паруса! - все останавливаются и поднимают руки вверх.

Драить палубу! - все делают вид, что моют пол. Свистать всех наверх! – по ладошке хлоп.

Упражнения выполняются несколько раз в медленном и быстром темпе.

Пиратка: Ой, еще одно письмо!

Игра «ВОДА И СУША»

«Вода и суша» - положите на пол обруч - «остров», объясните, что пространство вокруг будет считаться «морем». Дети встают вокруг обруча и по команде ведущего «Вода!» или «Суша!» перемещаются внутрь круга или выпрыгивают из него. Путайте детей, произнося одну и ту же команду подряд. Самому лучшему игроку (имениннику) вручается последний фрагмент.

Пиратка: Справились со всеми заданиями! У нас теперь собраны все фрагменты карты сокровищ, и мы можем сложить карту. Теперь, по карте давайте найдём сокровища!

Сложив все части получится текст: «Загляни в пианино!» В пианино спрятан конверт, в конверте записка в которой говорится, где лечит главный подарок.

Пиратка: Ой, что это? Достает записку, в которой говорится, где главный приз. Находят его.

Пиратка: А теперь пора самых лучших в мире желалок для нашего! Я буду желать, а вы громко кричите в ответ: «Да!» или «Нет!». Шире ротик открывайте, нашего именинника поздравляйте!

Поздравляем с днем рождения! Да – да – да!

Всем плохого настроения! (Нет – нет – нет!)

Будь, Саша, добрым! (Да – да – да!)

Послушным! (Да – да – да!)

Чтобы мамочка любила! (Да – да – да!)

И мороженым кормила! (Да – да – да!)

Будь здоровым и смышлёным! (Да – да – да!)

Словно крокодил зеленым! (Нет – нет – нет!)

Пусть же ждет тебя успех! (Да – да – да!)

Ты, ..., лучше всех! (Да – да – да!)

А сейчас все вместе громко крикнем: «...! С Днем рождения!»

Вручают подарок и фотографируются на память.

Театрализованное мероприятие

«Приключения с Каруселькой»

(для детей 2 младшей группы)

Реквизит: открытка, мяч, мусорные пакеты, воздушные шары, шляпа, ленты, карусель, тарелка, сушки, торт (с угощениями для ребят).

Игровой персонаж: клоунесса Каруселька

(музыка, выбегает клоунесса Каруселька)

Каруселька:

Что так много ребятишек?

И девчонок, и мальчишек?

Что за шумное веселье? Вы что, ко мне в гости пришли?

Дети: Нет!

Каруселька: Как не ко мне? А к кому же тогда?

Дети: Да!

Каруселька: А что случилось? У _____ праздник сегодня?

Дети: Да!

Каруселька: День рождения?

Дети: Да!

Каруселька: И что, будут весёлые песни? Танцы? Конкурсы? Призы?

Дети: Да!

Каруселька: А сколько же лет исполняется нашей имениннице.

Как здорово. Давайте знакомится – я веселая, озорная Каруселька!

_____, познакомь меня со своими друзьями, пожалуйста.

Мы будем с вами играть в игру.

1. Игра «Знакомство» МЯЧ

Дети встают в круг, Каруселька кидает мяч всем по очереди, тот кому бросили мяч называет свое имя. Ну что повеселимся здесь немножко!

Праздник мы сейчас откроем,

Чудо-игры здесь устроим.

Повернитесь все друг к другу,

И пожмите руки другу.

Руки вверх все поднимите

И вверху пошевелите.

Крикнем весело: «Ура!»

Игры начинать пора!!!

Поздравление именинницы (туннель из людей)

Чтобы сама _____ и все гости поняли, кто тут сегодня главный, включаем красивую музыку, соединяем парами — ребенка с ребенком, возьмутся за руки и поднимут руки вверх, чтобы получился туннель.

Именинница проходит в этой арке под громкое и одновременное «Поздравляем, поздравляем, поздравляем!»

Именинницу зовем мы в круг! (в центре круга)

С днем рожденья поздравляем. Что _____ пожелаем? (дети по очереди поздравляют)

Сколько _____ нынче лет? (дети отвечают)

Делимся на 2 команды.

КОНКУРСЫ

1. Бочка с арбузами (мусорные пакеты, воздушные шары).

Капитаны встают в пакеты для мусора и превращаются в бочки, а участники команд, в бочки кладут арбузы- воздушные шары, у кого будет больше шаров, тот и выиграл.

2. Игра: Дело в шляпе или короне

Как только начинает играть музыка, ребенок поворачивается вокруг себя, снимает и передает шляпу соседу. Тот надевает, поворачивается вокруг, снова передает по часовой стрелке. Музыка обрывается внезапно. На ком шляпа, встает в центр. И продолжаем.

3. Игра: Птички в домике

Кто остался в центре, те птички, они летают, вылетают из дома. Ребята, стоящие в кругу - поднимают руки вверх, музыка останавливается, домик закрывается. Если птичка не успела, она теперь домик.

4. Игра: Охотники и зайцы

8 зайцев – для них ленты, 4 охотника

Ленты – это хвосты зайцев, охотники должны поймать их за хвосты. ВРУЧИТЬ НАКЛЕЙКИ

5. Игра-танец «4 шага»

6. Игра: «Спрятались»

8. Игра «Карусель»

9. Игра «Дружные зверята».

10. Игра: «Пирамидки»

Одновременно соревнуются 2 ребенка. Кладем тарелку с 10 сушками перед каждым и даем в руку палочку. Кто быстрее оденет все сушки на «шампур». Брать нужно по одной.

11. ПОЗДРАВЛЯЛКА

Я приготовила для нашей именинницы замечательную поздравлялку. Но без вашей помощи мне не справиться, т.к., кажется, что я могла что-нибудь напутать. Если вы хотите пожелать того же, о чем я буду говорить, тогда кричите «Да-да-да», если не хотите этого желать, кричите «Нет-нет-нет».

С днем рождения поздравляем

И, конечно же, желаем.....

Вырасти _____ больше

Неприменно стать потолще

И крикливой, и драчливой.....

Чтобы мамочка любила

Ремешком чтоб чаще была

Чупа-чупсами кормила

Кто из вас еще готов

Заработать сто призов?

12. А сейчас давайте поиграем в Фанты.

Дети выбирают карточки и все весело выполняют их.

- На стул ты встань и наверху нам прокричи «Кукареку!»
- Пусть проявит этот фант артистический талант и изобразит мышонка, птичку или лягушонка.

13. ЗАГАДКИ

Кто отгадывает загадки, получает наклейку

В чаще, голову задрал,

Воет с голоду ... жираф.

(Волк)

Кто в малине знает толк?

Косолапый, бурый ... волк.

(Медведь)

Дочерей и сыновей

Учит хрюкать ... муравей.

(Свинья)

В теплой лужице своей

Громко квакал ... Бармалей.

(Лягушонок)

С пальмы вниз, на пальму снова
Ловко прыгает ... корова.
(Обезьяна)
Кто за стенкою шуршит,
Тонким голосом пищит,
Сыр от них не утаишь.
Всем вора воришка ...
(Мышь)
Голову в песок зарыл,
Хвост пушистый распустил.
Я догнать его пытаюсь,
Но быстрее ветра ...
(Страус)
Два ведра речной воды
Загружает он в горбы.
Уважает всякий труд
Флегматичный пан ...
(Верблюд)
Будит рано поутру
Без разбору всю семью,
Пением ласкает слух
Деревенский наш...
(Петух)
Сеть плетет, но не рыбак,
Ниток не держал в руках,
Поджидая глупых мух,
В уголке сидит...
(Паук)
Вот еще один зверек
В сумке носит кошелек,
Ловко прыгает в длину
Австралийский...
(Кенгуру)
Будет громче всех реветь
Растревоженный...
(Медведь)
Все слова он за тобой
Повторит как заводной.
Кто же это, угадай!
Ну, конечно, ...
(Попугай)
Чтобы были вы здоровы,
Даст нам молока...
(Корова)

15. ФОКУСЫ

16. Игра «Веселые мартышки». Гримасы.

«Мы - веселые мартышки,
Мы играем громко слишком.
Мы в ладоши хлопаем,
Мы ногами топаем,

Надуваем щечки,
Скачем на носочках
И друг другу даже
Язычки покажем.
Дружно прыгнем к потолку,
Пальчик поднесем к виску.
Оттопырим ушки,
Хвостик на макушке.
Шире рот откроем,
Гримасы все состроим.
Как скажу я цифру три,
Все с гримасами замри!"

ВЫНОС ТОРТА

Мы 5 раз ногою топнем! Веселей!
Мы 5 раз в ладоши хлопнем! Подружной!
Ну-ка, дружно запевай
Именинный «Каравай»!
Праздник весел наш и ярок
Но где же сладкий наш подарок?
Считаем все до десяти,
Именинный торт внести! (дети считают. Появляется торт)

Вручение подарка. Фото.

