

Сценарный план проведения регионального фестиваля детской игры «4D: дети, движение, дружба, двор»

Место проведения: Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №9 комбинированного вида г. Нового Оскола Белгородской области»

(полное наименование ДОО)

Целевая аудитория: дети дошкольного возраста от 5 до 7 лет, педагоги, родители, гости

Цель регионального фестиваля детской игры «4D: дети, движение, дружба, двор»: популяризация и развитие культуры детской игры среди педагогов, воспитанников дошкольных образовательных организаций Белгородской области и их родителей.

Основные задачи фестиваля:

- создание игровых условий, способствующих активному и полноценному проживанию счастливого детства
- привлечение внимания к проблеме свободной игры детей дошкольного возраста через обмен игровым опытом;
- формирование играющего сообщества «педагоги – дети - родители» через создание структуры мобильного взаимодействия;
- создание электронного регионального банка игр, способствующего популяризации и развитию культуры детской игры среди детей дошкольного возраста в дошкольных образовательных организациях Белгородской области.

Время проведения	Деятельность	Необходимое Оборудование	Содержание	Ответственный
10.00-10.15	Открытие фестиваля детской игры «4D: дети, движение, дружба, двор»			
	Фестивальное приветствие	Маршрутные листы участников и смайлики, логотипы, музыка, указатели, конверты с заданиями, шишки и корзина, кольца	Ведущий: Здравствуйте, Здравствуйте, Здравствуйте! Мы рады приветствовать вас! Как много светлых улыбок Мы видим на лицах сейчас. Сегодня праздник нас собрал: Не ярмарка, не карнавал! Фестиваль для всех детей Начинаем мы скорей! Мы рады приветствовать Вас на замечательном празднике, празднике дружбы, здоровья и спорта. На региональном фестивале детской игры «4D: дети, движение, дружба, двор». Игра - это радость и веселье, которые получают и дети, и взрослые. Игры входят в нашу жизнь яркими событиями и остаются в памяти надолго. Ведь игры поднимают настроение, снимают усталость и напряжение, они помогают найти новых друзей.	Ведущий

Фонограмма

Герои вбегают с разных сторон под весёлую музыку.

Все вместе: Здравствуйте, а вот и мы !
Давайте знакомиться!

Герои:

- Здравствуйте, я Солнышко,
- Я, Зайчонок,
- Я, Лошадка,
- Я, Тигруля.

Ведущий: как настроение? Не слышу! Давайте так: я спрашиваю вас, а вы в ответ топаете, хлопаете, кричите... Понятно? И так, приготовились! - Как настроение?
(дети топают, хлопают, кричат)

Лошадка: а Мы знаем что у вас проходит фестиваль , где можно играть , веселиться, бегать, прыгать и скакать!

Заяц: а это как раз про нас, Давайте танцевать,
ЗВЕЕРОБИКА

Ведущий: итак, региональный фестиваль детской игры «4D» объявляю открытым. А девизом нашего фестиваля будут слова: "Снова игра! Ура! Ура!" Давайте вместе их повторим (дети повторяют).

Фонограмма

Выходят Маша и медведь.

Миша тянет Машу за руку, Маша чихает,

Маша: я не хочу никуда идти, Миша отпусти меня, я не буду играть на улице, я болею - апчхи, я буду лечиться,

Миша: что такое, ты простужена? И как ты думаешь лечиться? Пить таблетки вовсе не годиться!

Маша: я лекарство сделала сама. Это просто чудеса! Я тортиком буду лечиться. Отпусти.

Миша: вот Маша, заболела, потому что без свежего воздуха сидишь, спортом не занимаешься...

а куда это мы попали?

Ведущий: ребята давайте скажем Машеньке и Медведю, куда они попали.

Ответы детей

Ведущий: вот вы слышите, что вам дети говорят, что вы попали на фестиваль, что бы в игры играть и здоровье укреплять, Чтоб здоровье сохранить, надо спортом заниматься,

Надо правильно питаться!

