



МБДОУ «Детский сад с. Великомихайловка»  
Июнь, 2020



(материалы проведения регионального  
фестиваля детской игры  
«4D: дети, движение, двор, дружба»)

# СОДЕРЖАНИЕ

ФЕСТИВАЛЬ  
ИГРЫ 4D

Л. Романенко, Т.Сайфурахманова. Пускай поселится игра.....	3
<i>Дети любят играть (свободные игры).....</i>	4
«День рождения».....	5
<i>Движение помогает развитию (спортивные игры).....</i>	6
Игры и упражнения с элементами спортивной игры «Футбол»...7	
Игры и эстафеты с элементами настольного тенниса .....	10
<i>Дружба зарождается в игре (творческие игры, игры-экспериментирования).....</i>	12
«Сухой из воды» .....	13
«Воздух помогает рыбам плавать» .....	13
«Вода течёт вверх» .....	14
«Цветок, распустившийся на воде» .....	15
<i>Двор лучшее место для игр (подвижные игры).....</i>	16
«Где мы были, не скажем, а что делали, покажем».....	17
«Карусель» .....	18
«Лабиринт на асфальте».....	18
«Море волнуется – раз, море волнуется – два» .....	19
«Рыбаки и рыбки».....	20
«Вышибало» .....	20
В. Берестов. Куча мала. За игрой .....	21



*В ненастную погоду и в солнечный денёк  
занимательные игры и затеи для тех, кто не привык  
скучать, - для почемучек и фантазёров, для вас, наши  
жители Белогорья.*

*Л.Романенко, Т.Сайфурахманова*

## Пускай поселится игра

Во всех дворах, во всех домах  
Пускай поселится игра.  
Движение – это наша жизнь,  
Пусть будут все с игрой дружить!  
И взрослые, и детвора  
Пусть «заряжаются» с утра  
Скакалками и обручами,  
И бадминтоном, и мячами,  
В «резинки», «классики» скакать,  
Чтоб организм свой укреплять,  
И настроение, успех  
Тогда умножатся у всех!  
Ведь были раньше времена –  
С утра играли до темна,  
Домой порою не загнать,  
Играли б всё, когда б не спать:  
И «выжигало» и «лапта»,  
Бежать по стрелкам кто куда,  
А в «прятках» где кого найти?,  
И «догонялки», и «замри».  
А «фанты», «краски» и «колечки»  
И на скамейках, на крылечке,  
На стадионах и дворах  
С игрой дружила детвора.  
И силой свежей наливались,  
Росли и быстро развивались.  
Чтоб интересно, дружно жить,  
Давайте вновь с игрой дружить!



**Свободные игры** - это то, чем больше всего любят заниматься дети. Это не игры по сценарию, не игры с целью, не квест и не задание. Это самые обыкновенные игры на ролях в кого-нибудь: в принцесс, драконов, сражения, поезда, кролика, который похитил морковку у белочки, в пожарную машину или рыцарей... в кого угодно!

*Четыре правила свободной игры:*

- ✓ Свободная игра - это деятельность, которую ребенок выбирает по своему усмотрению.
- ✓ Свободная игра - эмоционально окрашенная, увлекательная, со свободным входом и выходом.
- ✓ В свободной игре всегда есть элемент непредсказуемости. Невозможно точно вычислить, как пойдет дело.
- ✓ Свободная игра не преследует сиюминутных прикладных целей, она затевается ради творческого процесса.



## **«День рождения»**

Цели: Развивать самостоятельную игровую деятельность в коллективе сверстников; продолжать формировать умение комбинировать тематические сюжетные блоки в единый игровой сюжет.

Предметно-игровая среда.

Оборудование для предполагаемой линии развития сюжета:

- Кукольные чайные сервизы;
- Бутафорские продукты питания;
- Всё необходимое для изготовления атрибутов;
- Оборудование для сюжетно-ролевой игры: «Салон красоты»;
- Оборудование для сюжетно-ролевой игры: «Магазин»;
- Оборудование для сюжетно-ролевой игры: «Кафе».

