

Анастасия Попова
ОСТРОВ ПОЗИТИВА

Любимые герои на детском празднике



Анастасия Попова

**Островок позитива. Любимые
герои на детском празднике**

«Издательские решения»

Попова А.

Островок позитива. Любимые герои на детском празднике /
А. Попова — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-961871-9

В сборнике представлены интерактивные игровые программы на любой вкус и возраст. Сюжетная подборка позволит оживить детский праздник, а возрастные разграничения — подобрать оптимальный вариант именно для вашего ребёнка.

ISBN 978-5-44-961871-9

© Попова А.
© Издательские решения

Содержание

Приключения Мэри-N 5+	6
Смурфиничка (Затерянная деревня) 3+	9
Школа Супер Героя от ЧелоПука 5+	12
Конец ознакомительного фрагмента.	15

Островок позитива Любимые герои на детском празднике

Анастасия Попова

Иллюстратор Анна Регер

© Анастасия Попова, 2019

© Анна Регер, иллюстрации, 2019

ISBN 978-5-4496-1871-9

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Приключения Мэри-Н 5+

ГОЛОС ЗА КАДРОМ – Много веков назад были созданы волшебные украшения, обладающие невероятной силой, талисманы. С древних времён до наших дней герои использовали эти украшения, что бы творить добро. Два талисмана были могущественнее остальных – серёжки МЭРИ-Н, придают силу созидания и кольцо супер кота дарующее силу супер разрушения. Согласно легенде, тот кто завладеет обоими, достигнет абсолютной власти.

Выходит МЭРИ-Н

МЭРИ-Н – Здравствуйте ребята, меня зовут МЭРИ-Н обычная девочка с небольшим секретом, у которой есть причина скрывать свою личность. Этой тайной я должна защищать своих близких, так как враги могут напасть на них. Зло не дремлет. Акумой всё чаще и чаще нападают на детей, а Бражник вообще оказался отцом Супер Кота, так что я теперь даже не знаю, кому можно доверять. И именно по этому хочу обратиться к вам! Ребята, вы можете мне противостоять злу?

ДЕТИ — (Отвечают).

МЭРИ-Н — Но для начала я должна вас узнать поближе и подготовить. (*Знакомится по очереди со всеми ребятами.*) А вы хотели бы вступить в мою команду? И активировать камень чудес Бражника?

ДЕТИ — Отвечают.

МЭРИ-Н – Но дать полную силу магическим талисманом Хранитель может только лишь, раскрыв тайны книги чудес. Если вы со мной, тогда за дело. Для начала проведём с вами небольшую экскурсию. Я вам буду показывать героев, а вы про него немного расскажите. Это нам нужно для того, что бы определиться, кем хотим стать мы сами.

ИГРА «КОГО МЫ ВОЗЬМЁМ НА ПОДМОГУ»

Реквизит: Иллюстрации с изображением супергероев.

МЭРИ-Н — А теперь самое невероятное, приключения в Париже ждут нас, зло трепещет в нетерпении грядущей схватки. Но для начала мы должны выбрать талисман. Нет, давайте лучше по другому, пусть он сам нас выберет.

ВЫБОР ТАЛИСМАНА

Реквизит: сундук с вещами и предметами.

Участники игры по одному подходят к сундуку и достают от туда предмет, надевают его на себя, либо держат в руке. Аниматор рассказывает про каждого: Н/Р: тебе достаётся молниеносный удар, тебе супер скорость, тебе супер ум, тебе супер изобретательность, тебе супер мощный голос, супер чуткое обоняние и т. д.

МЭРИ-Н — Вот и все талисманы мы раздали, а теперь пришла пора сделать супер, мега талисман. Но, не всё так просто как кажется на первый взгляд.

ТВИСТИНГ ЭСТАФЕТА

Реквизит: Красная ткань с отверстиями, тропинка.

Аниматор стеллит две дорожки параллельно друг другу, участники игры должны пройти по тропинке со следами и пересечь полотно с отверстиями, таким образом, которым указывает аниматор (пройти прыжками обе ноги вместе, попрыгать на левой ноге, попрыгать на правой ноге, и т.д.)

МЭРИ-Н — А теперь ребята, можно и талисманом заняться. Я вам раздам чёрные круги, а вы их через тоннель пронести их должны и положить на свободное место на нашем талисмане.

ТАЛИСМАН

Реквизит: Тоннель, чёрные круги, красное полотно.