Маша: но я не люблю бегать, я люблю играть в игры в телефоне .

Ведущий: тогда ты вовремя к нам пришла, ведь все ребята собрались на фестиваль детской игры «4D: дети, движение, дружба, двор».

Звери: значит можно начинать!

		<p>Миша: ну, что, будем играть, танцевать, веселиться? (дети отвечают)</p> <p>Лошадь и Тигра: ну что пошли, Миша, мы тебя с ребятами научим играть и веселиться.</p> <p>Заяц и Солнце: а ты, Маша, пошли с нами, мы тебя научим как играть и здоровье укреплять.</p> <p>(Дети делятся на две команды и расходятся с героями –животными по маршрутам)</p> <p>Фонограмма</p>	
10.15-11.40	Фестивальные мероприятия на игровых площадках «4D: дети, движение, дружба, двор»		
1 игровая площадка «ДЕТИ ЛЮБЯТ ИГРАТЬ »			
Название игры	Оборудование	Ход игры	Мастер игры
1. Сказка «Репка»	Столы, музыкальные инструменты, куклы Би-Ба-Бо, ширма, стереосистема	<p>Цель: развивать самостоятельность в игре, формировать у детей интерес к театрализованной деятельности; развивать личность ребёнка, прививая устойчивый интерес к музыкально - театральной деятельности; совершенствовать артистические навыки детей в плане переживания и воплощения в образ.</p> <p>Ход игры: мастер загадывает загадку (Бабка, старый дед и внучка, Мышка, кот, собака Жучка - Вместе все меня смогли вытянуть из-под земли. (Репка).</p> <p>Мастер предлагает детям выбрать кукол из сказки "Репка". Затем распределить роли и показать сказку.</p>	Музыкальный руководитель, герой Солнце
2.«Узнай, какой инструмент звучит»	Музыкальные инструменты, (бубны, бубенцы, металлофон, ложки)	<p>Цель: развивать музыкальные и творческие способности (с учётом возможностей каждого) посредством различных видов музыкальной деятельности. Расширение музыкального кругозора детей; формирование музыкальных способностей: чувства ритма.</p> <p>Ход игры: дети строятся в три колонны. По звучанию бубна бегают по кругу дети первой колонны. Под звучание ложек - второй, под звучание металлофона- третьей. Исполнение на инструментах педагога варьируется.</p>	Музыкальный руководитель, герой Солнце
2 игровая площадка «ДРУЖБА ЗАРОЖДАЕТСЯ В ИГРЕ»			
Название игры	Оборудование	Ход игры	Мастер игры
Игра-экспериментирование «Цветок, распустившийся на воде»	Пару листов обычной бумаги (можно взять цветную), ножницы, цветные карандаши, ёмкость с водой.	<p>Цель: наблюдать за похожим процессом в ускоренном темпе, так как в настоящем времени цветы распускаются долго.</p> <p>Опыт: из бумаги вырезаем небольшие цветы с шестью лепестками. Чем больше цветом мы вырежем, тем красивее будет наш бумажный сад. Раскрашиваем лепестки цветными карандашами. Складываем цветы лепестками внутрь. Наполняем емкость водой. Выкладываем цветы на поверхность воды лепестками вверх.</p> <p>Вывод: цветы постепенно раскрываются. Сгибая бумагу, мы создаем излом и уменьшаем в этом месте ее толщину. Поэтому на суше цветы остаются сложенными. А при соприкосновении с водой бутоны начинают раскрываться. Это потому, что вода проникает в самые маленькие пустые пространства между волокнами бумаги и заполняет их. Бумага набухает, изломы на ней распрямляются от центра к лепесткам и цветы</p>	Воспитатель, герой Тигруля