Примерные игровые действия:

Распределение ролей.

Оборудование игровых зон.

Изготовление подарков.

Подготовка ко Дню рождения.

Празднование Дня рождения.



**Спортивные игры** - это виды игровых состязаний, основой которых являются различные технические и тактические приёмы поражения цели (ворота, сетка, площадка и т.д.) спортивным снарядом (мячом, битой, ракеткой...).

*Отличительные признаки:*

- ✓ игра проходит по строго установленным правилам;
- ✓ в состав команд входит чёткое количество игроков;
- ✓ продолжительность игры ограничена во времени;
- ✓ условия проведения игры требуют специально подготовленного места, разметки площадки, соответствующего оборудования, инвентаря;
- ✓ требуют большей, чем в подвижных играх, собранности, организованности, наблюдательности, овладения определённой техникой движений и быстроты двигательной реакции.

Спортивные игры и упражнения преимущественно проводятся на свежем воздухе. Поэтому, подбирая их, следует учитывать сезонные, погодные условия.



## Игры и упражнения с элементами спортивной игры «Футбол»



**Оборудование:** мяч, ворота.

**Что развивает игра**

Занятия футболом способствует развитию ловкости, быстроты, координации движений, двигательной реакции, ориентации в пространстве.

### **Подвижная цель**

Цель: Передача мяч друг другу носком ноги или внешней стороной стопы. Остановка катящегося мяча подошвой ноги

Правила игры: Передать мяч ногами друг другу так, чтобы не смог поймать водящий.

Варианты:

1. Все дети встают в круг, один (два) водящих – в центре. Дети передают друг другу мяч ногами. Водящий старается поймать (остановить) мяч, ногами у игроков. От кого пойман (остановлен) мяч, тот становится водящим.

2. Все дети делятся на несколько групп, каждая группа становится в круг, водящий – в центре. Дети передают друг другу мяч ногой, стараясь попасть в водящего. Попавший становится водящим, а ребенок, бывший водящим, встает в круг. Мячом можно ударять только в ноги водящего.



### ***Игра в футбол вдвоем***

***Цель:*** Вратарская техника: приём и отбивание катящегося мяча.

***Игровые правила:*** Забить гол в круг соперника, не выбегая из круга.

***Варианты:***

1. Дети становятся парами. Каждый игрок чертит вокруг себя круг диаметром 2-3 м игроки передают мяч друг, другу отбивая его то - правой, то - левой ногой, стараясь попасть мячом в круг соперника. Выигрывает ребенок, забивший большее количество мячей в круг противника.

### ***Забей в ворота***

***Цель:*** Вратарская техника: приём и отбивание катящегося мяча.

***Игровые правила:*** Забить как можно больше голов в ворота противника

***Варианты:***

1. Несколько играющих детей (4 - 6) становятся на линию, отмеченную в 5 м от ворот, - это нападающие. Двое детей (3) - защитники, они располагаются между линией и воротами. Нападающие по очереди забивают в ворота три мяча. Защитники стараются поймать мячи и возвращают обратно нападающим. Затем дети меняются ролями. Выигрывает тот ребенок, который больше забивает мячей в ворота.

2. Забить мяч из разного положения и любыми частями тела.





### **Смена сторон**

**Цель:** Ведение мяча ломаными линиями, толчками одной и поочередно то - правой, то - левой ногой.

**Игровые правила:** Ведение мяча на поле противника, руки за спиной. Выбивать только по мячу противника, если свой мяч около своих ног. Зажимать мяч ногами нельзя.

**Варианты:**

1. В игре одновременно участвуют две команды, в составе 7 – 10 игроков. На площадке в 15 -20 м друг от друга обозначаются две параллельные черты. Каждая команда располагается за своей линией. Все дети имеют по мячу. По сигналу игроки обеих команд начинают вести мячи (ногами) к линии соперников. Как только мяч пересечет линию, игрок берет его в руки и поднимает вверх. Побеждает команда, игроки которой сумеют быстрее перебраться на сторону соперников.