Участники игры берут по одному чёрному кругу и пройдя тоннель выкладывают их на полотно в виде божьей коровки.

МЭРИ-N — Теперь остаётся зарядиться энергией нашего талисмана, а сделать это можно лишь пройдя через него.

ЗАРЯЖАЕМСЯ СУПЕР СИЛОЙ

Реквизит: Полотно с отверстиями красного цвета.

Аниматор и помощник поднимают полотно вертикально располагая его. Участникам игры показывает отверстие через которое нужно пройти. Затем фото на память.

МЭРИ-N — вот теперь мы готовы к настоящей битве. Самые коварные враги это Сапофисы. Победить их можно лишь сорвать с них шляпу. Сейчас мы с вами попробуем это сделать.

ИГРА «СБИТЬ ШЛЯПЫ С ПРОТИВНИКА»

Реквизит: шляпы 2 шт., шары ШДМ, 2 шт.

Игроки делятся на две команды, встают на расстоянии одного метра друг от друга, по одному участнику от команды выходят на ринг. Задача играющих сбить шляпу с головы противника.

МЭРИ-N — Что бы победить зло, хорошим людям надо делать что – то хорошее. А самое прекрасное на свете это... Как вы думаете что? (*Дети отвечают.*) Это то, что находится в моём мешке.

ИГРА АССОЦИАЦИИ «МЕШОЧЕК С ШАРАМИ»

Реквизит: мусорный мешок, разноцветные воздушные шарики.

Аниматор вызывает именинника (цу) и дает ему две секунды на то, что бы заглянуть в мешок и увидеть что там, но делает это так быстро, что бы ребёнок не успел этого сделать. Сначала участнику даётся одна, две и три секунды. Когда содержимое мешка известно аниматор поочерёдно вытаскивает по одному шарик и спрашивает, какого он цвета. Затем спрашивает «цвет как у...», а участники игры высказывают свои ассоциации.

МЭРИ-N — А теперь предлагаю вам минутку геройского отдыха, под музыку как можно выше шарики подкидываем.

ДИСКО – ТАЙМ «КТО ВЫШЕ ПОДКИНЕТ ШАРИК»

Реквизит: воздушные шарики по числу участников.

МЭРИ-N — А ещё для вас друзья у меня ещё одни игра, все ко мне скорей встаём, полотно в ручки берм, теперь шарики на нем танцуют, а мы не зеваем, их не отпускаем.

ВЕСЁЛЫЕ ШАРЫ

Реквизит: полотно белого цвета, воздушные шарики.

Полотно, дети держат с разных сторон. Аниматор накидывает на него шарики. Задача детей не уронить их.

МЭРИ-N — Даже самый супер геройский день рождения не может обойтись без поздравленья. А как мы будем поздравлять, давайте весело в кругу танцевать, потом дружно берёмся за то, что я скажу и как можно громче кричим три раза «С днём рожденья» вот такое поздравление.

ТАНЦЕВАЛЬНАЯ ИГРА «ВОЗЬМИСЬ ЗА...»

Участники игры – поздравления встают в круг и танцуют под весёлую музыку. Музыка стихает аниматор командует: «Беремься за ручки и поздравляем, счастья и радости желаем!» Далее игра продолжается, а части теле меняются. (Нос, колена, голова, красное, желтое, за мизинчик соседа, за ушко, за пяточки.)

МЭРИ-N — Ну вот мы с вами и размялись. А чтобы со злом бороться в разных странах и на разных континентах, нужно знать культуру народов разных, а больше всего культура отражается в танцах. Вот сейчас мы с вами и посмотрим кто из вас сможет пройти до конца наш танцевальный балаган.

ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ БАЛАГАН

Участники игры танцуют под музыку народов разных стран: Тумба Юмба, Лезгинка, Ламбада, Цыганочка, Семь сорок, Восточный танец, Во поле берёза стояла, Танго, Ручеёк, Вальс, Чардаш, Калинка.

