**Сценарий проведение регионального фестиваля детской игры**

**«4Д: дети, движение, дружба, двор»**

**Место проведения:** МБДОУ «Детский сад №5 «Теремок» с.Погореловка Корочанского района Белгородской области»

**Целевая аудитория:** дети дошкольного возраста в возрасте от 5 до 8 лет, педагоги.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Время проведения | | Деятельность | | Необходимое оборудование | Содержание | Ответственный | | |
| 10.00-10.15 | | **Открытие фестиваля детской игры «4Д: дети, движение, дружба, двор»** | | | | | | |
| Регистрация,  Фестивальное приветствие | | Удостоверение участников, логотипы, музыкальный центр | Знакомство с программой мероприятия, правилами и условиями фестиваля, торжественное открытие, музыкально-танцевальные номера | Ведущий  Музыкальный руководитель | | |
| **ВЕД.** Добрый день, дорогие дети и педагоги. Я рада приветствовать Вас на фестивале детской игры «4Д: дети, движение, дружба, двор».  **ВЕД.** Сегодня праздник нас собрал:  Не ярмарка, не карнавал!  Здесь праздник дружбы наступил  И в круг ребят всех пригласил.  *Дети входят под музыку «****Если с другом вышел в путь****»*  **ВЕД**.  Ребята! Сегодня у нас весёлый праздник.  Мы будем петь, играть, танцевать.  Давайте все вместе скажем:  Здравствуй, солнце золотое! (Руки вверх)  Здравствуй, небо голубое! (Руки вверх)  Здравствуйте, мои друзья! (Здороваются друг с другом)  Очень рад вас видеть - Я! (Разводят руки в стороны, улыбаются друг другу)  **ВЕД.** Давайте скажем девиз нашего праздника: «**Один за всех и все за одного**».  РЕБ. Дружба – это теплый ветер,  Дружба – это светлый мир.  Дружба – солнце на рассвете,  Для души веселый пир.  Дружба – это только счастье.  Дружба у людей одна.  С дружбой не страшны ненастья,  С дружбой жизнь весной полна.  РЕБ. Дружит ветерок с волной,  Птица с синим небом,  Я дружу всегда с тобой,  Друг мой, где б ты не был.  Будем дружбой дорожить,  Будем крепко мы дружить!  РЕБ. Мы всегда придем на помощь,  Если другу нужно.  Выручим и будем рядом.  Вот, что значит дружба.  Мы друг друга обижать,  Никогда не станем.  И останемся всегда,  Лучшими друзьями.  РЕБ. Дружба — это только счастье,  Дружба — у людей одна.  С дружбой не страшны ненастья,  С дружбой — жизнь добра полна.  РЕБ.  Друг разделит боль и радость,  Друг поддержит и спасёт.  С другом — даже злая слабость  В миг растает и уйдёт.  РЕБ. Без друзей прожить нельзя  Ни большим, ни детям.  Пусть услышат нас друзья,  На большой планете.  С нами песню запоют,  О добре и дружбе.  Миру - мир, друзьям - друзья.  Вот, что людям нужно.  ВЕД. Я предлагаю спеть вам песню о дружбе.  **Песня - игра**  **«Дружат дети всей земли»**  *(сл. В. Викторова, муз. Д. Львова-Компанейца)*  *Дети встают в круг.*  Шире круг, шире круг,  Музыка зовет  Всех друзей, всех подруг  В шумный хоровод. (*Идут по кругу впра*во.)  Дружат птицы в вышине,  Дружат рыбы в глубине,  (*Останавливаются, поднимают вверх руки, плавно покачивают руками, наклоняются.)*  Дружит с небом океан,  Дружат люди разных стран.  (*Кладут руки на плечи друг другу и стоят на месте, покачиваясь в такт музыке.)*  Дружат солнце и весна,  Дружат звезды и луна,  (*Берутся за руки, идут влево по кругу.)*  Дружат в море корабли,  Дружат дети всей земли.  *(Сходятся к центру; держась за руки, поднимают их вверх.)*  Шире круг, шире круг,  Музыка зовет  Всех друзей, всех подруг  В шумный хоровод! | | | | | | |
| 10.15.-11.45 | | **Фестивальные мероприятия на игровых площадках«4Д: дети, движение, дружба, двор»** | | | | | | |