Театрализованное мероприятие «Карлсон» (для детей старшей группы)

Реквизит: Бумажные листы – «ямы»; Цветочки всех цветов радуги, белый картон, клей, пальчиковые краски, фломастеры; Листочки с рифмами; Фигурка привидения; Варенье разных видов; Воздушные шары, карандаши; Мешок с подарками; пирог;

Игровой персонаж: Карлсон (Клоун)

В гости к имениннику прилетает Карлсон, с которым они вместе летают, собирают цветочную радугу, ищут привидение и делают другие интересные вещи.

Цель:

Создание праздничного настроения, дружеской обстановки.

Оформление:

Растяжка – поздравление от Карлсона. Воздушные шары, игрушки, кадры из мультфильма в виде киноплёнки – фотографии именинника.

Ход мероприятия

Карлсон: Здравствуйте, дети! Я – самый лучший мужчина на свете! А зовут меня – Карлсон, который живет на крыше! Вы рады меня видеть?

Дети: Да!

Карлсон: А я-то как рад – вы не поверите! Привет вам от Малыша – моего маленького друга! Кстати, а где он? Мне сказали, что у него сегодня самый лучший праздник – День Варенья!

Дети отвечают, что его здесь нет.

Карлсон: Ну, я так не играю. Ведь в приглашении сказано, что сегодня День Рождения.

Дети отвечают, что сегодня действительно празднуется День Рождения. Только не Малыша, а другого ребенка.

Карлсон: И кто же именинник? Пойдите, я сам отгадаю! Это ты (указывает не на именинника). Нет? Это я случайно ошибся!

Находит именинника, вызывает в центр.

Карлсон: Точно, я так сразу и подумал, что именно у тебя День Рождения! Я никогда не ошибаюсь! И сколько тебе лет? Хотя нет – я сейчас отгадаю сам.

Называет неправильные числа.

Карлсон: Опять нет? Тогда сколько?

Именинник отвечает.

Карлсон: Я был уверен, что тебе именно столько исполняется! Значит, я опять оказался прав! А ты подрос: в прошлом году я мимо твоего окна пролетал, ты был еще вот таким малюсеньким. А теперь – вон какой вырос! Молодец! Только очень быстро не расти – очень высоким людям по дому трудно ходить. Хочешь сегодня быть моим помощником?

Именинник отвечает.

Карлсон: Раз ты сегодня мой помощник, могу я тебе задать очень деликатный вопрос? Скажи – это все твои гости?

Именинник отвечает.

Карлсон: Как много! А чем ты их кормить собрался? Надеюсь, торта на всех хватит?

Именинник отвечает.

Карлсон: Да ладно, не бойся! Торта точно хватит: я, как самый лучший на свете друг, принес вам огромный, красивый и вкусный пирог. А еще приготовил много игр и конкурсов. Будем играть?

Дети: Да!

Карлсон: Тогда вперед! Но сначала немного разомнемся – полетаем! Хотите?

Проводит игру «Полет».

По кругу на определенном расстоянии разложены листы – «ямы». Участники бегут друг за другом по кругу, размахивая руками, как будто летают, перепрыгивают ямы, чтобы не упасть. Те, кто ни разу не «упал», получают монеты.

Карлсон: Понравилось летать? Устали? Тогда отдохнем! Приземляйтесь на лужайку. Смотрите, сколько красивых цветочков, и все разных цветов! Интересно, а можно из них собрать радугу? Попробуем?

Проводит игру «Цветочная радуга».

Дети делятся на 2 команды. Задача участников – собрать цветы нужного цвета и приклеить их на белый лист картона так, чтобы получилась радуга. Под радугой можно оставить цветные отпечатки ладошек, на которых написать пожелания имениннику. Монеты получают участники команды, выполнившей работу быстро и аккуратно.

Карлсон: Какие красивые поздравительные плакаты получились! Давайте их оставим имениннику на память! Но сначала нужно срочно сочинить стихотворное поздравление!

Проводит конкурс «Буриме».

Детям раздает листочки с рифмами «поздравляю – желаю», «рождения – везения». Ребята сочиняют стихотворения.

Например:

Сегодня День Рождения,

Тебя я поздравляю,

Удачи и везения,

И радости желаю!

Затем выбирают лучшее стихотворение, читают его имениннику все вместе, вручают плакаты с радугой.

Карлсон: Ребята, знаете, мы с Малышом любим искать привидения! Хотите, мы сейчас в эту игру поиграем?

Проводит игру «Найди привидение».

Дети выходят из комнаты, именинник прячет фигурку привидения, например, под шкаф, и зовет ребят. Они заходят и ищут привидение. Кто найдет – молча подходит к имениннику, шепчет ему на ухо место, где спрятано привидение, и садится на стульчик. Игра продолжается до тех пор, пока все не найдут привидение, или пока не закончится определенное время. Игра повторяется столько раз, сколько это необходимо. Монетки можно вручать всем, кто нашел привидение.

Карлсон: Мы уже летали? Ходили? На паровозе ездили? Нет? Тогда нужно срочно это сделать. Напомните, какие звуки издает паровоз во время движения? Правильно – «чух-чух». Итак, превращаемся в паровоз!

Проводится игра «Паровозик».

Родители встают парами, берутся за руки, образуя тоннель, через который должен успеть проехать поезд. Дети обхватывают друг друга за пояс – это «паровозик». Задача паровозика – успеть проехать тоннель, пока играет мелодия. Как только музыка останавливается, родители ловят тех, кто оказался в это время в тоннеле.

Карлсон: Теперь настало время подкрепиться. Скажите, ребята, вы все кушаете? Нет? Давайте проверим.

Проводит игру «Съедобное-несъедобное».

Если Карлсон называет съедобный предмет – дети хлопают, если несъедобный – топают.

Карлсон: Это была разминка! Теперь будем подкрепляться! Самым моим любимым блюдом – вареньем!

Проводится конкурс «Угадай».

Детям завязывают глаза. Дают попробовать понемногу варенья из разных ягод. Задача участников – догадаться, из каких ягод сделано варенье. За каждый правильный ответ дети получают монетку.

Карлсон: Вот мы и подкрепились. Запаслись энергией надолго. Теперь можно заняться физическими упражнениями. Вы хотите стать сильными? Ловкими? Тогда на зарядку становись!

Проводит музыкальную паузу.

Карлсон: Вот теперь можно и поиграть!

Проводит конкурсные испытания с воздушными шарами:

- «Непослушный шарик»: пройти нужное расстояние, подкидывая воздушный шарик карандашом;
- «Воздушная борода»: пробежать, придерживая шар подбородком;
- «Добыча»: добежать до стула, ухватить шарик зубами и принести его на место старта (руками помогать нельзя);
- «Футбол»: пинать по шару, подвести его к воротам и забить гол;
- «Собрать урожай»: как можно быстрее собрать шары только своего цвета.

Карлсон: Ух, устал! Теперь пусть мозг поработает. Вам Малыш передал небольшие сюрпризы. Попробуйте отгадать, что это.

Проводит игру «Сюрприз».

Дети усаживаются, образуя круг. Под музыку передают из рук в руки подарки. Как только мелодия останавливается, тот, у кого оказался мешок, открывает его, нащупывает один предмет, и говорит, что это. Только после этого он может его вытаскивать. Если участник отвечает правильно – он забирает сюрприз и выходит из игры. Если нет – убирает

предмет в мешок, который вновь передается по кругу под музыку. Не отгадавший участник из игры не выходит.

Карлсон: Как здорово! Теперь не только у именинника – у всех есть подарки! Но, так как именинник на этом празднике – главный, то и подарок у него будет особенный! Или даже не подарок, а подарки!

Имениннику вручаются подарки.

Карлсон: Самый главный подарок, конечно, мой! Это незабываемый пирог, который сейчас находится в самой высокой башне, куда не сможет добраться никто, кроме меня! Там он точно будет в целости и сохранности. Полечу-ка я за ним сейчас!

Бегает по комнате, пытается «взлететь» – не получается.

Карлсон: Ой, что случилось? Мой пропеллер не работает! Как же я достану пирог? Нужно что-то срочно делать. Вы не подскажете? Точно! Нужно спеть каравай имениннику!

Карлсон вносит пирог с зажженными свечами. Именинник загадывает желание и задувает свечи.

Карлсон: Теперь будем угощаться!

Вручение подарка. Фото.

Театрализованное мероприятие «Красная шапочка» или «Маша» (для детей средней группы)

Реквизит: мешок для поздравлений, канат, воротики, кочки, стульчик, 2 стула, веревочки с колокольчиком, обручи.