МЭРИ-N — Ребята, что то не так. Мой Квими беспокоится, кажется где-то не далеко притаилось настоящее волшебство. Вы оставайтесь на местах, а я проверю. (*Выходит за тортом*)

ВЫНОС ТОРТА

МЭРИ-N — Это точно чудо. Задув эту свечу ты можешь загадать самое сокровенное желание. Итак, ты уже знаешь что загадаешь... Тогда момент настал. Задувай. Ну а мне пора, сегодня вы помогли мне активировать все волшебные элементы, но война со злом не заканчивается на этой битве. (*Убегает.*)

Смурфиничка (Затерянная деревня) 3+

ГОЛОС ЗА КАДРОМ — Давным-давно далеко в лесу была спрятана деревня, где жили милые существа, которые называли себя жителями Смурфляндии. Они были дружелюбными. А неподалёку жил злой волшебник, он был плохой. (ДРУГОЙ ГОЛОС: Я поймаю всех вас, всех до одного, всех! Однажды я найду вашу деревню и вы пожалеете...) Что ж лес по прежнему на месте и если вы прислушаетесь, то услышите угрозы злодея, а если будите хорошо себя вести, то сможете увидеть жизнь Смурф жителей.

Под весёлую музыку выходит смурфиничка.

СМУРФИНИЧКА — Будет супер настроенье

И не только в День рождения

Если ты придёшь играть

Вместе с нами зажигать

Яркость игр, улыбок шквал

Это наш «Мадагаскар»

Здравствуйте осмурфительные ребята, ну и конечно же родители. Сегодня вас ждёт смурфиничное веселье в самое смурфоновое день рождения. Приглашаю вас в смурфию, посмотреть на Смурфидол, в царство веселия и простор для настроения. А пока мы туда идём, дружно песенку поём.

АСМУРФИТЕЛЬНАЯ ПЕСЕНКА

Ла-ла-ла-ла-ла-ла – весело поем Ла-ла-ла-ла-ла-ла – смурфим день за днем Ну-ка не унывай, скорее улыбнись! Счастье за хвост поймай и с нами веселись!

СМУРФИНИЧКА — Ребята, а вы сможете поймать за хвостик свои приключения?

ИГРА «ПОЙМАЙ ХВОСТИК»

Все дети выстраиваются змейкой, каждый игрок берет за пояс стоящего впереди. Задача первого игрока поймать последнего, а задача последнего – увернуться. Как только хвостик пойман он отпускает руки и сам становится головой змейки – ловцом хвостика.

СМУРФИНИЧКА — Вот и удачу поймали мы за хвостик, а это значит, что всё смурфно и мы с вами можем смурфить дальше. В круг скорее становитесь, за руки беритесь, я буду шарики крутить вместе с вами смурфить, а вы либо прыгаете, либо приседаете. На раз, два, три, смурф карусель крутись.

ВЕСЁЛАЯ КАРУСЕЛЬ

Реквизит: Два шарика ШДМ.

Аниматор связывает два ШДМ шара между собой. Дети встают в круг, аниматор с шарами в центре, проводит шариками вверху – участники должны присесть, внизу – подпрыгнуть.

СМУРФИНИЧКА — Вот и некоторые смурфности уже позади. И я вам предлагаю дальше смурфить и крепко дружить. А для этого у смурфиков есть осмурфительный танец.

ФЛЭШ – МОБ «ТЫ И Я МЫ С ТОБОЙ ДРУЗЬЯ...»

Движения для припева:

Разводим ручки в стороны;

Ручки вытягиваем вперёд, ладони смотрят вверх;

Берем за руки, образуем круг;

Прыгаем на месте, ручки отпустили.

Припев повторяется два раза.

СМУРФИНИЧКА — как хорошо мы подружились.

СМУРФО ДОЛ

Реквизит: 4 шара ШДМ. (помощник для смурфа.)

Игра проходит в несколько этапов:

1. ЭТАП – Шарик располагается внизу, словно ветки поваленных деревьев и поднимаются всё выше. Участники игры должны их перепрыгнуть.

2. ЭТАП – Шарик располагается сверху, словно ветви деревьев в непроходимой чаще и опускаются все ниже. Участники должны пройти под ними.

3. ЭТАП – Из шаров ШДМ выстраиваем мини лабиринт, скрещивая шарики между собой сверху. Из четырех шариков получается два «шалашика».

СМУРФИНИЧКА — В смурфидоле случилась беда, Гаргамель заколдовал Смурфинику, она поблелнели и разбегаются. Прямо как в моём самом смурфичном кошмаре.

СОБИРАЕМ СМУРФИНИКУ

Реквизит: два плаща зелёного цвета с липучками, коробка, кругляшки стального цвета.

Аниматор выбирает двоих детей, надевает на них плащи с заранее прилепленными кругляшками. Задача других детей догнать и снять все кругляшки, тем самым спасти смурфиничные деревья от колдовства Гаргамелля.