| **1 игровая площадка**  **«Дети любят играть»** | | | | | | | | |
| **Название игры** | **Оборудование** | | **Ход игры** | | | | **Игровые мастера** | |
| Свободные игры | Конструктор ЛЕГО, кубики, бросовый материал, машинки, куколки, скакалки, мячи, кегли, обручи, резиночки, султанчики, бамбинтон, ленточки, мешочки с песком, гимнастические палки, пластиковые стаканы. | | Правила:   1. Дети по собственному замыслу играют, конструируют различные постройки, распределяют роли 2. Не разрушают постройки друг друга, не конфликтуют | | | | Дети, педагоги, волонтеры | |
| **2 игровая площадка**  **«ДВИЖЕНИЕ ПОМОГАЕТ РАЗВИТИЮ»** | | | | | | | | |
| **Название игры** | **Оборудование** | | **Ход игры** | | | | **Игровые мастера** | |
| Мышеловка | - | | Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая группа детей, взявшись за руки, образует круг. Они изображают мышеловку. Остальные дети (мыши) находятся вне круга. Изображающие мышеловку, начинают ходить по кругу, приговаривая:  *Ах, как мыши надоели,*  *Развелось их – просто страсть.*  *Все погрызли, все поели,*  *Всюду лезут – вот напасть.*  *Берегитесь же, плутовки,*  *Доберемся мы до вас.*  *Вот захлопнем мышеловку,*  *И поймаем сразу вас!*  Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По сигналу педагога «Хлоп» стоящие по кругу дети опускают руки, приседают — мышеловка захлопывается. Мыши, не успевшие выбежать из круга (мышеловки), считаются пойманными. Пойманные становятся в круг, мышеловка увеличивается. Когда большая часть детей поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется. Игра повторяется 4—5 раз. После того как мышеловка захлопнулась, мышам нельзя подлезать под руки стоящих по кругу или пытаться разорвать сцепленные руки. Наиболее ловких детей, которые ни разу не попались в мышеловку, следует отметить. | | | | Дети - мышеловка,  Дети - мыши | |
| Охотники | 3 мяча | | Выбираются трое водящих — «охотники», каждый из них берет мячик. По команде ведущего все игроки (в том числе и «охотники») свободно прогуливаются по площадке. Как только ведущий говорит: «Стоп», игроки должны замереть на месте, а «охотники» (так же, не сходя с места) пытаются попасть мячиком в кого-нибудь из игроков. Те «охотники», которым это удается, меняются с осаленными игроками ролями. Затем игра повторяется. Можно играть на маленькой площадке на выбывание. Игроки, осаленные «охотниками», покидают площадку. Охотник, который промахнулся, также выбывает из игры. Выигрывает последний участник, оставшийся в игре. В этом варианте игры количество «охотников» можно увеличить.  *Правила игры:* действовать строго по сигналу, запрещается ударять мячом в голову. | | | | трое водящих — «охотники»,  игроки | |
| Передача мяча по кругу | Волейбольные мячи | | Две команды выстраиваются в затылок друг другу. Выбирают капитанов, которые получают волейбольные мячи. По сигналу каждый капитан поднимает мяч над головой, передает его стоящему позади и дальше, мяч переходит из рук в руки. Когда мяч возвращается к капитану, то он поднимает его над головой. Выигрывает та команда, у которой мяч быстрее вернется к капитану.  Примечание. Вначале детей строят в общий круг и проводят игру со всеми. Когда дети усвоят все движения, их делят на команды и проводят между ними соревнования. | | | | Две команды, два капитана | |