2. Каждый играет сам за себя, ведет мяч на поле противника, при этом выбивает мяч противника, при этом свой не теряет.

### **Футбольный слалом**

**Цель:** Вести мяч вокруг стоек.

**Игровые правила:** Ведение мяча слалом между флажками.

**Варианты:**

1. На площадке обозначается линия старта, за которой команды по 6 – 8 игроков строятся в колонны. Первые номера каждой команды имеют по мячу. Перед каждой на расстоянии 2,5 – 3 м один от другого устанавливают 6 флажков. По сигналу первые номера устремляются вперед, обводя «змейкой» флажки, и таким же образом возвращаются назад. На линии старт – финиш игрок останавливает мяч и передает его следующему участнику и т. д. побеждает команда, быстрее закончившая игру.

2. Вести мяч между стоек и забить в ворота.



## Игры и эстафеты с элементами настольного тенниса



**Оборудование:** теннисный мяч, ракетка.

### Что развивает игра

Игра в настольный теннис способствует развитию быстроты, ловкости, координации движений, выносливости, воли, настойчивости. Некоторое отступление техники игры малый и настольный теннис допустимо. Дети получают элементарные представление об этих играх.

### *Не дай мячу скатиться*

Цель: Ровно держать ракетку с мячом.

Описание: Дети распределяются на два круга, в шаге друг от друга. У каждого ракетка с мячом. По сигналу: «Начали!» - положить мяч на середину ракетки, держать её горизонтально поверхности так, чтобы мяч как можно дольше продержался на ракетке. В это время предложить детям считать до определённого счёта. Выигрывает команда, у которой меньше число падений мяча.

### *Пройди с мячом*

Цель: Правильно держать ракетку с мячом в движении.

Описание: Дети строятся в две колонны. На расстоянии 2-3 м от колонны проводится черта. У каждого играющего или у первых трёх ракетки с мячом. Положить мяч на ракетку (удержать ракетку чуть выше пояса), пройти до черты, не роняя мяча. Побеждает та подгруппа детей, которая первая выполнит задание.



### ***Балансирование с мячом***

***Цель:*** Выбатывать навык равновесия при изменении положения ракетки с мячом.

***Описание:*** Игра проводится с подгруппой детей. У каждого мяч и ракетка. Ребята кладут мяч на ракетку, резко поворачивая её влево, вправо, от себя к себе, пытаясь удержать мяч на ракетке до определённого счёта. Побеждает тот, кто продержит дольше всех. Вначале разрешается придерживать мяч свободной рукой.

### ***С ракетки на ракетку***

***Цель:*** Совершенствовать умение передавать и принимать мяч на ракетку.

***Описание:*** В игре участвуют двое детей. Один держит мяч, другой – две ракетки. Первый кладёт мяч на одну из ракеток второго ребёнка. Тот должен удержать мяч на ракетке и скатить его на другую. Затем дети меняются местами.



**Игры-экспериментирования** - это игры на основе экспериментирования с предметом (предметами). Основное действие для ребенка - это манипуляция с определенным предметом на основе заданного воспитателем сюжета. В таких играх происходит накопление практического опыта под руководством взрослых.

*Важно помнить:* не следует давать детям готовых решений и ответов.

**Творческие игры** наиболее полно формируют личность ребенка, поэтому являются важным средством воспитания. К творческим играм относятся игры, в которых ребенок проявляет свою выдумку, инициативу, самостоятельность. Творческие игры объединяют детей общей идеей, мотивируют их дружно взаимодействовать в коллективе.

*Творческие детские игры могут проходить в форме:*

- ✓ самостоятельных занятий (конструирование, рисование);
- ✓ парных игр (совместное творчество с другом, с родителями, братом или сестрой);
- ✓ групповой деятельности (интеллектуальные игры, постановки, кукольный театр и т.д.)