СМУРФИНИЧКА — Вот мы и сняли проклятье злого калдуна, а что бы он ничего не заподозрил, давайте с вами спрячемся. Вот у меня и домики для этого имеются. Как только музыка стихает, вы ребята прячьтесь по домикам.

ИГРА «СМУРФНЫЕ ПРЯТКИ»

Реквизит: распечатанные на листах А4 домики.

Аниматор в хаотичном порядке распределяет по полу домики. Бегают и веселятся под музыку. Как только музыка останавливается, все участники должны встать на иллюстрацию с изображением домика.

СМУРФИНИЧКА — Молодцы ребята, вы так хорошо научились прятаться от Гаргамелля. А знаете ли вы, чем занимаются смурфики. (*Дети отвечают.*) Целыми днями смурфики работают, занимаются полезными делами. А так же помогают папе смурфу в его не простом деле, ведь он почти настоящий волшебник. А вы хотите помочь папе Смурфу? (*Дети отвечают.*) Тогда я вам предлагаю пройти самое настоящее смурфоное болото, что бы заполучить волшебные жемчужины, но переносить их можно только по одной, ведь они очень хрупкие.

ИГРА – ЭСТАФЕТА «СМУРФНЫЕ ЖЕМЧУЖИНЫ или ПОМОГИ ПАПЕ СМУРФУ»

Реквизит: две ложки, белые шарики (маленькие), дорожка со следами, кувшинки, две корзинки.

В центре аниматор укладывает дорожку со следами, по бокам распределяет одинаковое количество кувшинок, делит ребят на две команды, выстраивает в две линии, до шариков дотрагиваться руками нельзя. С одной и другой стороны дорожки стоят две корзинки. Участникам игры нужно перенести как можно больше шариков из одной корзины в другую. Пройдя сначала по кувшинкам, зачерпнуть ложкой шарик и вернуться по дорожке со следами, опустив в корзинку шарик передать ложку следующему игроку.

СМУРФИНИЧКА — Ребята, какие вы молодцы. А вы знаете для чего нам нужны эти жемчужины? (*Дети отвечают.*) Для того что бы противостоять злому волшебнику. Сейчас вас ожидает осмурфительное веселие, мы будем сражаться с самим Гаргамелем.

ИГРА «ПОЛПАДИ В ЗЛОДЕЯ»

Реквизит: Шарик (малого диаметра), мольберт с изображением Гаргамелля, рогатка.

Участникам игры при помощи рогатки необходимо попасть в мольберт.

СМУРФИНИЧКА — А ещё мы очень любим играть в смурф смешинки. Хотите и вас научу.

ИГРА «СМУРФ СМЕШИНКИ»

Реквизит: мяч.

Суть игры: Аниматор бросает мяч игроку называет какой – либо предмет. Например «Кастрюля», нужно придумать этому предмету название например «Варилка». Данная игра развивает воображение и словарный запас детей. Если ребёнок не может самостоятельно справиться с заданием, то за него это делают взрослые или товарищи.

СМУРФИНИЧКА — Какие вы сообразительные и смурф удивительные. А хотите настоящее смурфное веселие? Ну тогда за мной следите, повторяйте не зевайте.

ТАНЕЦ ИГРА «ЧУЧА – ЧАЧА»

СМУРФИНИЧКА — Ну а теперь друзья пришла самая смурфная пора для поздравления. Я предлагаю вам снарядить целые телеги пожеланий. Мама телегу чего пожелает...

ТЕЛЕГА ПОЗДРАВЛЕНИЯ

От вас телега чего... (счастья, здоровья, хороших оценок...)

Аниматор по очереди опрашивает всех гостей мероприятия. А потом восхищается, как много телег собрали на этом дне рождения. Ну а как же без открытки. Самые осмурфительные открытки в Смурфидоле те, которые сделаны собственными руками.

РИСОВАШКИ

СМУРФИНИЧКА — Ну и я просто так не могу уйти с дня рождения. Для вас у меня припрятано смурфиничное объедение.

ВЫНОСИТ ТОРТ

СМУРФИНИЧКА — К сожалению, мне пора, надо ещё помочь папе Смурфу, до свидания друзья.

Школа Супер Героя от ЧелоПука 5+

ПАУК — Здравствуйте ребята, как у вас дела вот так, или вот так! (Сначала переворачивает большой палец вниз, а потом в верх.) Вот здорово! А у меня всегда дела вот так. (Показывает класс. И какой – либо акробатический трюк.) Так как у нас сегодня День рождения и на нас надвигается волна отличного настроения, мы сейчас с вами будем знакомиться, а потом без промедления громко, громко все кричать, именинника с днём рождения поздравлять.