Игровой персонаж: «Красная Шапочка (или Маша)»

В зал входит Красная шапочка

Красная шапочка: Здравствуйте ребята! Вы меня узнали? Кто я?! (Красная шапочка) Да, я красная шапочка, шла я лесной тропинкой к бабушке и увидела такой красивый детский сад! Можно я у вас останусь? (можно). А что у вас тут такое? А почему вы такие нарядные? (*день рождения*). У кого? (*имя*). День рождения – самый лучший в мире праздник!

И поэтому, я просто обязана её (его) поздравить. У меня есть для этого специальный мешочек. А именинница(ик) будет мне помогать.

«Поздравление из мешочка»

- Дорогая(ой) (имя), поздравляю тебя с днём рождения,
желаю тебе быть сильной (ым) как ..., умной (ым) как ...,
красивой(ым) как ...,
смелой(ым) как ...,
терпеливой(ым) как ...,
сообразительной(ым) как ...,
быстрой(ым) как ...,
чтобы у тебя был такой же уютный дом, как у ...,
желаем тебе такого же друга, как ...

Красная Шапочка: Я буду вас просить кое-что сделать, а вы выполняйте мою просьбу только в том случае, если я скажу слово: пожалуйста.

«Игра пожалуйста»

- Пожалуйста, встаньте!
- Садитесь (тот, кто сел, выбыл из игры).
- Попрыгайте, пожалуйста!

- Похлопайте в ладоши!
- Садитесь!
- Помашите мне, пожалуйста, рукой!
- А теперь помашите соседу, сидящему сзади вас!
- Улыбнитесь, пожалуйста!
- Похлопайте тем, кто внимательно выполнял задание!
- Пожалуйста, скажите все дружно 3 раза, хором, «С Днём рождения (имя)!»

Игра «Змейка на тропинке»

(канат, воротики, кочки, стульчик пройти препятствия по веревке)

Красная шапочка: Весело тут у вас. А давайте сейчас все вместе в лес пойдём, посмотрим, что там, в лесу делается. Только тропинка лесная очень узкая и тернистая..., мы крепко возьмём друг друга за руки и змейкой преодолеем все препятствия.

Игра «Звуковые загадки» (аудио загадки)

Красная Шапочка: А теперь, давайте сядем на полянку и отдохнём немного. Я вам буду загадки загадывать. Прислушайтесь...что это за звуки?

Игра «Кто быстрее?» (проползти под стульями быстро не задев веревку с колокольчиком)

Красная Шапочка: А теперь будем играть и веселиться. Вы помните, как Волк, прибежал к домику Бабушки. Постучал в дверь, а бабушка ответила:

- Дёрни за веревочку, дитя моё, — дверь и откроется!

Игра «Зайцы в домике»

Красная шапочка: Ой, ребята, посмотрите, что я под деревом нашла (*корзина с ушами*). Давайте, играть в игру «Зайцы в домике»

Красная шапочка: Под музыку зайчики скачут по полянке, а как только музыка закончится, все прыгайте в домик(обруч), чтобы волк вас не поймал.

В конце игры все дети в домиках, можно сыграть в ещё одну игру. Дети не должны смеяться или шевелиться, а красная шапочка старается их заставить двигаться - охает, пугает, корчит рожицы, дует неожиданно рядом с ухом в свисток и т.д.

Игра «Замри»

Кто пошевелился или рассмеялся, выбывает из игры...

Красная шапочка: Ребята, только мы забыли про подарок для именинницы.

«Кричалка – поздравлялка»

Поздравляем с днем рожденья? (Да-да-да!)

Всем плохого настроенья? (Нет-нет-нет!)

Будь, Танюша, доброй, милой? (Да-да-да!)

Непослушной и драчливой? (Нет-нет-нет!)

Чтобы мамочка любила? (Да-да-да!)

Ремешком по попе била? (Нет-нет-нет!)

А, чтоб мороженым кормила? (Да-да-да!)

Будь здоровой и смышленной? (Да-да-да!)

Словно крокодил зеленый? (Нет-нет-нет!)

Пусть же ждет тебя успех! (Да-да-да!)

Наша Таня, лучше всех! (Да-да-да!)

«Каравай»

Красная шапочка: А давайте все вместе возьмёмся за руки и споём именинную песенку про каравай.

Красная шапочка: А сейчас я буду вас угощать конфетами, а (имя изменника (цы)) мне поможет.

ВЫНОС ТОРТА

Мы 5 раз ногою топнем! Веселей! Мы 5 раз в ладоши хлопнем! Подружней!

Ну-ка, дружно запевай

Именинный «Каравай»!

Праздник весел наш и ярок

Но где же сладкий наш подарок?

Считаем все до десяти, Именинный торт внести! (дети считают. Появляется торт)

Красная Шапочка прощаются с детьми и уходит..

Вручение подарка. Фото.

Театрализованное мероприятие

«Мальвина» или «Буратино»

(для детей 2 младшей группы)

Реквизит: мячи, корзина, мыльные пузыри.

Игровой персонаж: Мальвина (Буратино)

(дети заходят в зал, звучит песня «День рождения»,)

В зал входит Мальвина

Мальвина: Здравствуйте ребяташки – девчонки и мальчишки. Вы меня узнали? Я пришла к вам на праздник. Тааак, сегодня мы отмечаем день рождения. Только чей?

Что-то я позабыла. Ребята, чей же сегодня День рождения?

дети отвечают – у (имя)

- А я хочу пожелать, чтобы ты росл(а) большой-большой(ым) и умненькой(им).

- И всегда слушалась маму.

- Бабушку!!!!

Именинницу приглашают в круг. Давайте все дружно скажем с днем рождения!!!

- Сколько (имя) нынче лет?

Дети отвечают:

- Четыре!

- Мы 4 раза ногою топнем! Веселей!

Мы 4 раз в ладоши хлопнем! Подружней!

Ну-ка, Катя, повернись!

Ну-ка, Катя, поклонись!

И еще раз все мы топнем!

И опять в ладоши хлопнем!

Мальвина: У Кати сегодня день рождения. А давайте испечем торт для нашей именинницы! Дети, беритесь за руки и заводят круг. Начинаем печь!

Как у (имя) день рожденья

Испекли мы каравай.

Вот такой вышины,

Вот такой нижины,

Вот такой ширины,

Вот такой ужины.

Каравай, каравай -

Кого хочешь выбирай.

(имя) – Я люблю, конечно всех, а (имена детей) больше всех.

Каравай исполняется 3 раза.

Мальвина: Ой, совсем забыла вам сказать, вчера вечером позвонил Буратино и сказал, что у него кот Базилио и лиса Алиса украли подарок. Помните таких разбойников из сказки? Украли они подарок и спрятали в лесу на полянке. Буратино говорит, что только вы сможете ему помочь подарок отыскать. Как вы, согласны? Но учтите, что вам придется пройти разные испытания, проявить себя дружными и смелыми, храбрыми и умными. Как думаете, вы справитесь?

Отправляемся мы с вами на поиски подарка для (имя).

Песня с имитирующими движениями: «Мы едем, едем, едем в далекие края...».

Испытание первое. (Кто самый ловкий).

А сейчас хочу посмотреть какие вы ловкие.

Игра «Змейка».

Под музыку дети цепляются за Мальвину и именинницу, и змейкой бегают, нужно удержаться друг за другом. Какие вы ребята ловкие, дружные.

Ведущий. У меня есть интересная игра для путешественников. А мы с вами путешественники.

Давайте поиграем в игру «Гном».

Жил-был ма-аленький гном (присели)

С бо-ольшим колпаком (ручки подняли вверх, сложили домиком)

Он был путешественник-гном. (шагаем на месте)

На лягушке он скакал. Прыг-скок. Ква-ква. (прыгаем)

И на стрекозе летал - У-ух, высоко. (машем руками, будто бы летаем)

По ручью плыл в чайной чашке. Буль-буль, буль-буль. (изображаем, как мы плывем)

Ехал он на черепашке. Топ-топ, топ-топ. (шагаем)

И протопав все тропинки, Гном качался в паутинке. Кач-кач, бай-бай. (наклоны в стороны) Утро придёт - Гном опять в поход пойдёт. (шагаем)

Второе испытание. **Игра Кто самый меткий.**

Вот – корзина и мячики. Вы должны попасть мячиками в корзину, посмотрим, кто самый меткий. Первым начнет наш турнир наша именинница(ик) (имя).

Молодцы ребята, и здесь вы тоже самые лучшие.

Я очень люблю животных, а вы ребята тоже любите.

Песня «У жирафа пятна, пятна...»

Мальвина: А теперь, давайте поиграем. У нас тут собрались чудные девочки и мальчики.

Игра ВЕСЕЛЫЕ МАРТЫШКИ

Ведущий говорит слова:

«Мы - веселые мартышки,

Мы играем громко слишком.

Мы в ладоши хлопаем,

Мы ногами топаем,

Надуваем щечки,

Скачем на носочках

И друг другу даже

Язычки покажем.

Дружно прыгнем к потолку,

Пальчик поднесем к виску.

Оттопырим ушки,

Хвостик на макушке.