## **Игры-экспериментирования с водой**

### **«Сухой из воды»**

Цель: Определить, что воздух занимает место.

Оборудование: Емкость с водой, стакан с прикрепленной на дне салфеткой.

Опыт: Взрослый предлагает детям объяснить, что означает «выйти сухим из воды», возможно ли это, и выяснить, можно ли опустить стакан в воду и не намочить лежащую на дне салфетку. Дети убеждаются, что салфетка на дне стакана сухая. Затем переворачивают стакан вверх дном, осторожно погружают в воду, не наклоняя стакан до самого дна емкости, далее поднимают его из воды, дают воде стечь, не переворачивая стакан.

Вывод: Взрослый предлагает определить, намочила ли салфетка (не намочила, и объяснить, что помешало воде намочить ее (воздух в стакане) и что произойдет с салфеткой, если наклонить стакан (пузырьки воздуха выйдут, а его место займет вода, салфетка намочит).

### **«Воздух помогает рыбам плавать»**

Цель: Рассказать, как плавательный пузырь, заполненный воздухом, помогает рыбам плавать.

Оборудование: Бутылка газированной воды, стакан, несколько некрупных виноградин, иллюстрации рыб.

Опыт: Нальем в стакан газированную воду. Почему она так называется? В ней много маленьких воздушных пузырьков. Воздух – газообразное вещество, поэтому вода – газированная. Пузырьки воздуха быстро поднимаются вверх, они легче воды. Бросим в воду виноградинку. Она чуть тяжелее воды и опустится на дно. Но на нее сразу начнут садиться пузырьки, похожие на маленькие воздушные шарики. Вскоре их станет так много, что виноградинка всплывет. На поверхности воды пузырьки лопнут, и воздух улетит. Отяжелевшая виноградинка вновь опустится на дно. Здесь она снова покроется пузырьками воздуха и снова всплывет. Так будет продолжаться несколько раз, пока воздух из воды не "выдохнется". По такому же принципу плавают рыбы при помощи плавательного пузыря.

**Вывод:** Пузырьки воздуха могут поднимать в воде предметы. Рыбы плавают в воде при помощи плавательного пузыря, заполненного воздухом.

### «Вода течет вверх»

**Цель:** Показать, как происходит процесс впитывания жидкости твердым телом, а именно бумажной салфеткой и х/б веревочкой.

**Оборудование:** Бумажная салфетка, два больших прозрачных стаканчика, вода, обрезанная бутылка, бечевка, фломастеры, ножницы.

**Опыт:** Вырезаем из бумажной салфетки полоску. Наносим по ее ширине разноцветными фломастерами точки в один ряд. На бечевке также наносим несколько отметок фломастерами разных цветов, но не в ряд, а вдоль и на равном расстоянии друг от друга. Для опыта лучше брать прозрачные стаканы, в прозрачной посуде ребенку интересней будет наблюдать за происходящим. Наливаем в стаканы воду. В первый стакан опускаем полоску из бумажной салфетки так, чтобы она немного касалась поверхности воды. Во второй стакан помещаем бечевку таким же образом, как и салфетку. При этом обрезанная бутылка поможет вам закрепить верхний конец бечевки. Всё. Наблюдаем с ребенком, как вода сама поднимается вверх.

**Вывод:** Растекание происходит до тех пор, пока жидкость не покроет всю поверхность.



### «Цветок, распустившийся на воде»

Увидеть, как распускаются цветы очень трудно, этот процесс может длиться долго.

Цель: Наблюдать за похожим процессом в ускоренном темпе.

Оборудование: Пару листов обычной бумаги (можно взять цветную), ножницы, цветные карандаши, ёмкость с водой.

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.

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 раскрываются.



**Подвижные игры** - это сознательная, активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, основанных на разных видах движений и связанных с обязательными для всех играющих правилами.

*Специфика подвижной игры* состоит в молниеносной, мгновенной ответной реакции ребенка на сигнал «Лови!», «Беги!», «Стой!». Подвижные игры имеют оздоровительное, воспитательное и образовательное значение и легко доступны для семейной физкультуры. Доказано, что они улучшают физическое развитие детей, благотворно воздействуют на нервную систему и укрепляют здоровье.