		раскрываются.	
Игра-экспериментирование «Рисование мылом»	Жидкость для мыльных пузырей, гуашь цветная, белая бумага	Цель: показать, как происходит процесс рисования мылом, развить фантазию Опыт: опускаем трубочку для коктейля в стаканчик и начинаем дуть в нее до тех пор, пока над стаканчиком не поднимется мыльная «шапочка». Берем плотный лист бумаги и прикладываем к стаканчику с мыльными пузырями. Можно так сделать несколько раз. Можно на одном листе бумаги использовать растворы разных цветов. Поднявшиеся пузыри можно снимать ложкой и выкладывать их на лист бумаги. Вывод: рисовать можно не только красками, но и мылом	Воспитатели, герой Тигруля
Игра-экспериментирование «Капнем капельку в муку»	Тарелки с мукой, пульверизатор с водой.	Цель: познакомить детей с методом образования облаков на примере с мукой. Опыт: насыпать на поднос муку и брызнуть на нее из пульверизатора – образуются шарики, покрытые мукой. Вывод: пылинки вокруг себя собирают мелкие капли воды, образуя одну большую каплю. Таким же образом происходит образование облаков. Вода склеивает муку – принцип замешивания теста.	Воспитатели, герой Тигруля

**3 игровая площадка
«ДВОР - ЛУЧШЕЕ МЕСТО ДЛЯ ИГР»**

Название игры	Оборудование	Ход игры	Мастер игры
1. Сюжетная игра «Казачьи Разбойники»	Банданы по количеству участников 2-х цветов, фонограмма с детскими песнями про разбойников, мелки по количеству участников 2-х цветов, смайлики.	Цель: способствовать развитию физических качеств, развитию общей и мелкой моторики, пространственной ориентации и внимания. Ход игры: участники игры делятся на две команды. Они заранее договариваются друг с другом, в пределах какой территории можно играть, а куда выходить запрещено. Члены команды «Казачьи» отходят в сторону таким образом, чтобы не видеть участников другой команды. Разбойники берут мел и рисуют на асфальте большой круг, который знаменует начало движения. Далее от этого круга рисуются стрелки в том направлении, куда команда «разбойников» будет убегать. Стрелки можно рисовать абсолютно на любой поверхности: на дереве, бордюре, скамейке, стене дома. По сигналу команда «разбойников» начинает убегать в соответствии с разметкой стрелок. Основная задача разбойников – как можно лучше спрятаться. Поэтому чем более запутанными будут нарисованные стрелки, тем сложнее казакам будет найти разбойников. Далее, ориентируясь по стрелкам, казакам необходимо найти разбойников. Вывод: играя в уличные игры, дети учатся взаимодействовать друг с другом, договариваться, ставить перед собой определенные цели, задачи и подыскивать способы их достижения.	Воспитатели, герой Лошадка
2. Словесная игра «Съедобно»	Мяч	Цель: развивать внимание, скорость мышления и быстроту реакции; создать хорошее настроение, эмоциональный заряд от участия в развлекательном действии.	Воспитатели

ное — несъедобное»		<p>Ход игры: участникам игры необходимо встать в круг и кидать друг другу мяч, называя любой предмет. Если названное слово означает что-то съедобное, игрок, которому кинули мячик, должен его поймать. Если названный предмет несъедобен, то мячик нужно оттолкнуть. Если названо несъедобное и мячик пойман, то считается, что предмет съеден. Тот, кто случайно поймал мячик, становится водящим. Если кидали съедобное, а игрок оттолкнул или не поймал мяч, он становится водящим.</p> <p>Вывод: эта игра отлично поможет детям усвоить в игровой форме названия продуктов, фруктов, овощей, грибов, ягод, а также развить внимание и быстроту реакции.</p>	
3.Подвижная игра «Платочек»	Платок	<p>Цель: развивать внимание, быстроту реакции, ловкость; совершенствовать ориентировку в пространстве.</p> <p>Ход игры: участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет его на плечо одному из игроков и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге.</p> <p>Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если убегающий первым встанет в круг, то водящим останется игрок с платком. Он идет по кругу, кладет платок на плечо другому игроку, игра продолжается.</p> <p>Вывод: формируется навык сотрудничества со сверстниками, сплочение группы, желание играть в дворовые игры.</p>	Воспитатель