Шире рот откроем,

Гримасы все состроим. Как скажу я цифру 3,

Все с гримасами замри!» Игроки повторяют всё за ведущим.
Ведущий. Ребята я вас приглашаю прокатиться на паровозике (дети встают паровозиком, и изображают характерные движения, издавая звук поезда). Мы с вами приехали в волшебный лес, а кто у нас живет в лесу (ответы детей).

Хороводная «Зайка»

(движения соответствующие)

Зайка, походи,
Серенький, походи.
Вот так-этак походи.
Вот так-этак походи.
Зайка, покружись,
Серенький, покружись.
Вот так-этак покружись.
Вот так-этак покружись.
Зайка, топни ножкой
Серенький, топни ножкой.
Вот так-этак топни ножкой,
Вот так-этак топни ножкой.
Зайка, попляши,
Серенький, попляши.
Вот так-этак попляши,
Вот так-этак попляши.
Зайка, поклонись,
Серенький, поклонись.
Вот так-этак поклонись,
Вот так-этак поклонись.

Мальвина: Молодцы ребята, вы умные, ловкие, сообразительные меткие, давайте дружно потанцуем с нашей именинницей. Заключительный танец.

А теперь в честь (имя) праздничный салют (*мыльные пузыри*)

Мальвина выносит подарок для именинницы.

Пирог со свечами.

Торт (с угощениями для ребят)

Театрализованное мероприятие

«Трансформеры»

(для детей старшей и подготовительной к школе групп)

Цель. Создание доброжелательной атмосферы, праздничного настроения.

Словарный запас: Бамблби (шершень, шмель) – положительный герой, Автобот – робот-машина, Кибертрон – планета автоботов, Десептиконы – противники автоботов,

Оборудование:

- фотография автоботов (пазл) - 4 шт.,
- столы – 2 шт.,
- тоннель – 2 шт.,
- диски (кочки) массажные – 10 шт.,
- ведёрки с изображением «Десептиконов»,

- мячики маленькие – 20 шт.,
- мольберты 2 шт.,
- ватман (50x50 см) с изображением клеток 3x3, в центре каждой клетки липучка – 2 шт.,
- маски Бамблби разных цветов с липучкой сзади, по 2 шт (желтые, красные, синие, зеленые)
- наборы «Лего» мягкий конструктор (красный желтый, синий),
- машины на пульте управления – 2 шт.,
- фишки оранжевые – 6 шт.,
- мешки на обручах -3 шт.,
- шарики воздушные (мыльные пузыри),
- карточки с изображением комнаты «Космос», зимнего сада, лего-комнаты,
- карточки с изображением роботов желтого, синего и красного цветов,
- надписи «Созвездие Орион», «Созвездие Автобот», «Созвездие Конструктикон», «Планета Кибертрон».

Украшение зала:

Слайдовая презентация «С днем рождения... имя ребенка», в центре стоят 2 мольберта с пустыми «Таблицами», над фортепиано растяжка с машинами «С днем рождения», шарики.

Спортзал:

На входе – тоннель. На скамейках стоят перевернутые ведёрки с изображением Десептиконов. Неподалеку мячики в корзинке. На музыкальном центре карточка с изображением зимнего сада.

Зимний сад:

На столах пазлы вразброс. На шкафу карточка с изображением лего-комнаты.

Лего-комната:

На пути диски или кочки массажные (перепрыгивать, обходить змейкой, по желанию именинника). Мягкий конструктор лего и карточки-схемы с изображением роботов желтого, синего и красного цветов. На столе карточка с изображением музыкального зала.

Ход праздника:

Дети с воспитателем под веселую музыку входят в зал. Сразу звучит музыка из мультфильма «Трансформеры» и входит Бамблби.

Бамблби. Здравствуйте, ребята. Я – лидер автоботов – решил к вам заскочить, перед путешествием на планету Кибертрон, чтобы поздравить именинника. Где же он? Отзовись! (Беседа с именинником: как зовут, сколько лет, что любит? Как относится к трансформерам? Хочет ли отправиться на планету Кибертронов?)

Для начала я проверю ваше внимание. Если справитесь с заданием, то отправитесь вместе со мной на планету Кибертронов.

Дети садятся на стулья, Бамблби отворачивает один мольберт, зовет именинника и дает ему маски. Именинник располагает их в таблице на свое усмотрение (крепит липучками). Бамблби на 20 секунд поворачивает мольберт к детям, дети запоминают расположение масок, и отворачивает снова. Именинник раздает аналогичные маски своим друзьям. Дети крепят маски на другую табличку в том же порядке, что у именинника

Бамблби. Ну что ж, вы справились с заданием. А чтобы вы могли с легкостью передвигаться в космическом пространстве, вам всем нужно превратиться в автоботов! Помните, что вы будете такими не всегда, только определенное время, которое мы затратим на путешествие. Как только вы вернетесь на Землю, станете такими же, какими были. Будем превращаться?

Проводится посвящение в автоботов: Бамблби в торжественной обстановке вручает детям эмблемы с изображениями разных роботов. Дети выбирают и прикрепляют

на себя. (Для именинника можно сделать из поролона шапку автобота или маску из картона)

Бамблби. Мы полетим мимо созвездия «Орион» (показывает карточку с изображением комнаты «Космос»). Команда готова к полету? Тогда вперед, за главным автоботом (Имя именинника)

Дети идут в спортзал через комнату «Космос». Пока дети путешествуют, в музыкальном зале разбрасывают воздушные шарики, ставят синюю скамейку возле зеркала, для построек, включают цветомузыку и меняют слайд.

Бамблби. Вот и первая станция – созвездие «Орион». Смотрите, на Орион напали ядовитые Десептиконы. Как нам с ними справиться? Пока они живые, руками трогать их нельзя.

(Дети находят мячики и сбивают ведра). Игру можно повторить 2-3 раза.

Бамблби. Какие вы смелые, вы освободили планету Орион, вот вам направление пути (показывает карточку с изображением зимнего сада). За главным автоботом... (имя именинника) на созвездие «Автобот».

Дети идут в зимний сад.

Бамблби. Смотрите, здесь тоже побывали Десептиконы, они сломали всех моих друзей-роботов. Что делать? Дети делятся на группы и собирают пазлы. Я благодарю вас за помощь, вы настоящие автоботы, даю подсказку, куда лететь дальше (показывает карточку, и все идут в легио-комнату)

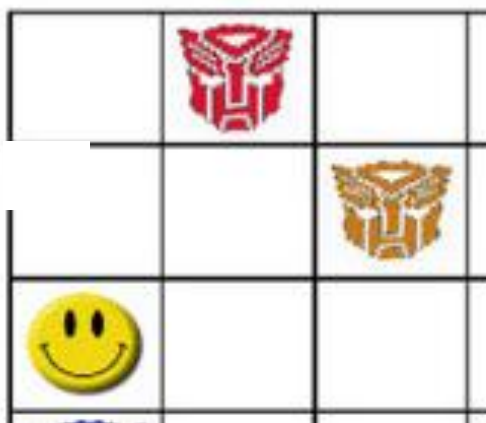
Бамблби. На созвездии «Конструктикон» мы соберем новых друзей для именинника. Дети делятся на 3 группы и собирают роботов из легио. Берут их с собой.

Бамблби. Нас преследуют приверженцы Мегатрона, их надо разогнать. Под веселую музыку, по показу Бамблби, дети ногами «разгоняют» шарики. Ребята, а давайте посадим их в темницу. Взрослые берут мешки, и дети собирают шарики. Вот мы и освободили планету Кибертронов от Десептиконов. Скажи автобот... (имя ребенка) а ты умеешь водить машину? Выбирай с кем будешь соревноваться? (Пока именинник выбирает друга, воспитатель и герой готовят машины и фишки для соревнований.)

Игра «Кто быстрее проведет машину между фишками». (2-3 раза) В это время Бамблби уходит за пирогом. Звучит музыка (для пирога). Входит Бамблби, дети встают в круг, именинник в центре.

Бамблби. За вашу смелость и отвагу автоботы испекли вкусный праздничный пирог. Он не простой, если ты (именинник) загадаешь желание и задуеть свечи, желание исполнится.

Именинник задуеть свечи, дети дружно его поздравляют и фотографируются на память.



Пример таблицы и масок

Театрализованное мероприятие
«Роза Барбоскина»
(для детей средних и старших групп)

Атрибуты: хвостики, косточки, кегли с изображением, мячи, 2 туннеля, сумочка, различные детали для оформления, две большие миски, аквагрим, значки, ткань с отверстиями)

Ход:

Выбегает Роза Барбоскина. На плече у нее висит дамская сумочка. В сумочке различные девичьи принадлежности: ободок, заколочки с бантиком, браслетики. Роза подбегает к ребятам здоровается, пританцовывает. Затем достает телефон (лайфон) и делает селфи с детьми. Пришло сообщение на лайфон о дне рождения.