### «Где мы были, не скажем, а что делали, покажем»

**Цель:** Учить детей называть действие словом; правильно употреблять глаголы (время, лицо); развивать творческое воображение, сообразительность.

**Ход игры:** Воспитатель, обращаясь к детям, говорит:

- Сегодня мы поиграем так: тот, кого мы выберем водящим, выйдет из комнаты, а мы договоримся, что будем делать. Когда водящий вернется, он спросит: «Где вы были? Что вы делали?» Мы ему ответим: «Где мы были, не скажем, а что делали, покажем».

Выбирают водящего, он выходит.

Воспитатель изображает, что будто бы он пилит дрова.

- Что я делаю? - спрашивает он у детей.

- Дрова пилите.

- Давайте все будем пилить дрова. *Приглашают водящего.*

- Где вы были? Что делали? - спрашивает он. *Дети отвечают хором:*

- Где мы были, не скажем, а что делали, покажем.

Воспитатель и дети изображают пилку дров, водящий отгадывает:

- Вы пилите дрова.

Для продолжения игры выбирают другого водящего.

Когда новый водящий выходит из комнаты, воспитатель предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать: умываться, танцевать, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и др.



## «Карусель»

Цель: Учить детей говорить в быстром и медленном темпе, согласовывать движения со словами стихотворения, реагировать на словесный сигнал.

Оборудование: Веревка (лента), бубен.

Ход игры: Воспитатель знакомит детей с правилами игры, предварительно разложив веревку в виде кольца:

- Сегодня мы поиграем в игру «Карусель». Станем возле веревки в круг, возьмем ее в правую руку и пойдем друг за другом, это будет карусель. Все вместе будем произносить такие слова:

Еле, еле, еле, еле,

Завертелись карусели.

А потом кругом, кругом -

Все бегом, бегом, бегом.

Сначала пойдем медленно, а после слова «бегом» побежим по кругу. После того как я скажу слово «поворот», мы повернемся, возьмем веревку в левую руку и пойдем в другую сторону, произнося такие слова:

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите,

Раз и два, раз и два -

Вот и кончилась игра.

Карусель начинает кружиться медленно, наконец останавливается. Когда карусель остановится, вы сходите с нее (кладете веревку на пол), бегаете по площадке, а по сигналу (удар в бубен, звонок) снова садитесь на карусель.



### **«Лабиринт на асфальте»**

**Цель:** Формировать первичные представления о здоровом образе жизни, пользе спорта, подвижных игр, влиянии свежего воздуха

**Оборудование:** Цветные мелки.

**Ход игры:** Ребята, я раздам вам цветные мелки, и ваша задача стать на тот цвет линии лабиринта, каким цветом у вас мелок. По моей команде «Игра началась», вы пройдете, лабиринт от начала и до конца по своей линии. В конце лабиринта вас ждет еще одно задание. Вам нужно будет нарисовать смайлик своего настроения.

### **«Море волнуется – раз, море волнуется – два»**

**Цель:** Развивать подвижные навыки.

**Ход игры:** Выбирается ведущий. Он отворачивается от остальных игроков и произносит следующие слова:

«Море волнуется – раз,  
море волнуется – два,  
море волнуется – три,  
морская фигура на месте – замри».

Остальные игроки в это время за спиной ведущего хаотично двигаются. Когда звучит слово «Замри!» все игроки должны остановиться и замереть в самой необычной позе. Ведущий обходит всех участников и внимательно смотрит, кто первый засмеется и пошевелится, тот выбывает из игры. Побеждает тот игрок, кто дольше всех продержится в замершей позе.



### **«Рыбаки и рыбки»**

Цель: Развивать внимание и ловкость в прыжке.

Оборудование: Скакалка.

