**Сценарный план проведения**

**Фестиваля детской игры**

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

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Место проведения | Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №27 «Берёзка» Старооскольского городского округа | | | | | |
| Целевая аудитория | Педагоги, родители (законные представители), воспитанники | | | | | |
|  | | | | | | |
| **Время проведения** | **Деятельность** | | **Необходимое оборудование** | | **Содержание** | **Ответственный** |
| 10.00-10.15 | **Открытие Фестиваля детской игры «4Д: дети, движение, дружба, двор»** | | | | | |
| Фестивальное приветствие | | Игровые абонементы – удостоверения участников | | Знакомство с программой проведения, условиями и порядком (флешмоб) | Зыбенко Ю.В.,  старший воспитатель |
| 10.15-11.40 | **Фестивальные мероприятия на игровых площадках**  **«4Д: дети, движение, дружба, двор»** | | | | | |
| **1 игровая площадка**  **«ДЕТИ ЛЮБЯТ ИГРАТЬ»** | | | | | | |
| **Название игры** | | **Оборудование** | | **Ход игры** | | **Игровые мастера** |
| «Космический корабль» | | Картон,  картонные коробки разного размера,  скотч, двусторонний скотч,  степлер  фольга, ножницы,  отрезы тканей разных цветов, фактур и размеров, пенопласт,  цветной картон, цветная бумага,  бумага, клей,  пластилин, веревочки, одноразовая цветная посуда  природные материалы – камушки, шишки, столы, соразмерные росту детей, на которых можно рисовать, клеить, вырезать и пр., стулья | | Необходимы свободные, то есть неоформленные, неструктурированные, незафиксированные в пространстве материалы, которые можно легко передвинуть, перенести, пересыпать, перелить. Кроме того, в отличие от игрушек, все материалы предоставляются на однократное и безвозвратное использование. Дети делают из этого материала все, что они хотят – конструировать, преобразовывать, экспериментировать. Сюжет игры опирается на окружающий ландшафт (в данном случае «Космос»), эти небольшие акценты помогают детям более ясно обозначать игровую тематику пространства.  За несколько минут дети создают самые необыкновенные конструкции из предложенных свободных материалов. | | Волкова С.В., воспитатель |
| «Кем я хочу стать? | | Ножницы,  отрезы тканей разных цветов, фактур и размеров, веревочки, цветная бумага, клей, | | Педагог задает вопрос – кем ты хочешь стать? Предложить сделать костюм или придумать какой-то атрибут будущей профессии, помочь сделать его из подручных материалов. Важно оставить ребенку инициативу в выборе профессии и материалов. | | Гонюкова Н.Н., воспитатель |
| «Бабка-Ёжка» | | Обруч, платок на голову. | | С помощью считалки выбирают «Бабку-Ёжку». Она встаёт в середину обруча. Вокруг бегают ребята и дразнят:  «Бабка-Ёжка» костяная ножка, нос крючком, голова торчком, с печки упала, ножку сломала,  а как гром загремит, «Бабка-Ёжка» полетит.  По окончанию слова **«**полетит**»** сердится и пытается догнать ребят.  Количество участников игры не ограничено. Водящий должен дождаться, когда дети проговорят все слова до конца. Пойманных детей Баба Яга уводит к себе в дом. | | Запасник Е.Н., воспитатель |
| «Царь-горох» | | Маски | | По считалке выбирается Царь-горох. Он садится на «трон». Остальные отходят в сторону и договариваются, какое действие будут показывать. Если царь угадывает – все разбегаются, а Царь-горох ловит. Пойманный становится царем. Если не отгадал – действие повторяется, пока Царь-горох не догадается. Если он сдается, ему называют загаданное действие и переигрывают с ним же. | | Мухина В.П., воспитатель |
| **2 игровая площадка**  **«ДВИЖЕНИЕ ПОМОГАЕТ РАЗВИТИЮ»** | | | | | | |
| **Название игры** | **Оборудование** | | **Ход игры** | | | **Игровые мастера** |
| «Накинь кольцо» | Различные фигурки, кольца | | Игра заключается в набрасывании колец на различные фигурки (Можно использовать основание пирамидки, ножки табуретки, палки, воткнутые в землю и пр.). На расстоянии 1,5-2 м от фигуры проводится черта - граница, с которой дети бросают кольца. Можно провести несколько границ для участников разного возраста. Дети должны встать на расстоянии 1,5-2 м, попасть в цель, кто попал тот и победил. | | | Бесхмельницына Л.Ю., воспитатель |