Роза: Сегодня я не просто так прибежала в ваш детский сад... Сегодня у кого-то из вас день рождения! Именины – это славно, это чудно и забавно Поздравленья получать и подарки принимать!

(Делает аквагрим имениннику, другим детям крепит значки с изображением героев)

Весёлое приветствие. По условиям конкурса, ребята становятся в круг, каждому необходимо представиться и передать «рукопожатие» рядом стоящему товарищу. При этом передавать эстафету знакомства необходимо каждый раз новым способом, на что у ребят хватит фантазии (сначала ладошками, следующий может передать пяточками, потом щечками, ушками и чем только не придумают ребята). Роза представляется фразой из мультфильма – Я Роза! Сегодня я просто неотразима! После чего передает лапкой эстафету ребенку (для малышей).

Игра «Поймай хвостик» (средний возраст)

Для этой игры талию каждого ребёнка привязывают хвостики, включают музыку.

Дети должны танцевать и пытаться поймать соседа за хвостик. При этом нужно всё время следить за своим и уворачиваться от других охотников за хвостами.

Гав-боулинг Барбоскиных (средний возраст)

Для этой игры понадобятся «фирменные» кегли с наклейками фото Барбоскиных и мяч. Участники по очереди должны сбивать кегли - чем больше, тем лучше.

Собери лакомые косточки для Гены (средний возраст)

Дети делятся на две команды, проползая через туннель берут косточку и возвращаются обратно.

Украшь сумочку для Розы (средний и старший возраст)

Девочки должны украсить сумочку для Розы (большой макет сумки, различные атрибуты для оформления)

Пролезь в конуру (средний и старший возраст)

Дети должны пролезть через отверстия в ткани.

Желалки (средний и старший возраст)

Роза: А теперь пришла пора самых лучших в мире желалок для нашего именинника. Я буду желать, а вы громко кричите в ответ: «Да!» или кричите дружно: «Нет!». Шире ротик открывайте, именинника поздравляйте!

Поздравляем с днем **рождения!** (Да-да-да)

Всем плохого настроенья! (Нет-нет-нет)

Будь ты, Соня, доброй, милой! (Да-да-да)

Непослушной и драчливой! (Нет-нет-нет)

Чтобы мамочка любила! (Да-да-да)

И мороженым кормила! (Да-да-да)

Будь здоровой и смышленной! (Да-да-да)

Словно крокодил зеленый! (Нет-нет-нет)

Пусть же ждет тебя успех! (Да-да-да)

Наша Соня лучше всех! (Да-да-да)

Закончили поздравлять. Предлагаю потанцевать!

Флешмоб с Розой Барбоскиной (дети повторяют движения за Розой)

Викторина «Барбоскины» (старший возраст)

- 1. Как зовут самого старшего ребёнка Барбоскиных? (Роза)
- 2. Какую фразу часто говорит Роза? (Ну ваше)
- 3. Сколько малышей в семье Барбоскиных? (5)
- 4. Кто говорит: «Гвоздь мне в кеды»? (Дружок)
- 5. Кто увлекается Биологией и химией? (Гена)
- 6. Что говорит Гена во время неудач? (Вот инфузория)
- 7. Кто картавит и любит ябедничать? (Лиза)
- 8. Самый младший? (Малыш)
- 9. Какую фразу любит говорить Малыш? (ух ты-пух ты)
- 10. Кем был дедушка Барбоскиных? (Моряк)

Портрет (старший возраст)

Дети по очереди рисуют портрет. (Эта игра поможет имениннику почувствовать себя героем дня. Взять большой лист ватмана и предложить детям по очереди рисовать портрет виновника торжества)

Каравай (для всех возрастов)

Роза: Славно мы повеселились. Поиграли, порезвились.

С вами жалко расставаться, но пришла пора прощаться.

С вами рада встрече я. До свидания, друзья! (фото)

Театрализованное мероприятие

«С Куклой Лол»

(для детей подготовительных к школе групп)

Ход мероприятия:

Оборудование: ширма, цветы, корзины, куклы, одежда для кукол, шарики, шаровары, большая конфетка, эскимо.

Дети заходят в зал. На ширме нарисована кукла ЛОЛ

Кукла: Здравствуйте, ребята. Как я рада вас видеть. Я знаю, что сегодня день рождения? У (название ребенка). Как мне хочется с вами поиграть. А вы хотите, чтоб я ожила? Скажите волшебные слова, и я оживу. Повторяйте все за мной:

Фокус –покус –улыбнись

В живую куклу превратись (Кукла выходит из – за ширмы).

ЛОЛ: Дорогие ребята, всем вам известно, что мы собрались поздравить с днем рождения нашу именинницу! А теперь давайте все вместе поздравим именинницу (имя ребёнка) таким образом, я говорю пожелание, а вы кричите да, да, да и хлопаете или нет, нет, нет - топаете.

С днем рожденья поздравляем!

Да-да-да!

И конечно мы желаем!

Да-да-да!

Вырастать _____ больше!

Да-да-да!

Непременно быть ей толще!

Нет-нет-нет!

Быть красивой доброй милой!

Да-да-да!

И крикливой и драчливой!

Нет-нет-нет!

Чтобы мамочка любила!

Да-да-да!

Ремешком почаще била!

Нет-нет-нет!

Может, хватит поздравлять?

В игры нам пора играть? ... (Да)

ЛОЛ: Мне так хочется с вами танцевать, потанцуем?

Дети танцуют барбарики

ЛОЛ: а какой день рождения без цветов

Будем (имя именинницы) поздравлять – и цветы ей собирать

Игра- эстафета «Собери цветы» (Дети делятся на две команды. Каждой команде по очереди нужно перенести цветы с «лужайки» в корзину).

ЛОЛ: Вот как весело играли! А вы ребята дружите друг с другом?

Сейчас я увижу, как вы будите дружно показывать движения.

Танец-игра с ускорением для детей "Мы пойдём налево"

ЛОЛ: (Имя ребенка), а ты любишь в куклы играть? Очень я люблю играть. Будем КУКОЛ наряжать. А куклами будут наши девочки. И мы их сейчас будем наряжать. (4 девочки: одеть парик, бусы, очки, шляпку, сумочку...) Можно (имя девочки) нарядить.

Игра «Наряди куклу»

ЛОЛ: Вот с такими красавицами мы продолжим день рождения отмечать. Предлагаю узнать – какие хозяйки наши куклы. Кто знает, как делать пельмени?А давайте вместе тесто месить...

Игра на ускорение «Пельмени» сели

ЛОЛ: Налепили пельмешки? Молодцы! Ну, а сейчас гостей будем кормить. И посмотрим какие они обжорки. Представьте, что это пельмешки – показываем маленькие воздушные шарики.

Игра» Накорми друга 2 мальчика (в шаровары напихать больше шариков)

ЛОЛ: Вот какие обжорки наши мальчики.

ЛОЛ: А сейчас я хочу Маше подарить вот такое эскимо (берет эскимо). Я кукла ЛОЛ – люблю шалить. И эскимо люблю дарить. А вы любите эскимо? У меня не простое – а с конфетками.

(Дарит, а из эскимо вываливаются конфетки)

Помогайте Маше собрать конфетки.

Игра «Собери конфетки»

Маша держит эскимо – а ребята ей собирают конфетки

ЛОЛ: Вставайте в круг будем дальше играть – большую конфетку передавать, на ком музыка закончится – тот танцует с конфеткой.

Игра «Передай конфетки по кругу»

ЛОЛ: Ребята, Маше цветы собрали, пельмени налепили, друзей накормили, а главное забыли –... Что на дне рождения самое главное??? **КАРАВАЙ**, подарки.

ЛОЛ: Будем Машу поздравлять – каравай ей исполнять

ЛОЛ: ГРОМКО крикнем: «Поздравляем и здоровья мы желаем!»

Кричим 3 раза – поздравляем.

(Спели каравай и выносит кукла Лол пирог. Именинница задувает свечи)

Лол: Чтоб счастливою была, улыбалась, Чтобы все тобой любовались,

Чтоб не знала ты в жизни скуки,

Одолела чтоб все науки.

Лол: А сейчас предлагаю сфотографироваться с именинницей.

Дополнительные варианты игр:

Средняя группа:

1 конкурс - гонки в тапочках.

Оборудование: пара больших тапочек

Каждой команде даётся по паре больших взрослых тапочек, в которых каждый участник должен пробежать и вернуться, передав следующему участнику. Оборудование:

2 конкурс - ЛОЛ-боулинг.

Оборудование: мелкие игрушки киндер, маленькие мячи.

Расставляются напротив каждой команды мелкие игрушки киндер, и на расстоянии их нужно сбить маленькими мячиками. Кто больше собьёт?

3. Играем в снежки.

Оборудование: листы бумаги, ведро.

