Сценарий «День защитника отечества»

#23февараля

**Ведущая.**

Два помощника.

Торжественная музыка, посередине зала стоит стол, накрытый скатертью.

**Ведущая:** Дорогие дети и уважаемые гости! Сегодня у нас необычное начало замечательного праздника День защитника Отечества! Начнем мы сегодня с чаепития!

Ведущая подводит детей к столу, они становятся вокруг него. Звучит торжественная музыка, Ведущая поднимает скатерть, а там посередине пустого стола стоит только кастрюля.

**Ведущая:** -Что такое?!

*Ведущая открывает кастрюлю и достает оттуда листик бумаги.*

**Ведущая (зачитывает текст):** Приветствую, вас, дорогие дети и уважаемые гости! Проспали вы свое чаепитие! Кто раньше встает, тот и чай пьет. Ха-ха! Спасибо, все было вкусно. Если вам захочется подарков, которые я также нашел и прихватил, то отправляйтесь в дремучий лес к вековому дубу. Может и получится у вас их найти. Желаю хорошо повеселиться. С уважением, местный Бармалей.

*Ведущая в растерянности ходит вперед-назад вдоль стола.*

**Ведущая:** Так! Спокойно! Я думаю отчаиваться рано! Мы просто перенесем наш утренник в честь 23 февраля в дремучий лес! Это даже будет интереснее! Бармалей желает нам хорошо повеселиться, так будем смеяться и играть! Кто готов со мной отправиться в дремучий лес?

**Дети:** Мы!

**Ведущая:** Отлично! Тогда сейчас из ребят группы (название, детский сад) мы превращаемся в находчивых охотников-следопытов! И никакой дремучий лес нам не страшен.

*Дети надевают кепки и что-то вроде плаща из маскировочного материала.*

**Ведущая:** Ребята! Смотрите в оба! Путь нам укажут подсказки, без них мы не найдем вековой дуб в дремучем лесу. Первым нам должен помочь мишка косолапый. Давайте, в путь! Чтобы веселее нам шагалось, песню запевай!

*Дети идут кругом и поют песню «Ничего на свете лучше нету» (м/ф «Бременские музыканты). После окончания песни они находят медведя, которого можно подложить во время исполнения песни. Если удастся найти игрушечного медведя с открывающейся пастью, то листок с подсказкой кладется в нее, если нет, то он просто привязывается к лапке.*

**Ведущая:**Вот и мишка!

**Ведущая (достает листок и зачитывает):**

Стояли сосны тут и там,

Развалились они по частям.

Ствол и иголки соберите,

Сосны эти восстановите.

*Игра «Сбор сосны»*

Понадобятся несколько коробок (для каждой команды 5-6 коробок) и веточки сосны (поскольку настоящими иголками легко уколоться, то лучше их сделать, в интернете достаточно мастер классов по изготовлению сосновых веточек из гофрированной бумаги, которые могут сделать сами дети перед утренником). В коробках заранее делаются отверстия, в которые потом вставляются веточки.

У каждой команды будет по взрослому помощнику. Дети делятся на 2 команды. Сначала дети берут веточки и вставляют их в подготовленные отверстия в коробках. Потом дети делают ствол, складывая коробку на коробку. Побеждает команда, первой собравшей «сосну». Место, где надо собрать деревья, указывает Ведущая.

*Ведущая становится между собранными детьми соснами.*

**Ведущая (прикладывает руку ко лбу и смотрит вдаль):**Так! Так! Вижу следующую подсказку! У пенька сидит зайка. Ребята, в путь!

*Дети идут кругом и поют Песню гениального сыщика (м/ф «Бременские музыканты»). После окончания песни они находят зайца у пня, к лапке которого прикреплен листок с подсказкой.*

**Ведущая:**Вот и зайка!

**Ведущая (открепляет листок и зачитывает):**

Путь опасный вам предстоит,

Пройдет тот, кто устоит.

Смелее идите вперед,

В лесу приз вас ждет.

