**Детский день рождения в стиле «Индейцы» (7-10 лет)**

Описание: Ребята превращаются в индейцев – воинов трех враждующих племен. Для выявления самого главного племени проводятся различные испытания. Однако вместо определения победителя, вожди зарывают свои топоры. Чтобы Злой дух не смог смутить их мысли, участники исполняют ритуальный танец.

Цель: создать праздничное настроение, в игровой форме поздравить именинника.

Комната «превращается» в лес: деревья, цветы украшают стены (за ними прячутся животные). Можно повесить картины, изображающие жизнь индейских племен, соорудить вигвамы (палатки) для каждого племени.

Реквизит:

* ириска, носок, дырокол, веточка ели, ежедневник, циркуль для игры «Первая буква»;
* повязки с перьями на голову всем участникам;
* разноцветные шарики для жеребьевки;
* карточки с названиями племен;
* перья: по 6 на каждый конкурс, 3 бумажных ободка;
* цветные карандаши и бумага для команд;
* коробка – «яма»;
* небольшие сувениры для детей.

Для игр и конкурсов понадобятся:

* изображения разных животных;
* кегли и игрушки;
* изображение большого льва с пастью-отверстием, шишки;
* карточки с изображением бизонов;
* лист бумаги с изображением следов разных животных;
* прозрачная баночка, наполненная небольшими игрушками (не более 15);
* коробочка с горошинами (не более 10);
* кусочки фруктов и овощей, шарф.

Роли: Ведущий – Вождь.

Ход мероприятия

Ведущий: Добрый день, ребята! Мы сегодня отмечаем день рождения одного замечательного человека. Вы знаете, как его зовут? Давайте вместе поздравим его!

*Поздравляют именинника.*

Ведущий: Наш праздник будет очень необычным, так как мы сегодня превращаемся в … А вот в кого будем перевоплощаться – не скажу. Отгадайте!

*Проводится* ***игра «Первая буква»****. На столе выложены различные предметы, первые буквы в названии которых составляют слово «Индеец»: ириска, носок, дырокол, ель, ежедневник, циркуль. Дети выделяют первые буквы, а затем из них составляют слово. Отвечают, что превращаться будут в индейцев.*

Ведущий: Все верно! И по ходу праздника будем вспоминать о них какие-нибудь факты. Превращаемся?

*Дети: Да!*

Ведущий: Тогда закрываем глаза, повторяем за мной заклинание.

*Под негромкую музыку ведущий произносит слова заклинания: «Синее небо над головой, чистое поле за моей спиной, матушка – сыра земля, я твое верное дитя!». После этого ведущий раздает детям повязки с перьями на голову.*

Ведущий (переодевается в костюм индейца): Вот теперь мы самые настоящие индейцы. Я – главный вождь. Приветствую вас, доблестные воины племен Ацтеков, Майя и Инков.

*Дети закрывают рты ладошками и издают звуки «А», открывая их.*

Ведущий: Давайте разделимся на племена и выберем вождя.

*Проводит* ***жеребьевку****, с помощью которой дети разбиваются на древние племена индейцев Майя, Инков и Ацтеков. Для этого в чашу выкладывают одинаковое количество небольших шариков желтого, красного и синего цвета. Можно использовать разноцветные полоски. Общее число шаров равно количеству участников. Таким образом, дети разбиваются на 3 племени, выбирают главу – вождя. Вожди племен подходят к столику, на котором лежат перевернутые карточки с названиями племен: «Майя», «Ацтеки», «Инки». По очереди вытягивают листки и определяют, как будет именоваться их племя.*

Ведущий: Теперь вы – воины трех племен. Индейцы разных племен отличаются друг от друга внешним видом, боевым раскрасом. Придумайте свой собственный раскрас, определитесь с именами – кличками для каждого участника и выберите себе тотемное животное.

*Участники раскрашивают лица, придумывают себе клички и рисуют эмблему с изображением тотемного животного. После этого вожди выходят на импровизированную сцену и рассказывают о своей команде – племени («новые» имена участников), обосновывают выбор тотема.*

Ведущий: Вот и познакомились воины разных племен, постоянно соревнующихся между собой. И сегодняшний день – не исключение. Наоборот, состязания набирают очень опасную силу – вот-вот разразится война. Давайте предотвратим это печальное событие! Проверим вас на ловкость и смекалку, силу и выносливость. Победителей будем считать самыми великими воинами и дадим им возможность первыми поздравить именинника, а также вынести сладкий сюрприз! Готовы к состязаниям? Тогда вперед!