| Третий лишний | - | | Для игры нужно четное количество детей. Из них выбираются ведущий и “убегающий”. Остальные дети становятся парами. По команде взрослого ведущий начинает догонять “убегающего”. В это время остальные детки перемещаются по площадке по кругу. В любой момент “убегающий” может схватить за руку любого ребенка из пар. В этом случае, второй малыш в паре становится “убегающим”. Если ведущий догнал “убегающего”, то он меняется с ним местами, начинает убегать. | | | | Ведущий,  убегающий, игроки | |
| **3 игровая площадка**  **«ДРУЖБА ЗАРОЖДАЕТСЯ В ИГРЕ»** | | | | | | | | |
| **Название игры** | **Оборудование** | | **Ход игры** | | | | **Игровые мастера** | |
| «Творческая мастерская» | Клей, ватман, мольберт, стол, ножницы, цветная бумага, природный материал, краски, вырезки из газет, журналов. | | Создание коллажа «Планета Детства» | | | | Дети, педагоги | |
| Игра – эксперимент «Кораблики» | Тазики с водой, бумага, воздушные шарики, шерстяные шарфики | | Вначале детям предлагается сделать из бумаги кораблики в технике оригами. Далее кораблики опускают в воду, воздушные шарики натирают шерстяным шарфом, дотрагиваются до кораблика, он начинает двигаться – плыть по воде. | | | | Дети, педагоги | |
| «Извержение вулкана» | Сода, красная или оранжевая краска, вода моющее средство, уксус, конус из картона, облепленный пластилином бутылка пластиковая | | На бутылку оденьте конус, облепленный сверху коричневым или любым темным пластилином, имитируя вид горы. Эту конструкцию лучше поставить на большую тарелку или противень, чтобы потом ничего не вылилось. Через горлышко в бутылку, что стоит внутри конуса, засыпьте соду, краску красного цвета, каплю средства для мытья посуды и долейте воду. Размешайте эту смесь внутри емкости, а потом попросите ребенка долить туда немного уксуса. Когда бурная химическая реакция начнется, вулкан будет «извергаться» красной «лавой» из пены! | | | | Дети, педагоги | |
| Песня - игра  «Дружат дети всей земли» | - | | *Дети встают в круг.*  Шире круг, шире круг,  Музыка зовет  Всех друзей, всех подруг  В шумный хоровод. (*Идут по кругу впра*во.)  Дружат птицы в вышине,  Дружат рыбы в глубине,  (*Останавливаются, поднимают вверх руки, плавно покачивают руками, наклоняются.)*  Дружит с небом океан,  Дружат люди разных стран.  (*Кладут руки на плечи друг другу и стоят на месте, покачиваясь в такт музыке.)*  Дружат солнце и весна,  Дружат звезды и луна,  (*Берутся за руки, идут влево по кругу.)*  Дружат в море корабли,  Дружат дети всей земли.  *(Сходятся к центру; держась за руки, поднимают их вверх.)*  Шире круг, шире круг,  Музыка зовет  Всех друзей, всех подруг  В шумный хоровод! | | | | Дети, педагоги | |
| **4 игровая площадка**  **«ДВОР – ЛУЧШЕЕ МЕСТО ДЛЯ ИГР»** | | | | | | | | |
| **Название игры** | **Оборудование** | | **Ход игры** | | | | | **Игровые мастера** |
| Штандер-стоп | Мяч | | Считалкой выбираем водящего. Он берет мяч в руки и становится в центр круга, который образуют остальные игроки. Водящий подбрасывает мяч и называет имя любого игрока (например, "Штандер-Паша"; «Штандер-Вася», еще вариация - "Хали-хало Паша"). Тот, чье имя назвали, должен поймать мяч, в это время все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только мяч пойман, игрок кричит: Штандер-стоп! (Хали-Хало стоп!)  Все замирают на месте.  Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом.  Дальше игрок начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того чтобы достать до игрока.  Шаги:  - гигантские - шаг на весь размах ноги  - человеческие - обычные шаги  - лилипутские - когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой  - муравьиные - на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим)  - зонтики - кружок вокруг себя на одной ноге  - утиные - шаги вприсядку  - лягушка - прыжок  - верблюжьи - нужно было шагать туда, куда доплюнул  Лучше назвать кучу "развлекательных" шажков, чтоб было веселее. Например: "До Кати 7 гигантских, три зонтика, два лилипутских..." После того, как названы все шаги, игрок с мячом выполняет их и должен кинуть мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала. Если попал, то игрок становится водящим. | | | | | Водящий  дети |
