**День рождения – 7 лет**

Описание: Мероприятие проводится в виде познавательной виртуальной экскурсии по местам, где располагаются чудеса света. На каждой остановке кроме небольшого исторического экскурса проводятся **игры, конкурсы**. После вручения подарков и чаепития проводятся музыкальные конкурсы.

Цель: создание праздничного настроения, знакомство с историей.

Оформление. В комнате висят картины с изображением архитектурных памятников, воздушные шары.

Необходимые атрибуты:

* цветик – семицветик, с обратной стороны лепестков написаны названия семи чудес света;
* кубики;
* пластилин;
* альбом, фломастеры, ножницы, клей;
* бутылочка, круг из картона, поделенные на 4 разноцветных сектора;
* изображения Артемиды, стразы, клей;
* лазерная указка.

Роли: Ведущий.

Ход мероприятия

Ведущий: Вот и снова собрались отмечать именины. У кого? У Ирины? У Ромы? У Гали? Нет? У кого тогда?

*Дети отвечают.*

Ведущий: Добро пожаловать в центр комнаты!

*Именинник выходит в центр, присаживается на стул.*

Ведущий: Сколько же тебе лет сегодня исполняется?

*Именинник: 7.*

Ведущий: Сказочное число. Ребята, вы знаете, где в сказках встречается оно?

*Дети: Белоснежка и 7 гномов, Волк и 7 козлят, Цветик – семицветик.*

Ведущий: В сказке цветик – семицветик был волшебный цветок. Скажите, почему он был волшебным?

*Дети отвечают.*

Ведущий: Сегодня нас на протяжении всего праздника будет сопровождать свой цветок с 7 разноцветными лепестками. Он будет знакомить с чудесами, которые есть в этом мире. А определять, куда полетим, будет наш именинник. Ему в руки даем этот чудесный цветок. Когда отрывается лепесток, нужно произносить волшебные слова:

*«Отрываем лепесток,*

*Полетим мы на восток,*

*Облетим весь запад, юг,*

*Север облетим, мой друг,*

*Расскажи, цветок, о чуде,*

*Покажи, где оно будет»*

Ведущий: Запомнили волшебные слова? Тогда вперед, в страну чудес!

*Именинник отрывает лепесток, произнося волшебные слова вместе с гостями. Переворачивает его и смотрит, к какому чуду принес их цветок. На протяжении всего мероприятия ведущий рассказ о чудесах света сопровождает показом иллюстраций, которые после каждой станции вручаются имениннику для создания «Альбома путешествий». К каждой остановке можно продумать музыку, которая будет играть во время нахождения на определенной станции. Также проводятся* ***игры, конкурсы****, связанные с тем местом, где располагается достопримечательность.*

**Пирамиды Гизы**

Ведущий: Древнейшая историческая ценность. Вы знаете что-либо о них?

*Дети рассказывают.*

Ведущий: Располагаются они в Египте. Их уникальной особенностью считается то, что, несмотря на древность, пирамиды сохранились почти в первоначальном виде. Они созданы величайшими инженерами того времени. Огромные камни так плотно расположены рядом друг с другом, что между ними невозможно просунуть очень тонкое лезвие. Эти архитектурные творения очень высокие. Давайте попробуем создать свою пирамиду.

*Проводится* ***конкурс «Башня»****. Участие принимают все желающие. Из кубиков нужно построить самую высокую пирамиду. При этом нужно постараться, чтобы она не распалась и смогла простоять минуту.*

Ведущий: Вижу, что инженеры из вас будут отличные. Интересно, а какая пирамида оказалась не только прочной, но и красивой. Давайте спросим у именинника.

*Именинник выбирает самую привлекательную пирамиду.*

Ведущий: Вход к пирамидам охраняет самая крупная скульптура, сделанная из цельного куска материала – Большой Сфинкс. Помните, как она выглядит?

*Дети: Голова человека и тело льва.*

Ведущий: Теперь мы будем скульпторами. Тоже попробуем создать монолитную скульптуру.

*Проводится* ***конкурс «Скульптор»****. Каждому участнику выдается кусочек пластилина одного цвета. Детям нужно из него сделать любую фигуру, стараясь не делить его на части.*

Ведущий: Немного познакомились с первым и самым удивительным чудом. Теперь пора путешествовать дальше.

**Висячие сады Семирамиды**

Ведущий: Это чудо не сохранилось к сегодняшнему дню. Но найденные останки необычного парка позволяют говорить о его величии и красоте. Что вы можете сказать о садах?

*Дети отвечают.*

Ведущий: Навуходоносор II решил создать такой огромный парк для своей любимой жены, которая тосковала в душном Вавилоне. И мы попытаемся создать сейчас красивый сад.

*Проводится* ***творческая игра «Озеленение»****. Дети на альбомных листах рисуют дерево, куст или цветок, вырезают и приклеивают к большому листу, формируя сад. Полученную картину дарят имениннику.*

Ведущий: Пришла пора лететь к следующей остановке.

**Олимпийская статуя Зевса**

Ведущий: Посмотрите, как величав Бог Олимпа – великий громовержец Зевс. Его статуя, созданная действительно мастером – достигает в высоту около 15 м – примерно с пятиэтажный дом высотой. Делалась скульптура из слоновой кости и золота. Жаль, что нам эту скульптуру в первоначальном виде не удалось увидеть. Кстати, а вы знаете, кто такой Зевс?

*Дети отвечают.*

Ведущий: Это бог неба, самый главный бог у древних греков. Он может видеть то, что будет, ему подчиняются все боги. Предлагаю немного погадать, узнать, сбудется ли ваше желание.