ИГРА «ЗНАКОМСТВО»

Аниматор выводит ребят по одному.

ПАУК — Ребята, а вы друг с другом знакомы? (*Дети отвечают.*) Ну тогда я буду сюда вас по одному вызывать, а остальные будут его представлять.

ВОПРОСЫ — Как его (её) зовут. Сколько ему (ей) лет? Чем он (она) любит заниматься. (*От детей можно ожидать любой ответ, обязательно уточнить у представляемого правда это или нет.*) Как это вы не знаете? (*Всех участников дня рождения обязательно должны представить. Последним должен быть именинник.*)

ПАУК — А тебя сегодня все с Днём Рождения поздравляли? (*Поочерёдно показывает на детей.*) О он? И она? И они? А давайте, чтобы время не терять будем вместе нашего именинника поздравлять. На раз, два, три, С Днём Рождения кричи. (Считает до трёх, хором поздравляют три раза с Днём рождения.) А мы сделаем вот так (принимают стойку человека паука.) Где паутина твоя? А, засохла... Да! Ребята, в День Дня рождения случаются самые настоящие чудеса. А вы верите в чудо (*Дети отвечают.*) А вы когда-нибудь мечтали стать супергероями? (*Дети отвечают.*) А давайте посмотрим какие вы супергерои. Повторяйте за мной.

ФИГУРЫ «СУПЕРГЕРОЙ»

Аниматор показывает ребятам позы (Силач, (Руки согнуты в локтях, подняты вверх, мышцы напряжены.) Силач 2, (Руки согнуты в локтях, опущены вниз, мышцы напряжены.) Силач 3, (Правая рука: согнута в локте, направлена вверх, левая рука согнута в локте, направлена к локтю правой руки) Силач + Полу Ласточка (правая нога поднята, корпус чуть наклонён) Руки в стороны, левая нога вперёд. Ласточка (Руки в стороны, правая нога назад). После каждого выполненного упражнения возглас «Ха!».) Вот это да! А теперь вот так! (Показывает «Боксёра» сначала одной рукой, потом другой, затем соединяет всё в быстром темпе.) (Обращается к имениннику.) А теперь бей вот сюда (Показывает на живот. **ДЛЯ ДЕТЕЙ МАЛЕНЬКИХ.** Ребёнок ударяет, аниматор падает.) Ого. Вы это видели? Настоящий супергерой! (Возможно проведение других испытаний «ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 5 ЛЕТ»: Бой ногами «Кто выше», Ходьба на руках «С помощью аниматора», Приседание в позе «Журавля» и. т. д. Можно повторить трюк (ЕСЛИ РЕБЁНОК С НЕБОЛЬШИМ ВЕСОМ) Аниматор показывает: Ручки вперёд, в стороны, на верх, присели, сальто. Не умеешь? Я тебя сейчас научу: (Водит руками.) Сам салабим (Переворачивает малыша.)

ПАУК — Ну а теперь пришла пора для супер героического задания.

ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ

Реквизит: длинная верёвка выложенная змейкой.

1-й круг: Пройти по верёвке и не упасть;

2-й круг: Проползти на четвереньках, как настоящий паук;

3-й круг: Пройти на руках. (Аниматор придерживает за ноги.)

ПАУК — А теперь давайте мы его перетянем. Для этого в две команды встанем. Кто первый за линию эту зайдёт, тот и проиграет.

ИГРА «ПЕРЕТЯГИВАНИЕ ВЕРЁВКИ»

Реквизит: верёвка.

Участники игры делятся на две команды. Аниматор сам распределяет участников по возрасту и весовой категории, так, чтобы обе команды были примерно одинаковыми по силе.

ПАУК — Итак, на старт, внимание, морковка! Команды марш не было. (В очень быстром темпе) На старт, внимание, марш.

Побеждает та команда, которая первая зайдёт за линию, либо достигнет ноги Человека Паука. * (Если детей мало, либо они маленькие к конкурсу привлекаются родители.)

ВТОРОЙ ЭТАП КОНКУРСА

Канат (верёвку) перетягивает паук и дети. В конце паука падает. И говорит что ребята «Настоящие супергерои».

ПАУК — Ребята, а кто-нибудь из вас играл в компьютерные игры? (Дети рассказывают в какие игры они играют.) Я тоже очень люблю одну игру. А какую, я вам сейчас покажу.

