

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

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.

Место проведения: муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад комбинированного вида с. Великомихайловка Новооскольского района Белгородской области».

Целевая аудитория: дети дошкольного возраста от 5 до 8 лет, педагоги, родители, гости.

<i>Время проведения</i>	<i>Необходимое оборудование</i>	<i>Деятельность</i>	<i>Содержание</i>	<i>Ответственный</i>
10.00-10.15	Открытие фестиваля детской игры «4D: дети, движение, дружба, двор»			
	Маршрутные листы участников и смайлики, логотипы, музыка, указатели, конверты с заданиями, шишки и корзина, кольца.	Фестивальное приветствие	<p><u>Ведущий:</u>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!</p> <p><u>Заведующий:</u>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</p>	Ведущий, клоуны Гоша и Игореша

		<p>помогают найти новых друзей.</p> <p><u>Ведущий:</u>Итак, региональный фестиваль детской игры «4D» объявляю открытым. А девизом нашего фестиваля будут слова: "Снова игра! Ура! Ура!" Давайте вместе их повторим <i>(дети повторяют)</i>.</p> <p><i>Клоуны вбегают с разных сторон под весёлую музыку.</i></p> <p><u>Гоша и Игореша вместе:</u> Здравсьте, а вот и я!</p> <p><u>Игореша:</u> Привет, Гоша!</p> <p><u>Гоша:</u> Салют, Игореша! Давайте знакомиться! Меня зовут Гоша.</p> <p><u>Игореша:</u> А меня Игореша!</p> <p><u>Оба вместе:</u> Запомнили? Гоша и Игореша!</p> <p><u>Гоша:</u> Как настроение? Не слышу! Давайте так: я спрашиваю вас, а вы в ответ топаете, хлопаете, кричите... Понятно? И так, приготовились! - Как настроение? <i>(дети топаят, хлопают, кричат)</i>.</p> <p><u>Игореша:</u> Настроение у вас просто супер, высший класс!</p> <p><u>Гоша:</u> Апчхи!</p> <p><u>Игореша:</u> Что такое? Ты простужен?</p> <p><u>Гоша:</u> Я целый день скакал по лужам. И теперь простыл, охрип, У меня, наверно, грипп!</p> <p><u>Игореша:</u> Как ты думаешь лечиться? Пить таблетки не годится!</p> <p><u>Гоша:</u> Я лекарство сделал сам! Это просто чудеса! Я тортиком буду лечиться! <i>(Игореша смеется)</i>.</p> <p><u>Ведущий:</u> Дети, как же быть? Как здоровье сохранить?</p> <p><u>Гоша:</u> Ну-ка, дети, помогите, что мне делать - расскажите! <i>(ответы детей)</i></p> <p><u>Игореша:</u> Чтоб здоровье сохранить, надо спортом заниматься, Надо правильно питаться!</p> <p><u>Ведущий:</u> Для того чтобы быть здоровым необязательно заниматься спортом, достаточно больше двигаться!</p> <p><u>Гоша:</u> Но я не люблю бегать, я люблю играть.</p> <p><u>Ведущий:</u> Тогда ты вовремя к нам пришел, ведь все ребята собрались на фестиваль детской игры «4D: дети, движение, дружба, двор».</p> <p><u>Гоша:</u> Значит можно начинать!</p>	
--	--	--	--

Игореша: Ну, что, будем играть, танцевать, веселиться? Я вас спрашиваю!
(дети отвечают)

Танец «На носок

(Гоша и Игореша показывают, дети за ними повторяют).

Гоша: Праздник мы сейчас откроем,

Чудо-игры здесь устроим.

Игореша: Ну, что, вперед.

Ведущий у 1-го указателя:

Стойте! Дальше нет пути!

Без испытанья не пройти.

Вы задания выполняйте

И тогда вперед шагайте.

А не справитесь с заданьем,

Уходите, до свиданья!

Кто тут сильный, умный, смелый?

Кто все делает умело?

(ответы детей: Мы все)

Задание в конверте у 1-го указателя

Игореша, раскрывая конверт: Гоша, а как ты думаешь, эти ребята умеют отгадывать загадки?

Гоша: Вряд ли, мне кажется, что они даже и не знают, что это такое.

Игореша: А давай проверим.

Игра «Отгадай отгадку»

Какую игрушку сначала пополам ломают,

А потом в нее играют? (Матрешка)

Эту толстую игрушку не положишь на подушку.

Знать, пример взяла с лошадки: стоя спать, а не в кровати! (Неваляшка)

Сам пустой, голос густой, дробь отбивает, шагать помогает. (Барабан)

Его держу за поводок, хотя он вовсе не щенок.