*Проводится* ***игра «Бутылочка желаний»****. Для игры понадобится круг из картона, поделенный на 4 разноцветных сектора, и бутылочка. Бутылочку кладут на картон так, чтобы ее середина лежала как раз в центре круга. Участники подходят к столу, загадывают про себя желание, крутят бутылочку. Если горлышко попало на сектор красного цвета, то желание сбудется, если черного – нет. Синий цвет говорит о том, что желание трудновыполнимо: может – сбудется, может – нет. Желтый сектор показывает, что загаданное сбудется, но нескоро.*

Ведущий: Немного погадали, теперь и в путь пора к следующему архитектурному шедевру.

**Храм Артемиды в Эфесе**

Ведущий: Артемида – богиня плодородия, также она покровительствовала животным. Чтобы увеличить доход города, горожане решили построить в ее честь храм. В главном помещении установили статую богини, которая высотой была почти такой же, что и скульптура Зевса. Украсили мраморную Артемиду драгоценными камнями. Я предлагаю сейчас побыть дизайнерами. Будем «инкрустировать» изображение богини драгоценными камнями.

*Проводится творческий* ***конкурс «Дизайнер»****. Каждый участник получает рисунок с изображением Артемиды. Задача участников – украсить рисунок стразами. Можно выделить несколько более удачных работ и наградить победителей. Можно изменить условия: приклеить к наряду богини как можно больше камней за определенное время. Тогда победит тот, кто украсил рисунок большим количеством страз.*

Ведущий: Еще одно чудо света позади. А нам пора двигаться дальше.

**Галикарнасский мавзолей**

Ведущий: Вот мы у следующего памятника архитектуры, который назван в честь жестокого правителя Карии – Мавсола. Здание выполняет три функции. Оно является роскошной усыпальницей для царя, одновременно с этим – святилищем и памятником архитектуры. Внутри здание оформлено картинами, изображающими эпизоды легенд и сказаний, снаружи – скульптуры богов. Каких богов вы знаете?

*Дети отвечают.*

Ведущий: На вершине – колесница, в которую запряжены 4 каменные лошади. На месте возниц – скульптура царя и его жены. Что такое колесница?

*Дети: Повозка на двух колесах.*

Ведущий: По углам стояли каменные стражи, молчаливо несущие свою службу. Как вы думаете, могли ли эти воины – сторожа охранять здание? Каким образом?

*Дети отвечают. Проводится* ***игра «Слепая стража»****. Из числа участников выбирают двоих – это будет стража. Им завязывают платком глаза и ставят на таком расстоянии, чтобы они могли коснуться пальцами друг друга, если вытянут руки. Остальные игроки должны пройти через эти «ворота» так тихо, чтобы их не схватила стража. Те, кто смог справиться с заданием, объявляются победителями.*

Ведущий: Следующая достопримечательность не менее интересная. Отправляемся в путь.

**Колосс Родосский**

Ведущий: Колосс – величайший. Именно так прозвали статую бога Гелиоса на острове Родос. Строили скульптуру бога Солнца, чтобы отблагодарить его за то, что позволил выстоять против натиска захватчиков. Долго она не простояла – примерно 50 лет, разрушена была в результате сильнейших землетрясений на островке. Вы знаете, что такое землетрясение?

*Дети отвечают.*

Ведущий: Давайте тоже потрясемся, как земля.

*Проводится* ***игра «Встряска»****. Дети встают в круг. Под музыку ведущий показывает часть тела, которой нужно трясти, остальные за ним повторяют (рука, нога, голова, волосы, плечи).*

Ведущий: Пора идти дальше, к следующему чуду.

**Александрийский маяк**

Ведущий: Огромная башня была построена на острове Фарос, чтобы освещать путь морякам. По высоте она уступала разве что египетским пирамидам. Ее задачей была не только спасительная функция, она еще привлекала в город торговцев с разных концов света. Ребята, вы знаете, по какому принципу работает маяк?

*Ребята отвечают.*

Ведущий: Верно, на самом верху башни есть источник освещения, который светит далеко вокруг. Моряки видят свет и плывут в его сторону. Они знают, что здесь они могут переночевать, переждать бурю, найти еду. Свет – это значит, жизнь. Как вы думаете, светом можно писать? Давайте проверим.

*Проводит* ***игру «Письмо лучом»****. Один из участников берет лазерную указку, вытягивает карточку с написанной буквой и «рисует» ее на стене. Другие пытаются отгадать, что за буква. Затем указку берет следующий участник. Если дети умеют читать, то писать можно целые слова.*

Ведущий: Вот и закончилось наше путешествие к семи чудесам света. Но это не все чудеса, что есть на свете. Давайте пожелаем нашему имениннику самых настоящих чудес, которые обязательно сбудутся. Никогда не болеть, почаще смеяться и улыбаться. Теперь настала пора дарить чудесные подарки.

*Имениннику вручают подарки. Далее проводится чаепитие. После него можно провести* ***музыкальные конкурсы и игры****:*

* *«Музыкальные жмурки»*

Водящему завязывают глаза плотным шарфом. Пока играет музыка, все танцуют, веселятся вокруг водящего. Как только музыка останавливается, водящий хватает одного из участников и пытается отгадать, кто это. Если он угадывает, то меняется местами с пойманным, если нет – водит дальше.

* «Музыкальные инструменты»

Включается отрывок классического произведения. Дети слушают и жестами показывают, какие инструменты они слышат. Например, «перебирая» пальцами по клавишам фортепиано, струны гитары или «двигая» смычком по струнам скрипки.

* «Ассорти»

Включается нарезка танцевальной музыки разных жанров. Дети должны успеть повторить за водящим все движения и не сбиться с темпа.