**День рождения в кругу друзей**

Сценарий дня рождения для детей средней группы (4-5 лет)

**Цель:** вызвать у воспитанников радость от встреч с друзьями; воспитывать доброжелательность, положительное отношение к товарищам.

**Оборудование:** Костюм Фиксика для взрослого, парашют (сшит из ткани), воздушные шары по количеству детей, гимнастическая ленточка, строительный набор инструментов игрушечный, конструктор большого размера пластмассовый, 2 туннели, большой украшенный обруч, 4 цветные ленточки (по 5 м.), музыка.

**Ход мероприятия**

*Все ребята собираются в празднично украшенном зале. Появляется Фиксик – Симка.*

**Симка.** Привет друзья! Скажите кто-я. Тыдыщ!

*Показывает характерный для фиксиков жест из трёх пальцев: указательный и средний вверх, а большой в сторону.*

**Дети.** Фиксик. Симка.

**Симка.** Ой! А почему ты такой нарядный?

**Дети.** День рожденья у Дёмы.

**Симка.** Как замечательно! Я попала на день рожденья! День рожденья самый лучший праздник в мире! Я готова играть, веселиться. А вы?

**Дети.** Да.

**Симка.** Скажите, Дёма хороший друг?

**Дети.** Да.

**Симка.** Скажи, Дёма, как ты думаешь, кто сильнее тебя любит - девочки или мальчики?

**Игра «Обнимашки»**

**(музыкальное сопровождение по выбору)**

*Вначале к имениннику подходят девочки и как можно сильнее обнимают его. Затем мальчики. А затем все вместе. Дети играют.*

**Симка.** А теперь в честь Дёмы воздушный салют с парашютом.

**Игра «Салют с парашютом»**

*Дети стоят по кругу, взявшись двумя руками за парашют. Внутри парашюта лежат воздушные шарики. Дети плавными движениями вверх-вниз подбрасывают воздушные шары (салют).*

**Симка.** Ребята, а вы знаете где живут Фиксики?

**Дети.** В холодильнике, в морозильнике, в телевизоре.

**Симка.** Проверим, как вы знаете эти электроприборы.

**Игра «Покажи правильный предмет»**

*Под песню «Помогатор» из мультфильма «Фиксики» дети руками изображают предметы.*

Телевизор – изображают руками прямоугольник;

Холодильник – показывают холодильник;

Кофемолка- крутим ручки;

Вентилятор – крутим моторчик перед грудью руками;

Калькулятор – пальчикам правой руки печатаем;

Трансформатор – сжимаем кулачки и показываем бокс;

Ну что, все убедились, где живут Фиксики.

**Симка.** Молодцы. Лучше всего получалось у Дёмы. Тыдыщ!

*Все вместе показывают и громко кричат «Тыдыщ!»*

**Симка.** Мы, Фиксики, очень быстрые, ловкие. А, вы? Давайте проверим.

**Игра с гимнастической ленточкой «Раз-два-лови».**

*Фиксик берёт гимнастическую ленточку, плавными движениями пытается увернуться от детей. Ребята по 3-4 человека начинают ловить ленточку и в результате у них получается. Затем следующие 3-4 человека. Победитель выкрикивает «Тыдыщ!» и все за ним.*

**Симка.** Я вам предлагаю создать нашу фиксикоманду. Но для этого помогите собрать все мои детали, которые я растеряла пока шла к вам. Предлагаю стать моими помогаторами.

**Игра «Собери детали»**

**(музыкальное сопровождение по выбору)**

*Дети делятся на две команды (помогаторы). У каждого в руках болт или шуруп (игрушечный), нужно отнести в специальные «домики», сделанные из большого конструктора, изнаночной стороной к верху. Побеждает та команда – помогатор, которая первой закончит и выкрикнет «Тыдыщ!».*

**Симка.** Я заметила, что наши фиксики умеют выходить из любого положения, так как они живут в разных приборах. Попробуйте и вы пройти этот путь.

**Игра «Пролезь в туннель»**

**(музыкальное сопровождение по выбору)**

*Дети делятся на две команды. Дети друг за другом пролезают в туннель.**Победитель выкрикивает «Тыдыщ».*

**Симка.** Я убедилась, что вы смелые и быстрые. А вы знаете, что в компьютере иногда селятся вирусы. Что такое вирус? Это здоровью минус. Вирус – это разлад в компьютере. Нужно срочно «лечить» компьютер, потому что если он попадёт в программу, уничтожит всю базу данных! Сейчас попробуем поймать вирус.

**Игра с обручем «Поймай-ка вирус».**

*Выбираем одного ребенка. Он будет ловить вирус (остальных детей). Ловить нужно обручем. Тот, кто оказался в обруче – выбывает из игры.*

**Симка.** Ура! Победили вирус! А сейчас предлагаю пройти по линиям тока.

**Игра «Компьютерные провода»**

**(музыкальное сопровождение по выбору)**

*Из цветных ленточек (длинна 5м. разного цвета) выкладываем «змейкой» дорожки, которые пересекаются между собой. Сколько ленточек (3-4 цвета: красная, желтая, синяя, зелёная), столько и команд. Дети (электрический ток) по 3-4 человека, взявшись за руки идут приставным шагом до конца ленточки. Побеждает та команда, которая первая закончит.*

**Симка.** Молодцы! В компьютере очень мощная подача тока. Вы настоящая ФИКСИКОМАНДА. Тыдыщ!

**Игра «Желалки»**

**(музыкальное сопровождение по выбору)**

*Дети поздравляют именинника.*

*В хорошем настроении все отправляются в группу.*

ЛИТЕРАТУРА:

1. Учебная программа дошкольного образования. – Минск : Нац. ин-т образования, 2012.

2. Шишкина, В. А., Подвижные игры для детей дошкольного возраста : пособие для педагогов учреждений дошкольного образования / В.А. Шишкина, М.Н. Дедулевич. – Минск : Нац. ин.-т образования, 2012.