| Цвета - перебегала | Мел (для определения границ) | | Участники (от четырех человек) выбирают одного водящего. Он встает в центре площадки, спиной к остальным, и называет любой цвет. Игроки ищут, есть ли этот цвет на них (в предметах одежды, обуви, заколках, игрушках, чаще всего «считается» даже цвет глаз и волос). Если цвет успешно найден, нужно, держась за вещь, на которой обнаружили нужный цвет, перейти на другую сторону.  Если же вы тщательно осмотрели себя и убедились, что нужного цвета на вас нет, усыпите бдительность водящего и перебегайте. Тот, в свою очередь, должен успеть перехватить и осалить перебегающего. В случае успеха горе-перебежчик становится водящим.  У этой игры, как и у других, существуют свои хитрости. Например, участники могут помогать друг другу. Так, если у одного есть несколько вещей подходящего цвета, одну он может использовать сам, а взяться за вторую позволит товарищу. | | | | | Водящий,  дети |
| Колечко - колечко | Колечко (любой мелкий предмет) | | Игроки садятся в один ряд и складывают ладони «лодочкой». Тем временем, водящий по очереди подходит к каждому участнику, приговаривая « Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю», и делает вид, что собирается передать колечко. Задача водящего, отдать предмет так, чтобы другие участники не поняли, кто именно стал его обладателем.  В свою очередь, игрок, который получил колечко, должен сделать вид, что ничего не произошло.  Когда водящий подошел к каждому из игроков, он отходит на несколько шагов со словами «Колечко-колечко, выйди на крылечко».  В этот момент игрок, получивший кольцо, должен очень быстро подбежать к водящему, а остальным нужно удержать его. Если миссия человека с кольцом выполнена, он становится водящим. | | | | | Водящий, игроки |
| 11.45.-12.00 | | **Закрытие фестиваля детской игры «4Д: дети, движение, дружба, двор»** | | | | | | |
| Заключительное фестивальное приветствие | | Призы, медали, музыкальный центр, фланелеграф, разноцветные лепестки | Награждение участников, творческий номер, флешмоб | Ведущий  Музыкальный руководитель | | |
| **ВЕД.** Ребята, совсем забыла! У меня в корзинке для вас конверт. А что же там лежит? Разноцветные лепестки, чтобы они сложились в цветок вам нужно назвать правила дружбы. Ребята, а вы знаете какие правила нужно соблюдать, чтобы быть дружными? (дети называют правила и выкладывают на фланелеграфе цветок)  • Не ссориться  • Уступать  • Не бояться просить прощения, если обидел друга  • Быть вежливым  • Не злиться  • Не жадничать  • Помогать другу  • Быть честным  **ВЕД.** Так давайте дружить, не ссориться, всегда помогать друг другу и тогда у нас будет много друзей.  День солнечный, когда рядом друзья,  Жизнь красива с танцами, песнями.  С близкими друзьями всегда!  ВЕД.  В заключение нашего праздника танец «Дружба – это не работа»!  **Танец «Барбарики»**  **ВЕД.** Как я рада, что ребята в детском садике дружны,  Ведь когда ребята дружат, это счастье для страны.  А чтобы праздник весело нам завершить,  Хочу ребят я сладостями угостить!  А корзинка не пустая, что-то в ней лежит.  А в корзинке, детки, спрятались конфетки. | | | | | | |