Дети делятся на две команды. Каждая получает несколько листов бумаги, по количеству игроков. Дети становятся в колонну, а на расстоянии нескольких метров ставим по ведру. Каждый игрок должен взять лист бумаги, скомкать, чтобы получился шарик, и бросить в ведро. У какой команды в ведре будет больше шаров, та и побеждает.

4. Угадай зверя.

Оборудование: шарф, мягкие игрушки

Завязываем ребенку глаза и даем в руки мягкую игрушку. Он должен угадать, что это за игрушка.

5. Собери больше цветов.

Оборудование: цветы

Дети выходят из зала, а ведущий раскладывает по всей комнате цветы. Дети возвращаются и по команде начинают собирать цветы. Кто больше найдет, тот и победитель.

6. Найди игрушку.

Оборудование: игрушка

Дети выходят из зала. Ведущий прячет игрушку и зовет всех обратно. Дети должны найти игрушку, а в виде подсказки звучит фраза «холодно-тепло-жарко».

7. Конкурс с мыльными пузырями.

Оборудование: мыльные пузыри

Все дети любят мыльные пузыри. Воспользуйтесь этим. Устройте соревнование на самый большой мыльный пузырь, либо проследите, у кого он дольше всего продержится, не лопнув. Можно посчитать, кто больше пузырей надует за определенное время.

8. Конкурс «Угадай соседа».

Оборудование: шарф

Дети становятся в круг. Одному участнику нужно завязать глаза. Он должен угадать кого-то из ребят. Чтобы запутать ребенка, дети могут подставлять голову, руки, части одежды друг друга.

9. Игра «Волшебная шляпа».

Оборудование: шляпа

Дети становятся в круг. Включается музыка. Участники быстро передают шляпу друг другу. Ведущий резко выключает музыку. У кого осталась шляпа, тот выходит в центр и танцует, а остальные повторяют за ним.

10. Конкурс - танцы ЛОЛ.

Оборудование: мягкие игрушки

Предлагаем детям танцевать. Но как только музыка замолкает, нужно поднять с пола мягкую игрушку. Одному из детей не хватает игрушки, он садится. Всё продолжается в том же духе до последнего человека.

11. Танец-игра «Если весело живется».

Старшая группа:

1 конкурс - собери ПАЗЗЛ.

Оборудование: большие пазлы

Каждой команде даётся ПАЗЗЛ с небольшим количеством деталей, который собирается на скорость.

2 конкурс - ЛОЛ-боулинг.

Оборудование: мелкие киндер игрушки, мячи

Расставляются напротив каждой команды мелкие игрушки киндер, и на расстоянии их нужно сбить маленькими мячиками. Кто больше собьёт? После этого мы ещё и решили проверить меткость: кидали киндеры в корзинки - кто самый меткий?

3. Пальчиковое дерево.

Оборудование: краски, дерево, нарисованное на ватмане

Это творческая игра, в которой принимают участие все дети. Нужно сделать волшебное дерево, используя пальчиковые краски. Каждому ребенку можно выделить свой цвет. Дерево, на котором листья нарисованы в виде отпечатков пальчиков, выглядит очень красиво. Оно еще долго может украшать детскую комнату малыша.

4. Дом моей мечты.

Оборудование: конструктор

Каждый участник конкурса должен построить дом своей мечты. По результатам совещания членов жюри наградите каждого участника. Например, самый оригинальный дом, самый практичный, самый высокий, самый большой, самый интересный и т. п.

5. Одень куклу.

Оборудование: куклы, пеленки, одежда для куклы.

Заранее нужно подготовить две куклы, пеленки, одежду. По сигналу два участника должны одеть и спеленать куклу. У кого получится быстрее и аккуратнее, тот и побеждает.

6. Играем в снежки.

Оборудование: листы бумаги, ведро

Дети делятся на две команды. Каждая получает несколько листов бумаги, по количеству игроков. Дети становятся в колонну, а на расстоянии нескольких метров ставим ведро. Каждый игрок должен взять лист бумаги, скомкать, чтобы получился шарик, и бросить в ведро. У какой команды в ведре будет больше шаров, та и побеждает.

7. Конкурс «Угадай на вкус».

Оборудование: мелко нарезанные бананы, груши, яблоки.

Ребенку завязываем глаза и кладем в рот по кусочку разных фруктов (яблоки, груши, бананы, киви, апельсины), а он отгадывает, что это такое.

8. Игра «Хвост дракона»

Оборудование: -

Правила игры: Игроки встают друг за другом, взяв впереди стоящего за талию. Стоящий впереди - голова дракона, последний - хвост. «Голова» дракона пытается поймать свой «хвост», а «хвост» должен увернуться от «головы», при этом все остальные ребята не должны расцепляться. Когда передний игрок поймает заднего, пойманный становится «головой».

9. Конкурс. «Принцесса».

Оборудование: книга

Каждая настоящая принцесса умеет правильно ходить с красивой осанкой. Нужно с книжкой на голове пройти до стульчика, обойти его и вернуться на место, не роняя книгу.

Подготовительная группа:

1 конкурс - косметичка ЛОЛ.

Оборудование: косметички

Каждой команде даётся по косметичке, в которой нужно отсортировать косметику от других посторонних предметов.

2 конкурс - гонки в тапочках.

Оборудование: пара больших тапочек

Каждой команде даётся по паре больших взрослых тапочек, в которых каждый участник должен пробежать и вернуться, передав следующему участнику. Для сложности нужно пробежать двоим участникам за руки, разделив пару тапочек на двоих.

3 конкурс - зимний капитанский.

Оборудование: варежки, конфеты

Капитанам команд предлагаем надеть варежки и на скорость развернуть конфету. Можно провести ещё по несколько раундов с другими участниками из команд.

4 конкурс - Лопни шарик!

Оборудование: воздушные шары, конфеты

Помните букет шаров, который Лол подарила имениннице. В каждом шаре спрятана конфетка. Детям предлагается как можно оригинальней достать конфету. Лопали и попами, и животиками, и ногами)))

5. Угадай мультфильм.

Дети встают в круг, а ведущий задает вопросы. Например, назовите мультфильм, где есть зима. Дети по очереди называют мультфильмы, которые являются ответами на эти вопросы. Например, Зимняя сказка, Снеговик-почтовик, Зима в Простоквашино и т. д. Кто запинается – выбывает из круга. Вопросы можно задавать разные: например, назовите мультфильм, в котором есть медведь (Маша и Медведь, мишки Гамми, Умка). Играем до тех пор, пока не останется один ребенок. Если детям сложно, можно играть парами, вместе с взрослыми.

6. Дом моей мечты.

Оборудование: Конструктор

Каждый участник конкурса должен построить дом своей мечты. По результатам совещания членов жюри наградите каждого участника. Например, самый оригинальный дом, самый практичный, самый высокий, самый большой, самый интересный и т. п.

7. Варим суп из конфет.

Оборудование: кастрюли, конфеты, ложки

Предлагаем провести небольшую эстафету. Дети делятся на две команды, становятся на старте друг за дружкой. На финише напротив каждой команды ставим по кастрюле. На старте, на расстоянии где-то двух метров от кастрюль складываем по горстке конфет. Первый участник берет в руки ложку, по сигналу ведущего, без рук, загребаем в ложку конфету, бежит и кладет ее в кастрюлю. Возвращается и передает ложку следующему участнику. Задача каждой команды сложить все свои конфеты в кастрюлю.

8. Рисуем животное.

Оборудование: ватман, карандаши

Дети делятся на две команды. Каждая получает ватман и карандаши. Ведущий дает задание нарисовать определенное животное. Дети должны по очереди нарисовать какую-то часть тела, чтобы в результате получилось нужное животное. У какой команды животное интереснее и более реалистичное, та и побеждает.

9. Конкурс «Угадай на вкус».

Оборудование: кусочки разных фруктов (яблоки, груши, бананы, киви, апельсины).

Ребенку завязываем глаза и кладем в рот по кусочку разных фруктов (яблоки, груши, бананы, киви, апельсины), а он отгадывает, что это такое.

10. Игра «Хвост дракона»

Правила игры: Игроки встают друг за другом, взяв впереди стоящего за талию. Стоящий впереди - голова дракона, последний - хвост. «Голова» дракона пытается поймать свой «хвост», а «хвост» должен увернуться от «головы», при этом все остальные ребята не должны расцепляться. Когда передний игрок поймает заднего, пойманный становится «головой».

Театрализованное мероприятие «Дружок Барбоскин»

Атрибуты: шарики, тоннели, паутинки, следы, конфеты с надписями, разрезанные картинки с героями, следы тканевые, ткань с отверстиями, большие ботинки.

В зал заходит Дружок, пиная мяч. Обращает внимание на детей. Узнаёт, что попал на День рождения.

