### СЦЕНАИЙ ПРОВЕДЕНИЯ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОГО ДОСУГА «ДЕНЬ БАНТИКОВ»

**в старшей группе**

**Цель:**

* Создать атмосферу праздника.
* Доставить детям радость от участия в конкурсах, розыгрышах и забавах.

**Предварительная работа:**

* Оформление весёлой стенгазеты
* Объявление для родителей о предстоящем празднике и украшение детей бантиками
* Составление шутливого меню
* Украшение группы и раздевалки
* Художественно – творческая самостоятельная деятельность детей (аппликация) «Красивый бантик»

**Материал:** Аудиозаписи детских песенок. Коробка с бантиками. Картотека логических загадок - шуток. Большой красивый бант победителю

**Для конкурсов:**

* Портреты мальчика и девочки, прикреплённые на магнитные доски
* Бантики с магнитами
* 2 листа формата А3 и 2 маркера ярких цветов
* 6-7 верёвок длиной 40-50 см, с прикреплёнными к одному концу бантиками
* Перекладина с привязанными на ней ленточками со свободно свисающими концами
* Видеозапись мультфильмов «Ну, погоди!»

1. Дети, украшенные бантиками (на голове и на одежде), входят в группу под весёлые мелодии детских песенок, рассматривают одежду и украшения друг друга, играют с воздушными шариками, двигаются под музыку, обмениваются шутками.

Дети свободно располагаются на ковре вокруг воспитателя.

**Психогимнастика «Я здороваюсь везде».**

Затем воспитатель спрашивает: «Ребята, а зачем люди здороваются?», «А сколько раз в день можно здороваться с одним человеком? Почему?» «А как можно здороваться?» Предлагаю детям весело поздороваться.

**Проводится игровое упражнение «Давайте поздороваемся».**

Дети свободно двигаются под музыку по группе. Услышав хлопки, им надо остановиться и поздороваться друг с другом следующим образом: один хлопок – здороваемся за руку, два хлопка – здороваемся плечиком, три – спинками, на четыре хлопка – коленками.

- Ребята, вы оказались очень внимательными, и не нарушили правила игры. Поэтому я предлагаю вам более сложное задание. Вы хотите ещё раз проверить своё внимание? Тогда слушайте условие: Вы выполняете мои команды только тогда, когда я скажу слово пожалуйста. Команда без этого слова считается недействительной.

**Проводится игра «Пожалуйста» в быстром темпе.**

- Пожалуйста, поднимите руки вверх. Опустите. Опустите, пожалуйста. Дотроньтесь до коленки, пожалуйста. Присядьте, пожалуйста, на корточки. Теперь встаньте. И так далее.

- Мы здорово размялись и повеселились. Вы готовы к более трудным испытаниям? У меня в этой коробке много разноцветных бантиков. Бантики – это призы за правильные ответы на хитрые вопросы. Кто соберёт больше призов, тот получает титул «Весёлый Умняшка» и награждается вот этим большим бантом.

**Дети отгадывают «Логические загадки – шутки».**

(Например. Пошли три мальчика в лес, а навстречу им - две девочки. Сколько всего детей шли в лес?)

#### **2. Конкурсы с бантиками**

**«ДОПОЛНИ ПОРТРЕТ»**

На магнитные доски прикреплены портреты мальчика и девочки. Дети делятся на две команды напротив каждой доски, но в 3-4 шагах от неё. Первым игрокам даётся батик с магнитом.

Задача игроков: дойти до своей доски с закрытыми глазами и прикрепить бантик к портрету (девочке – на голову, а мальчику - под горло). Открыть глаза, оценить результат и передать бантик следующему игроку команды. Оценивается наибольшее количество точно прикреплённых бантов у каждой команды.

**2. «ПРЫГАЮЩИЙ ХУДОЖНИК» (КОМАНДНАЯ ЭСТАФЕТА)**

Дети выстраиваются друг за другом в две команды по 10 человек перед стеной. На стене висят 2 листа бумаги (формат А3) на высоте выше поднятой руки ребёнка. Каждая команда получает маркер яркого цвета.

Задача игроков: Подбежать к своему листу, подпрыгнув, успеть нарисовать один элемент бантика. Затем маркер передаётся следующему игроку. (Всего надо нарисовать 10 элементов).

Выигрывает команда, у которой рисунок будет похож на бант.

**3. «ХВОСТИКИ – БАНТИКИ»**

Верёвки длиной 40-50 см по количеству игроков. На один конец верёвки привязан бантик, а другой конец игрок заправляет сзади за пояс, как хвостик.

Правила игры: По команде воспитателя дети должны сорвать как можно больше хвостов у соперников, не потеряв при этом свой «хвост». Если хвост потерян, игрок выбывает из игры. Оставшийся победитель подсчитывает свои трофеи.

Вариант: Игрок, который потерял свой хвост, но он успел сорвать хвосты у соперника, может воспользоваться трофеем, и. прикрепив хвост, снова продолжить игру.

**4. «КТО БОЛЬШЕ»**

На перекладине привязаны ленты со свободно свисающими концами.

Задача игрока: За определённый промежуток времени успеть завязать из лент как можно больше бантиков.

Вариант: вызываются два игрока, и задание выполняется на скорость.

3. Дети собираются вокруг коробки с бантиками и определяют, кто из детей оказался самым ловким, метким, вёртким, умелым, сообразительным, смекалистым в конкурсах и украшают отличившихся детей бантами.

Перед прогулкой предлагаю детям просмотр весёлых мультфильмов.