**Ведущая:** Так, ребята, нам надо перейти пропасть. Это очень опасно! Может, вернемся назад?

**Дети:** Нет!

**Ведущая:** Тогда идемте!

*Игра «Переход через пропасть»*

Одна веревка протянута по полу, вторая веревка закреплена на высоте (натянута между двумя опорами, можно даже между стульями, а для надежности, чтобы стулья не скользили по полу, кто-то из зрителей садится на них и собственным весом удерживает). Это будет мост через пропасть. Можно сделать один переход через пропасть и все дети просто один за другим переходят ее. Можно организовать соревнования между двумя командами, тогда на определенном расстоянии делается 2 перехода. Первые игроки из команд выходят одновременно по команде «Старт», вторых игроков отпускают со старта, когда первые окажутся на середине моста. Благодаря этому на мосте не образуется толпа. Побеждает команда, первой перешедшая на другую сторону пропасти.

*Ведущая ходит, рассматривает, ищет.*

**Ведущая:** Нашла!

*Ведущая выносит два ведра. Ставит ведра на пол и достает из них небольшие мешки. Открывает один мешок, достает из него лопатку, детское сито для песка. Открывает второй мешок и также достает лопатку и сито.*

*Игра «Поиск карты»*

Для игры необходима карта с обозначением места нахождения векового дуба (на листе бумаги формата А4 распечатывается изображение леса), которая разрезается на 6 частей, каждая часть скручивается в плотную трубочку и надежно фиксируется ниткой. В каждый мешок насыпается песок и кладется 3 части карты. Каждая команда детей делится по три человека. Они подходят к ведрам. Дети должны лопаткой набрать песок в сито и просеять его над ведром. Попавшие в сито кусочки карты останутся в нем. После первой группы игроков, песок просеивает вторая и т.д. Найденные части карты берут помощники, раскручивают и приклеивают на заранее подготовленный лист. Команда, первой нашедшая свою часть карты, побеждает в игре.

**Ведущая (берет в руки собранную карту):** Ой! На карте нет никаких обозначений! Что делать?!

*Ведущая нервно ходит.*

**Ведущая:** Надо собраться с мыслями! Давайте на минутку отвлечемся. Смотрите, какая вокруг красивая природа! Так и хочется танцевать от счастья.

*Дети исполняют танец.*

**Ведущая:** Я поняла! Надо нагреть карту и тогда знак проявится! Как я могла такое забыть! А вот и хворост есть!

*Имитация костра. Из длинных бамбуковых палочек делается наподобие вигвама. Вверху палочки скреплены резинками. Внутренняя часть костра заполняется светодиодной гирляндой, задрапированной в красную тонкую материю.*

**Ведущая:** Спички кто-то прихватил?

**Дети**: Нет!

**Ведущая:** Значит, будем использовать подручные средства, надо найти два камня. Минутку, я сейчас сориентируюсь. Вот один камень под тем пнем, а второй камень под другим пнем. Я их за версту чувствую, только они завалены хворостом, давайте ребята его уберем.

*Игра «Найди камень»*

Камни завалены одинаковым количеством бамбуковых палочек (на каждого участника команды по палочке). По команде первые игроки бегут к пню, они берут по палочке и возвращаются к своим командам. Потом бежит второй игрок и так, пока не будут убраны все палочки. Первая команда, освободившая камень, побеждает в игре. Последний игрок, взявший палочку, берет и камень, который отдает ведущей.

*Ведущая чиркает камнями и костер начинает гореть (включается гирлянда, хорошо, если в это время помещение будет затемнено, чтобы ярче горел «огонь»). Ведущая держит над огнем листок, на нем типа проявляется знак.*

**Ведущая:** Нашли! Я знаю дорогу в это место!

*Раздается голос.*

**Голос:** Здравствуйте, ребята, я добрая фея. Я узнала о злодействе Бармалея и поспешила вам на помощь, но вы сами все сделали. Молодцы! Но чтобы вы не тратили время на путь назад, в свой детский сад, я вам помогу! Закройте глаза!

*Дети закрывают глаза.*

**Голос:**

Раз, два, три! Открывайте глаза! Вы смелые ребята! Я позабочусь, чтобы вам больше никто не помешал праздновать День защитника Отечества. Бармалей скушал ваше угощение, но не расстраивайтесь! Сказочные повара уже пекут для вас печенье, так что чаепитие не отменяется! С праздником, дорогие мальчики! Ура!

**Дети:** Ура!

**Ведущая:** Подарки мы нашли, я сама за ними схожу, а вам поручаю ответственное дело, поздравьте наших мужчин красивыми стихами.

**Ведущая уходит, дети зачитывают поздравительные стихи.**

**Ведущая возвращается и мальчикам вручаются подарки.**