Дружок: Ребята, нужно поздравить именинницу, пожелать ей чего-нибудь хорошее. А поздравление у нас будут не обычное. Сейчас я буду читать пожелания, а вы будете мне помогать. Отвечать да-да-да, на те пожелания, которые вам понравятся, и нет-нет-нет. Только кричать надо громко. А в конце нужно дружно закричать С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ! Договорились? Готовы?

С днем рожденья поздравляем!

Дети: Да-да-да!

И, конечно же, желаем!

Дети: Да-да-да

Вырастать (имя) больше.

Дети: Да-да-да!

Непременно стать потолще!

Дети: Нет-нет-нет!

Быть красивым, добрым, милым!

Дети: Да-да-да!

И крикливым, и драчливым.

Дети: Нет-нет-нет!

Чтобы мамочка любила! **Дети:** Да-да-да!

Ремешком чтоб чаще била.

Дети: Нет-нет-нет!

Ладно-ладно. Чтоб Чупа-чупсами кормила!

Дети: Да-да-да!

И все вместе **С Днём рождения!**

(все это время именинник стоит в центре зала)

Дружок: Самое главное на дне рождения праздничный пирог со свечами! Это я мигом. Гвоздь мне в кеды! Одна кеда здесь- другая уже там... (Убегает за пирогом).

Дружок: Пирога нет, на столе остались только ___ свечей! Нужно срочно его найти, а то как День рождение без праздничного пирога?

Дружок: С чего же нам начать поиски? Я придумал! Нам нужно позвонить Гене, он умный, точно что-нибудь придумает! (звонит по телефону). Алло, Гена! Нам очень нужна твоя помощь, украден именинный пирог. Свидетели? Нет, свидетелей нет. Все прошло быстро и весьма таинственно... Ничего не трогать? Хорошо... Что? провести осмотр всего помещения? Улики посмотреть? Ага, понятно...

Дружок: а я всё понял! Надо искать улики!

Игра "Маленькие сыщики"(любой возраст). По полу разбросаны бумажные силуэты следов. Побеждает тот, кто соберет парных (т. е. одинаковых) следов больше и быстрее.

Дружок: Ну следы то мы с вами нашли... Давайте теперь осмотрим место происшествия. (находит, банку из-под варенья, горшочек из-под мёда, три салфетки)

Дружок: Смотрите, сколько здесь улик! Банка из-под варенья, три салфетки, горшочек из-под меда! Преступник запутывал следы. Давайте вместе вспомним, кому из сказочных героев могут принадлежать потерянные вещи. Наверное, все они обжоры и сладкоежки. *(Конечно, три салфетки принадлежат Трем Толстякам; банка из-под варенья - Карлсону; горшочек из-под меда - Винни-Пуху)*

Дружок: Ну что ж, теперь мы можем составить фоторобот, но сначала вспомним особые приметы подозреваемых. (У Карлсона есть... пропеллер. Винни-Пух... толстый и неуклюжий медвежонок, который любит мед. Три Толстяка отличаются... отменным обжорством, они очень упитанные).

Игра «Фоторобот» Нужно составить из разрезанных частей изображения фоторобот подозреваемых (для среднего возраста крупнее, для старшего мельче).

Дружок: Не кажется ли вам, что подозреваемых слишком много? Кроме того, все они из разных сказок. Пожалуй, пора определить, кто из них настоящий преступник! Но сначала нужно решить, получатся ли из вас настоящие сыщики. Сообразительные сыщики!

Игра «Самый сообразительный» (Старший возраст)

1. Сколько детей в семье? (четверо)
2. Как зовут любимую игрушку малыша? (Пушистик)
3. Как зовут лучшего друга Дружка? (Тимоха)
4. Кем был до пенсии дедушка? (моряком)
5. Кто давал уроки красоты? (Роза)
6. Как зовут Лизину любимую певицу? (Жанна Киска)
7. Кто из детей мечтает о нобелевской премии? (Гена)
9. Что положат под подушку мышки за зуб?
10. Самый модный в семье Барбоскиных? (Роза)
11. Самая главная ябеда в семье? (Лиза)
- 14 Кто хочет стать футболистом как Авшавкин? (Дружок)

Дружок: Хорошо, давайте еще раз осмотрим помещение, не пропустили ли мы еще что-нибудь важное? Думаю, что нужно искать конфеты, ведь наши подозреваемые любят сладкое.

Эстафета «Доберись до конфет» (любой возраст)

(К конфетам прикреплена записка с цитатой из "Карлсона": "Спокойствие, только спокойствие", "Пустьки, дело житейское" и т.д.)

Дружок: Так, давайте подумаем, на чей след наводят эти записки? Понятно, что это проделки Карлсона, а с Винни-Пуха и Трех Толстяков подозрение можно снять! Аф!

Дружок: Я вижу, что ума вам не занимать, а вот как насчет ловкости, выносливости и меткости? Ведь чтобы догнать и задержать преступника, эти качества просто необходимы.

Эстафета "Быстрее, выше, дальше" (в командах) резинки, паутинки, тоннели, следы, ткань с отверстиями, большие ботинки.

Дружок: Вот мы и подходим к концу расследования, но тайна пропавшего торта так и не разгадана. Попробуем подключить интуицию. Именно она подсказывает мне, что нужно вспомнить, как Карлсон может пробраться в дом. Конечно же, через окно, оглянитесь, где открыто окно. *(Находят праздничный пирог и лежит записка от Карлсона, в которой он извиняется за свою проделку и поздравляет с днем рождения)*

Дружок: УРРА! Мы нашли пирог! А теперь давайте дружно встанем все в круг и споём каравай — С днем Рождения!

Дружок: А я предлагаю в честь Дня рождения Катюши устроить настоящий фейерверк! (достаёт шарики, дети кидают шарики)

Фотосессия.

Театрализованное мероприятие
«Приключения с Ириской»
(для детей средних и старших групп)

Игровой персонаж: клоунесса Ириска.

Атрибуты к играм: карусель; обручи по количеству детей; 8 стоек; 2 мяча; 2 ракетки; 2 кубика; 5 железных дуг; пирог со свечками; торт для угощений; КЛЮЧИК.

Ход игровой программы

Звучит песня «С Днём Рождения!». Дети, хлопая в ладоши, заходят в зал друг за другом, под музыку на праздник приходит Ириска

Ириска: Что так много ребятшек?

И девчонок, и мальчишек?

Что за шумное веселье? Вы что, ко мне в гости пришли?

Дети: Нет!

Ириска: Как не ко мне? А к кому же тогда? К _____, наверное?

Дети: Да!

Ириска: День рождения?

Дети: Да!

Ириска: И что, будут весёлые песни? Танцы? Конкурсы? Призы?

Дети: Да!

Ириска: А сколько же лет исполняется нашей имениннице.

Именинница отвечает.

Как здорово. Давайте знакомится – я веселая, озорная Ириска! _____, познакомь меня со своими друзьями, пожалуйста.

Мы будем с вами играть в игру.

1. Игра «Знакомство» МЯЧ

Дети встают в круг,

Ириска кидает мяч всем по очереди, тот кому бросили мяч называет свое имя.

Ну что повеселимся здесь немножко

Праздник мы сейчас откроем,

Чудо-игры здесь устроим.

Повернитесь все друг к другу,

И пожмите руки другу.

Руки вверх все поднимите

И вверху пошевелите.

Крикнем весело: "Ура!"

Игры начинать пора!

С днем рожденья поздравляем.

Что мы пожелаем? (дети по-очереди поздравляют)

Сколько нынче лет? (дети отвечают)

Мы..... раз ногою топнем! Веселей!

Мыраз в ладоши хлопнем! Подружей!

Ну-ка,....., повернись!

Ну-ка,....., поклонись!

И еще раз все мы топнем! Раз-два-три!

И опять в ладоши хлопнем! Раз-два-три!

Ириска;

Я предлагаю немного повеселиться и отправиться навстречу приключениям и полетим мы с вами на смехолёте:

(Расправляют Карусель, идут по кругу, держась за уголки карусели, проговаривая текст, в конце стиха – бегут под музыку лёгким бегом на носочках.)

Мы летим на смехолёте! Ха – ха – ха!

И смеёмся мы в полёте! Хи – хи – хи!

Ириска: Молодцы, ребята

«Веселее всех на свете

День рождения отметим.

Игр мы очень много знаем

И сейчас в них поиграем!»

Веселая эстафета животных.

Первый этап – Пингвин – Участники передвигаются с одного конца комнаты в другую с зажатым шариком между ногами.

Второй этап – Лягушка – Участники прыгают как лягушки: то есть сперва приседают на корточки, потом привстают и опять приседают...

Третий этап Кенгуру – Участники преодолевают дистанцию прыгая вместе (по 2 человека) на двух ногах.

Четвертый этап – Собачка – Участники преодолевают дистанцию на четвереньках.

Пятый этап – Рак – Передвигаются, пятясь задом.