| "Волшебная веревочка" | Длинная верёвка, концы которой связывают | | Играющие становятся в круг и берут верёвку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться одного из играющих. Чтобы водящий не мог прикоснуться, играющие должны быстро отпустить верёвку и спрятать руки. Как только водящий отходит, они снова берутся за верёвку. Тот из играющих, чьей руки коснется водящий, сам становится водящим. Верёвку обязательно надо держать двумя руками. По ходу игры верёвка не должна падать на землю. | | | Хайминова В.В., воспитатель |
| "Разведчики и часовые" | Мяч, бейджи с цифрами | | Участники игры делятся на две команды. Одна - «Разведчики», другая – «часовые». Команды располагаются шеренгами на противоположных сторонах площадки. Перед каждой шеренгой проводится черта. Посередине площадки чертят небольшой кружок и кладут в него мяч. Игроки рассчитываются с правого фланга по порядку номеров. Смысл игры заключается в том, что «разведчики» должны унести мяч к себе за черту, а «часовые» не дают им это сделать. Ведущий громко называет номер, например: «Первый!». Игроки из каждой команды, имеющие первый номер, выбегают на середину площадки и останавливаются возле мяча. «Разведчик» делает различные движения (наклоны, повороты, движения руками, приседания и т.д.) стараясь отвлечь внимание «часового» и в удобный момент схватить мяч, чтобы убежать с ним к себе за линию. «Часовой» повторяет все движения «разведчика», но внимательно следит за мячом. Через определенное время (минут 5 или 10) подсчитываются «пленные» в каждой команде, и игра проводится еще раз, только теперь игроки меняются ролями. В итоге двух состязаний и определяется победитель. Если «разведчик» схватит мяч, «часовой» старается осалить «разведчика» или дотронуться рукой до мяча. В этом случае, «разведчик» становится «пленным» и идет за линию, где расположилась команда «часовых». Если же  «часовой» не поймает «разведчика» и тот убежит с мячом за черту своей команды, то сам «часовой» становится «пленным» и остается до конца игры в лагере противника. | | | Кильдяшова Л.А., воспитатель |
| "Хвостики" | Ленточки (длина 20-30 см) | | Каждому игроку сзади за пояс заправляется ленточка (носок) – «хвостик», свисающий примерно 2/3 длины. Цель игры: собрать как можно больше «хвостиков», не отдавая свой. Игрок, набравший большее количество хвостов, побеждает. | | | Кисленко О.Б., воспитатель |
| "Колдуны" | Не требуется | | Выбирают 2 – 3-х водящих, которые, бегая, стараются осалить всех игроков. Осаленные игроки останавливаются на месте, держа руки в стороны. Остальные игроки могут выручить «заколдованных» игроков касанием руки. Игра проводится на время или до того момента, когда все игроки будут осалены. Затем выбирают других водящих. | | | Волкова С.В., воспитатель |
| **3 игровая площадка**  **«ДРУЖБА ЗАРОЖДАЕТСЯ В ИГРЕ»**  **На данной площадке организуются игры-экспериментирования и творческие мастерские.** | | | | | | |
| **Название игры** | **Оборудование** | | **Ход игры** | | | **Игровые мастера** |
| «Лето» (коллаж) | Большое плотное полотно (ватман) – фон к которому будут прикреплены изделия детей (минимальная площадь такого полотна составляет 2 листа ватмана), столы, соразмерные росту детей, на которых можно рисовать, клеить, вырезать и пр., стулья, тонкая бумага, фломастеры с большим набором цветов, мелки, черные толстые маркеры, клей, бумажный скотч, пластилин, цветные карандаши, природный материал. | | Каждый ребенок рисует (клеит, вырезает) то, что он хочет и как он может по теме «Лето». Игра направлена на объединение, совместность общность участников. создание общей картины из отдельных элементов, которые дети создают индивидуально. Роль взрослого-ведущего  заключается в том, чтобы задать достаточно общую, но близкую и понятную детям тему общего полотна (лето). В наполнение заданного пространства каждый ребёнок может внести свой вклад.  Фантазия и способ изображения при этом никак не регламентируются – каждый рисует то, что он хочет и как он может, в рамках предложенной достаточно широкой темы. | | | Кисленко О.Б., воспитатель |