*Проводятся* ***игры и конкурсы*** *на проверку различных качеств. В каждом конкурсе племена зарабатывают 3 (если выполнили задание быстрее всех), 2 (если оказались вторыми) или 1 перо (если проиграли в конкурсе). После прохождения всех испытаний все собранные перья с помощью пластилина крепятся на бумажный ободок. Вожди надевают полученную повязку на голову и выходят на сцену для определения победителя.*

Ведущий: Посмотрите, какие пышные головные уборы получились у каждого племени. Это свидетельствует о том, что каждый готов назваться победителем. Поэтому я предлагаю вам зарыть свои топоры в яму и объявить перемирие!

*Проводится ритуал перемирия: вожди по очереди подходят к импровизированной яме (можно использовать с этой целью обычную коробку), бросают в нее свои головные уборы.*

Ведущий: Ну, а чтобы Злой Дух не провоцировал новые войны и конфликты, нужно поднять боевое настроение ритмичным танцем!

*Участники встают вокруг «ямы», под музыку повторяют ритмичные движения за ведущим. При этом можно покрикивать, чтобы отпугивать Злого Духа, придумывать свои движения.*

Ведущий: Теперь мы – одно большое племя! Не будем обижать друг друга и не дадим кому-либо обижать наших соплеменников! А именинника поздравим все вместе!

*Выносится торт, имениннику вручают подарки, произносят поздравления.*

Ведущий: На этом увлекательное путешествие в мир индейских воинов заканчивается, а вот праздник продолжается! Закрываем глаза и превращаемся обратно! Только не забывайте, что дружба и взаимопомощь не остаются в прошлом – они переходят к нам к настоящее. Хау, я все сказал!

*После проводится чаепитие и спокойные игры. Например, «Раскрась индейца», «Найди отличия», «Паззлы». К концу мероприятия детям вручаются мини-сувениры на память.*

**Игры и конкурсы для команд**

1. «Зоркий глаз»

В комнате прячутся изображения различных животных так, чтобы кончик хорошо просматривался с определенного места. Участники получают ручку, бумагу и распределяются по комнате. Стоя на одном месте, они должны найти как можно больше изображений и описать их местонахождение на листке. Например, «под подушкой, за стулом». После этого вожди собирают листки у своих соплеменников и определяют, сколько в целом животных нашло все племя (одинаковые местоположения вычеркиваются). Побеждает команда, нашедшая больше животных.

1. «Чуткий слух»

От каждой команды выходит по одному игроку. Им завязывают шарфом глаза и ставят в один конец комнаты. Их задача – дойти до противоположного края. Сложность заключается в том, что на их пути ставятся различные препятствия – кегли, игрушки. В помощь им выходят еще по одному игроку, который выстраиваются напротив них на финишной прямой. Помощники должны своим соплеменникам указывать голосом, когда нужно обходить препятствие и в какую сторону шагнуть. Выигрывает команды, чей игрок заденет меньшее число преград.

1. «Меткий стрелок»

На большом листе ватмана рисуется большой лев с открытой пастью. На месте пасти прорезается сквозное отверстие. Картину фиксируют на небольшом расстоянии от стены.

Этот лев напал на племя, поэтому игроки должны нейтрализовать его снарядами. В качестве снаряда каждый игрок получает по одной шишке или небольшому мячику. Важное условие – снаряд должен попасть прямо в пасть льву, то есть выпасть с обратной стороны листа. Побеждает команда, игроки которой в сумме набрали больше очков.

1. «Смелый охотник»

Объявляется открытие сезона охоты на бизонов. Изображения бизонов прячется по всей комнате в самых неожиданных местах. Задача игроков – «поймать» как можно больше животных. Побеждает племя, которое смогло запастись большим количеством мяса.

1. «Следопыт»

На белом листе простым карандашом изображены различные следы, пересекающие друг друга. Участники должны определить, кто из животных присутствовал на «местности». Победит команда, игроки которой назовут и покажут большее число следов.

Для проверки зоркости и слуха можно предложить такие задания:

* Определить на глаз количество мелких предметов в прозрачной емкости или расстояние до какого-нибудь предмета;
* Определить на слух, сколько горошин в коробочке (для этого нужно потрясти ею);
* Повернувшись спиной к остальным игрокам, определить по голосу, кто сказал слово, в какой стороне он находится и сколько шагов до него.

Проверить силу можно перетягиванием каната, ловкость – ползание по-пластунски под низко натянутой веревкой (при этом нельзя ее задеть). Можно включить «вкусный» конкурс. Желающим завязывают шарфом глаза и предлагают по вкусу или запаху определить названия продуктов.