(можно выбрать одну из эстафет)

«Займи свою клумбу»

Мы с вами превращаемся в цветочки. Когда музыка звучит- мы танцуем, с остановкой музыки – нужно занять любую клумбу; кто не успел – садится на стульчики.

1. «Прокати змейкой» *Поставить 4 конуса.*
2. Нам нужно разделиться на 2 команды. Прокатить мяч «змейкой» вокруг конусов. Передать мяч другому участнику. Кто пробежал – встаёт в конец команды.
3. «Перенеси кубик» Нужно пронести кубик на ракетке, оббежать конус и вернуться обратно. Передать ракетку с кубиком следующему участнику.
4. «Проползи **по тоннелю**» Расставить дуги, дети друг за другом проползают,

Ириска: Теперь я с вами могу станцевать! Вы любите танцевать? Тогда давайте подарим нашей имениннице **танец «Буги – вуги»!**

Ириска: Молодцы, а еще я умею показывать фокусы.

Фокус с краской.

Для фокуса нам понадобятся три баночки из-под детского питания. На крышечку с внутренней стороны заранее наносится гуашь (с зеленой, красной и синей гуашью) и аккуратно наливается вода, чтобы она не окрасилась. Приговаривая волшебные слова, Фокусник трясет баночку, и... вода становится цветной!

1. Ты, вода-водица,
Друг ты мой студень,
Стань, вода-водица,
Не светлой, а зеленой!
2. Ты, вода-водица,
Друг ты мой прекрасный,
Стань, вода-водица,
Не простой, а красной!
3. Ты, вода-водица,
Светлая, как иней,
Стань, вода-водица,
Не простой, а синей!

Ириска: А Хотите, угощения наколдуем.

Дети: Да!

Ириска: Тогда закрывайте глаза и все за мной повторяйте волшебные слова:

Край неба алеет, трава зеленеет!

Вокруг ножки обернись,

Угощенье появись.

«Каравай»

На второй раз незаметно выходит из зала, зажигает свечи и выносит пирог.

Раздача угощений из торта.

Коллективное фото на память. Ириска провожает именинницу в группу.

3.2. Организация проведения праздничных театрализованных мероприятий

Форма реализации Программы – подготовка и единовременное проведение праздничного театрализованного представления.

Праздник «День рождения» предполагает присутствие на нем воспитателей и воспитанников группы именинника, ведущего и оператора съемок. Приятным для именинника будет присутствие и поддержка родителей. Каждый сценарий корректируется индивидуально для конкретного ребенка.

В целом, это – захватывающее путешествие в сказку, главным героем и участником которой становится именинник. Атмосфера праздника: украшенное помещение, плакаты, гирлянды и шары в его честь, - все это радует ребенка. Увлекательный сценарий будит детское воображение, а множество веселых конкурсов, музыки, танцев, сюрпризов и приятных неожиданностей – поднимает настроение (и самооценку) именинника.

Именинник и дети, окружающие его в этот радостный день, учатся культуре общения на праздниках в непринужденной и радостной обстановке, учатся высказывать свои пожелания, дружно участвовать в конкурсах, доказывают имениннику свою привязанность и дружбу.

Предварительная подготовка к празднику:

- украшение зала,
- приобретение подарка имениннику и его гостям,
- именинный пирог,
- фото- и видеосъемка,
- разработка сценария,
- подготовка атрибутов, костюмов, призов,
- репетиция с героем праздника.

Выбор персонажей для участия в празднике осуществляют дети (1 герой): Буратино, Мальвина, Карлсон, Клоунесса, Маша, Красная Шапочка, Пират, Фиксик, Трансформер, Кукла Лол, Роза, Дружок, Ириска.

Музыкальное оформление праздника.

Праздник «День рождения» для ребенка - это, прежде всего, веселье. И это диктует выбор соответствующего музыкального материала. Поэтому в основу музыкального оформления праздников ложатся веселые, зажигательные, танцевальные мелодии современных композиторов. Среди них Е. и С. Железновы, обработки Т. Суворовой, различные звуковые эффекты, звуки живой природы, а также – современные танцевальные мелодии и песни.

Караоке позволяет не только поддерживать настроение праздника, но и развивает творческие начала детей. Включение зажигательных и подвижных инструментальных мелодий для фона на конкурсах и играх развивает чувство ритма, темпа и обогащает музыкально-эстетические представления детей.

Подбор музыки для праздников основывается на знании основных навыков и умений детей каждого конкретного возраста (танцевальные элементы, вокальные навыки, темп и ритм выполнения музыкальных движений). На это влияют и особенности поведения детей: как именинников, так и других детей каждой конкретной группы.

Детский день рождения - знаменательная дата не только для родителей, поскольку их малыш стал на год взрослее, но и для самого ребенка, так как именно в этот день он ожидает множества сюрпризов и подарков со стороны родителей, родственников и друзей. Детский день рождения - это игры, смех, веселье, подарки, сказка и немного волшебства. Поэтому необходимо сделать этот праздник незабываемым!

Продолжительность проведения праздника и место его проведения: поздравление в музыкальном зале для детей от 3 до 5 лет составляет не более 30 минут; для детей от 5 до 8 лет – не более 40 минут.

4. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

4.1. Годовой календарный учебный график

Содержание годового календарного учебного графика включает в себя:

- учебный период (количество учебных дней (недель) в учебном году, определенных на реализацию дополнительных общеразвивающих программ в рамках платных образовательных услуг);
- праздничные и выходные дни, когда праздничные мероприятия не проводятся.

Продолжительность учебного периода		начало: 01.10.2023 окончание: 30.04.2024
1 полугодие 01.10.2023- 31.12.2023	октябрь	22 дня (4 недели 2 дня)
	ноябрь	21 день (4 недели 1 день)
	декабрь	21 день (4 недели 1 день)
2 полугодие 09.01.2024- 30.04.2024	январь	17 дней (3 недели 2 дня)
	февраль	20 дней (4 недели)
	март	20 дней (4 недели)
	апрель	21 день (4 недели 1 день)
За весь учебный период		142 дня (28 недель 2 дня)
Диагностический период: - первичный - итоговый		01.10.2023-15.10.2023 15.04.2024-31.04.2024 (в процессе образовательной деятельности)
Итогово-отчетный период		22.04.2024-27.04.2024
Праздничные и выходные дни		4 ноября - День народного единства 1, 2, 3, 4, 5, 6 и 8 января - Новогодние каникулы 7 января - Рождество Христово 23 февраля - День защитника Отечества 8 марта - Международный женский день 1 мая - Праздник Весны и Труда 9 мая - День Победы 12 июня - День России Перенос выходных дней: 4 ноября 2023г. на 6 ноября 2023г., 6 января 2024г. на 10 мая 2024г., 27 апреля 2024г. на 29 апреля 2024г.; 2 ноября 2024г. на 30 апреля 2024г.

Итогово-отчетный период и диагностический период данная Программа не предусматривает, так же, как и составление учебного плана.

Предусмотрено проведение мероприятий данной Программы – 2 раза в неделю, согласно расписания. Праздничное мероприятие проводится по желанию самого ребенка или родителя (законного представителя).

4.2. Кадровое обеспечение

Организацию детской деятельности на праздниках осуществляют педагоги ДООУ, назначенные приказом руководителя. Для качественной организации праздника и в целом реализации Программы предусматривается следующий состав участников:

1. Руководитель (разработка сценария, украшение зала, подготовка оборудования и музыки, музыкальное сопровождение) – 1 чел.;
2. Игровой персонаж (актер) – 1-2 чел.;
3. Фотосъемка (съемка, обработка, запись фото на цифровой носитель) - 1 чел.;
4. Видеосъемка (съемка, обработка, монтирование и запись видеофильма на цифровой носитель) - 1 чел.

4.3. Материально-техническое и информационное обеспечение Программы

Праздничные мероприятия с детьми в рамках реализации Программы организуются в музыкальном зале, спортивном зале, зимнем саду в зависимости от сценария мероприятия. На мероприятиях используется специальное оборудование и материалы (атрибуты), описанные в содержательном разделе перед каждым сценарием праздничной театрализованной программы.

Дополнительно используемые технические средства:

1. Компьютер (видео-редактор Movavi, фоторедактор Movavi)
2. Видеокамера
3. Фотоаппарат
4. Интерактивная доска
5. Проектор
6. Интерактивная панель «Калибри»
7. Микшерский пульт
8. Учебно-дидактический комплекс «Страна чудес».

4.4. Методическое обеспечение Программы

1. Ромашкова Е.И. «День рождения» - М.: ТЦ «Сфера», 1999.
2. Поляков О. В. «Праздники для именинников» - Волгоград: ИТД «Корифей», 2005.
3. <http://www.13idei.ru/detyam/novyj-scenarij-detskogo-dnya-rozhdeniya-karlson-i-malyshi/>
4. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/scenarii-prazdnikov/2017/01/13/stsenariy-dnya-rozhdeniya-malvina-i-minon>