| «Народная тряпичная кукла – закрутка» | Белая ткань (20х20) для туловища и блузки;   квадрат (20х20) и две полоски цветной ткани для сарафана; прямоугольный лоскутик для передника и треугольный для косынки; белые  нитки; вата для объема; тесьма для пояса. | | Дети с помощью педагога изготовляют народную тряпичную куклу – закрутку, с целью пробуждения интереса детей к истокам русской народной культуры в процессе ознакомления их с историей возникновения традиционной тряпичной куклы. | | | Гонюкова Н.Н., воспитатель |
| «Игры с песком» | Сухой песок и мокрый песок, подносы, формочки и совки для песка, стаканчики, игровая итрибутика | | Педагог беседует с участниками игры о свойствах песка, проводит элементарную опытно-экспериментальную деятельность с детьми, с песком и водой. | | | Запасник Е.Н., воспитатель |
| **4 игровая площадка**  **«ДВОР – ЛУЧШЕЕ МЕСТО ДЛЯ ИГР»** | | | | | | |
| **Название игры** | **Оборудование** | | **Ход игры** | | | **Игровые мастера** |
| "Штандер" | Мяч (не очень большой, легкий, чтобы не травмировать детей). | | Участники игры разбегаются врассыпную. Водящий подбрасывает мяч вверх и называет имя ребенка, например «Штандер, Кирилл!». Тот, кого назвали, должен подбежать, поймать мяч и сказать «Стоп!». Все останавливаются. Ребенок с мячом пытается попасть в ребенка, стоящего ближе. Тот, в кого попали мячом, становится водящим и игра повторяется. Водящий не должен долго держать мяч в руках, игра проводится в быстром темпе. | | | Мухина В.П., воспитатель |
| «Жмурки» | Шарф | | Водящего игрока называют "жмуркой". Жмурке завязывают глаза (обычно шарфом или платком). Раскручивают его, после этого игроки разбегаются, а жмурка их ловит. Игроки, убегая от жмурки, хлопают в ладоши, чтобы привлечь его внимание. Жмурка, с завязанными глазами, должен поймать любого другого игрока и опознать. В случае успеха, пойманный становиться жмуркой. | | | Бесхмельницына Л.Ю., воспитатель |
| «Юла» | Обручи | | Обруч вертикально на полу, захват одной рукой. С помощью вращательного движения кисти руки привести обруч в круговое движение вокруг своей оси. | | | Хайминова В.В., воспитатель |
| «Ловишки с мячом» | Мяч | | Стоя в кругу, дети передают друг другу мяч, рассказывая при этом стихотворение:  Раз, два, три.  Мяч, скорей беги!  Четыре, пять, шесть,  Вот он, вот он здесь!  На каждое слово стихотворения дети передают мяч. Тот, у кого мяч окажется в руках на слове «здесь», становится водящим – выходит на середину круга и говорит: «Беги без оглядки, чтоб сверкали пятки». После этих слов все дети разбегаются, а водящий бросает мяч в ноги убегающих. Тот, в кого попал мяч, выходит из игры. Игра повторяется с каждым водящим два - три раза, после чего все игроки снова встают в круг и игра продолжается с новым водящим. | | | Кильдяшова Л.А., воспитатель |
| «Четыре квадрата» | Мяч | | На асфальте мелом чертится квадрат со стороной примерно 5-6 шагов, который делится на четыре клетки. В каждой клетке размещается по одному игроку. За пределы своей клетки выходить нельзя. В начале игры разыгрывается мяч: он подбрасывается вверх, на чью территорию упадет – тому и начинать. Этот игрок должен дать пас ногой в любой другой квадрат. Там мяч принимается и тут же отправляется кому-то другому. Если игрок не успел принять мяч – мяч, отскочив от его клетки, вылетел за её пределы, - то ему засчитывается одно очко. Если же тот, кто пасовал мяч, промахнулся, и мяч улетал сразу за пределы общего квадрата, то это уже его оплошность и ему присуждается 1 очко. Проигрывает тот, кто первым набирает 20 очков. А выигрывает тот, кто набрал наименьшее количество. | | | Волкова С.В., воспитатель |
| 11.40-12.00 | **Закрытие Фестиваля детской игры «4Д: дети, движение, дружба, двор»** | | | | | |
| Заключительное фестивальное слово | | Грамоты | | Награждение участников фестиваля (театральная композиция) | Зыбенко Ю.В.,  старший воспитатель, воспитатели |