**4 игровая площадка
«ДВИЖЕНИЕ ПОМОГАЕТ РАЗВИТИЮ»**

Название игры	Оборудование	Ход игры	Мастер игры
Подвижная игра «Кто быстрее»	Мячи, обручи, ориентиры	<p>Цель: совершенствовать умение манипулировать мячом в различных двигательных заданиях, развивать двигательную самостоятельность.</p> <p>Правила игры: быстро и правильно выполнить задание.</p> <p>Содержание игры: играющие строятся в две колонны. По сигналу игроки, строящиеся первыми, выполняют прыжки на двух ногах до своего обруча, в котором находится мяч, берут его и возвращаются бегом к своей команде. Второй игрок с мячом в руках прыгает на двух ногах до обруча, кладет его и возвращается бегом назад. Как только он пересечет обозначенную линию, прыжки начинает следующий игрок и т.д.</p>	Инструкторы по физической культуре
Подвижная игра «Передача мяча в колонне»	Мячи, ориентиры.	<p>Цель: совершенствовать навык передачи мяча в колонне.</p> <p>Правила игры: передавать мяч только над головой. Уронивший мяч должен его поднять, стать на место и продолжить игру.</p> <p>Содержание игры: играющие выстраиваются в три колонны, в руках у первых игроков по одному большому мячу. По сигналу педагога начинают передавать мяч назад двумя руками над головой. Как только последний игрок в колонне получает мяч, он бежит вперед колонны и также передает мяч, и так до тех пор, пока впереди не окажется ведущий колонны.</p>	Инструкторы по физической культуре

Подвижная игра «Мяч водящему»	Мячи.	<p>Цель: совершенствовать умение ловить мяч.</p> <p>Правила игры: начинать бросать мяч по сигналу.</p> <p>Содержание игры: играющие распределяются на две команды и выстраиваются в круг, в центре каждого находится водящий с мячом в руках. По сигналу педагога водящие перебрасывают поочередно игрокам мяч двумя руками от груди и получают его обратно. Когда мяч обойдет всех игроков, то он поднимает его над головой и говорит: «Готово!»</p>	Инструкторы по физической культуре
-------------------------------	-------	--	------------------------------------

**ЗАКРЫТИЕ ФЕСТИВАЛЯ ДЕТСКОЙ ИГРЫ
«4Д: ДЕТИ, ДВИЖЕНИЕ, ДРУЖБА, ДВОР»**

Время проведения	Необходимое оборудование	Деятельность	Содержание	Ответственный
11.40. 12.00.			<p>Маша: Мне так понравилось играть, что я выздоровела, набралась сил, у меня хорошее настроение и даже не хочу больше играть в телефоне!</p> <p>Ведущий: Несмотря на то, что Фестиваль подходит к концу, но мы можем играть в эти игры в любое время. Играйте в знакомые игры, придумывайте свои. Ведь игра - это очень полезная деятельность: во время игр вы бегаєте, прыгаете, выполняете разные движения, и от этого становитесь еще сильнее, быстрее, выносливее, крепче и здоровее. А здоровье - главное наше богатство. Берегите его! И играйте, играйте, играйте!!!</p> <p>Ведущий: В завершении нашего праздника приглашаю всех на веселый флешмоб. Все, все дружно в круг вставайте с нами танец начинайте.</p> <p>Флешмоб «Дружба» (Герои показывают, дети за ними повторяют).</p> <p>Все вместе: Ну, ребята молодцы, повеселились от души. До свидания! До новых встреч! (все участники Фестиваля переходят в фотозону, фотографируются с героями на память).</p>	Ведущий, герои