Ход игры: Игроки становятся в круг, а ведущий, «рыбак», – в центр круга. Задача «рыбака» - раскручивать «удочку», чтобы обеспечить себе улов, цель «рыбок» - перепрыгнуть веревку. Тот, кого поймали, должен выйти из круга.

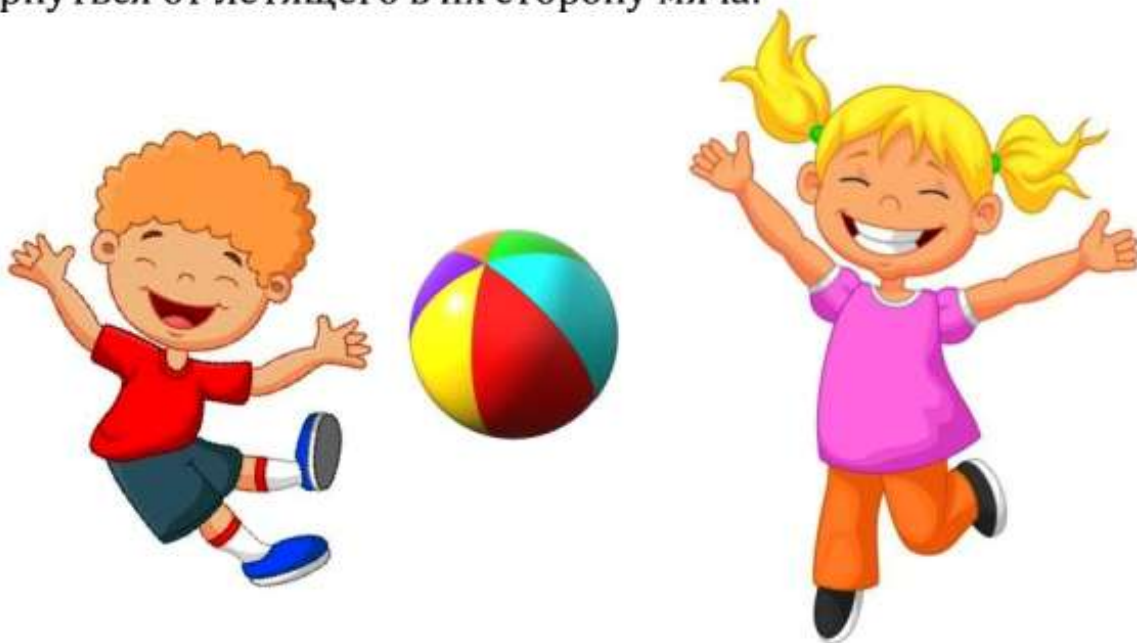
### **«Вышибало»**

Цель: Развивать ловкость, выносливость, меткость, координацию движений, быстроту реакций, двигательных и коммуникативных способностей, закреплять и совершенствовать умения и навыки владения мячом.

Оборудование: Мяч средних размеров, лента или веревки для разметки.

Ход игры: Два игрока становятся друг напротив друга на расстоянии приблизительно семи шагов, где при помощи мела, на асфальте игровой площадки выделяя две ровные прямые линии. Они — «вышибалы».

Следующие игроки занимают место примерно посередине между ними. Задача первого и второго участников заключается в том, чтобы «вышибить» всех игроков, попав в них мячом, поэтому они бросают его именно таким образом, чтобы кого-нибудь задеть. Игроки, которые в кругу должны всеми силами стараться увернуться от летящего в их сторону мяча.



*Валентин Берестов*

## **Куча мала**

Вдруг на кого-то причуда нашла:

– Куча мала!

Бой! Нападение из-за угла!

Куча мала!

Валим и валимся. Ну и дела!

Куча мала!

Ни у кого ни обиды, ни зла.

Куча мала!

Всех примирила, от драки спасла

Куча мала!



## **За игрой**

Мы ссорились, мирились

И спорили порой,

Но очень подружились

За нашею игрой.

Игра игрой сменяется,

Кончается игра,

А дружба не кончается,

Ура! Ура! Ура!