ИГРА «НЕПОСЛУШНЫЙ ШАР»

Реквизит: один гимнастический мяч /либо /большой воздушный шар на резинке. Два стула /либо /две подушки (для создания ограждения).

Ограждения выставляются на расстоянии одного метра друг от друга. Аниматор выполняет роль маятника, размахивая мячиком, либо воздушным шаром вдоль ограждения. Задача игроков пробежать так, чтобы их не задел шар. Скорость вращения шара постепенно увеличивается. Переходит в перекрёстное вращение. И хаотичное. Ч. П. Кричит (Ой, что это со мной! Разбегайтесь все.)

ПАУК — Молодцы ребята, а вы умеете считать? Давайте вместе посчитаем (показывает пальцы) один, два, три (показывает два пальца) нет не правильно, тут же всего два пальца. А давайте так. На счет три, я убегаю, а вы догоняете! Раз, два, триста... А трёх то ещё не было, а теперь три... (Убегает)

САЛКИ «ПОЙМАТЬ ПАУКА»

Аниматор убегает от участников игры, а они его поймать должны. Затем роли меняются.

ПАУК — Ну всё, сдаюсь, сдаюсь, сдаюсь! А, кстати, совсем забыл спросить что тебе подарили сегодня? (Именинник рассказывает, что ему подарили.) А у меня для тебя вот такая игра. Есть две коробки у меня. В одной название подарков, её гости достают, а в другой то что с подарком можно делать в День Рождения. Итак, вот и следующее приключение.

ИГРА «ЧТО С ПОДАРКОМ ДЕЛАТЬ МНЕ...»

Каждый по очереди вытаскивает и читает вслух бумажку с названием подарка, именинник так же наугад вытаскивает бумажку с описанием – что он с этим предметом будет делать.

Цветы – полью водой и поставлю в вазу Шарик – надую и отпущу в небо Слон – угощу его морковкой
Велосипед – сяду на него и поеду кататься Шарф – обвяжу вокруг шеи и буду так ходить

Машинка – буду катать по полу приговаривая: «Брынь, брынь...»

Торт – съем его без остатка.

Открытка – поставлю на полку и буду любоваться.

Щенок – построю для него будку и посажу на цепь.

Телефон – закачаю много игр и буду играть сутками.

ПАУК — Какой у нас именинник сегодня неординарный, супер креативный, точно в будущем станет настоящим супергероем. А что необходимо каждому супергерою? (Дети высказывают свои версии.) Каждому супергерою просто необходима хорошая маскировка. А давайте с вами так замаскируем нашего героя, чтобы его мама родная не узнала.

ИГРА «МАСКЕРОВКА»

Реквизит: мешок с предметами: очки, парики, штаны, галстуки и бабочки, шляпы и шарфы...

Задача участников игры замаскировать именинника до неузнаваемости.

ПАУК — Ну что родители, узнаёте? ... Ребята а вы знаете что ещё делают настоящие супергерои? (Ответы детей.) Настоящие супергерои борются со злом. Вот и мы сейчас с вами пометаем паутину.

ИГРА «МЕТАНИЕ ПАУТИНЫ»

Детям раздаются шарики с водой, привязанные на резинке, плакаты подвешиваются на стену. Цель игры – попадать в монстра шариком (его макают в краску). Резинка при этом надевается на палец, что помогает шарiku возвращаться назад. Стреляют по очереди.

ПАУК — Вижу, что у именитых супергероев появляется серьёзная конкуренция в лице вас. А проверим-ка мы, насколько вы внимательны. Я буду показывать различные движения, а вы должны их за мной повторить!

ФЛЭШ – МОБ

ПАУК — А теперь всё на пере бок, покажи наоборот.

ИГРА «ПОКАЖИ НАОБОРОТ»

Аниматор изображает различные позы: поднимает руки вверх, наклоняется влево, приседает и т. д., а дети должны показывать всё наоборот.

ПАУК — Вот какие вы внимательные. А кто из вас самый меткий? (Дети отвечают) А мы это сейчас проверим. Я расставлю кегли вот так (расставляет кегли параллельно друг другу в виде ворот) вы должны сюда попасть. Не уронив кегли.

ВЕСЁЛЫЕ КЕГЛИ

Реквизит: Кегли 6 шт., резиновый мячик.

Кегли расставляют параллельно друг другу в виде ворот. Участники игры должны пропустить мячик мимо кегель так, что бы не уронить ни одной.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.