А он сорвался с поводка и улетел под облака. (Воздушный шар)

Строю дом из кирпичей, он пока еще ничей.

Вот кирпичик к кирпичу – строю все, что захочу!

Не нравится – ломаю и снова начинаю. (Кубики)

Кинешь в речку – не тонет, бьешь о стенку – не стонет,

		<p>Будешь оземь кидать – станет кверху летать. <i>(Мяч)</i> Совсем не нужен ей водитель. Ключом ее вы заведете – Колесики начнут крутиться, поставьте, и она помчится. <i>(Заводная машинка)</i> В полотняной стране по реке простыне Плывет пароход, то назад, то вперед, А за ним такая гладь, ни морщинки не видать. <i>(Утюг)</i></p> <p style="text-align: center;">Задание в конверте у 2-го указателя</p> <p><u>Гоша читает:</u> Помогите мне, друзья, все шишки перенести. Но их не просто надо собирать, а каждую шишку по цепочке передавать. Вот из этой кучки, да в корзину. <i>Игра «Перенеси шишки»</i> <i>(дети встают цепочкой, боком друг к другу и начинают передавать по одной шишке)</i></p> <p style="text-align: center;">Задание в конверте у 3-го указателя</p> <p><u>Гоша, читает название на конверте:</u> Рифма. Игореша, а ты знаешь, что это такое? <u>Игореша:</u> Ха! Кто же не знает? Надо, чтобы было складно, а главное – весело! Вот, например: Дядя Федя съел ... медведя! Степан – таракан, Маша – простокваша, Татьяна – сметана, мячик – пальчик. <u>Гоша:</u> Хватит, хватит, я понял! Это просто, как дважды два. <u>Игореша берет конверт и читает:</u> А теперь, внимание, игра! Мы начинаем, вы продолжаете, отвечайте дружно, хором, а мы вам будем помогать. <i>Игра «Рифмы»</i> 1. Весной венки из одуванчиков плетут, конечно, только... <i>(девочки)</i> 2. Болты, шурупы, шестерёнки найдёшь в кармане у... <i>(мальчика)</i> 3. Коньки по льду чертили стрелочки, с утра в хоккей играли... <i>(мальчики)</i> 4. Болтали час без передышки в цветастых платицах... <i>(девчонки)</i> 5. При всех померяться силёнкой, конечно, любят лишь... <i>(мальчики)</i> 6. Боятся темноты трусишки, все как один они... <i>(девчонки)</i> 7. Шёлк, кружева и в кольцах пальчики – выходят на прогулку... <i>(девочки)</i>. <u>Гоша:</u> Молодцы! Вы отлично справились с заданием.</p> <p style="text-align: center;">Задание в конверте у 4-го указателя</p> <p><u>Гоша читает:</u> Вот колечки у меня, но раскиданы-беда! Соберете их, тогда пропущу я вас, друзья! <i>Игра «Накинь кольцо»</i></p>	
--	--	---	--

		<p>Правила игры: вам необходимо все кольца накинуть на основания, за черту не заступать, а то будете заново все кидать! Как все кольца соберете, дальше вы тогда пойдете.</p> <p style="text-align: center;">Задание в конверте у 5-го указателя</p> <p><u>Игореша читает:</u> Вы друг другу помогайте, На вопросы отвечайте Только "Да" и только "Нет" Дружно дайте нам ответ. Если "Да" говорим и хлопаем в ладоши Если "Нет" говорим и топаем ногам В садик ходит старый дед. Это правда, дети?.. (<i>Нет - дети стучат ногами</i>). Внука водит он туда? Отвечайте дружно... (<i>Да - хлопают в ладоши</i>). Со спортом дружим мы всегда? Отвечаем дружно... (<i>Да</i>). После пятницы - среда? Дружно мы ответим... (<i>Нет</i>). Начинается игра? Отвечаем дружно... (<i>Да</i>)</p> <p><u>Ведущий:</u> Дружба помогла пройти Все преграды на пути! Повернитесь все друг к другу, И пожмите руки другу. Руки вверх все поднимите И вверху пошевелите. Крикнем весело: "Ура!" Игры начинать пора!!! (<i>дети повторяют</i>)</p> <p><u>Ведущий:</u> В рамках фестиваля у нас работает 5 площадок, которые Вы сможете посетить. Вас ждут увлекательные игры и состязания! Предлагаем Вам маршрутные листы, на которые будут каждому наклеены смайлики после посещения каждой игровой или творческой площадки (<i>клоуны раздают всем участникам маршрутные листы</i>). Итак, дорогие, друзья, приглашаем вас на площадки (<i>дети расходятся по площадкам</i>).</p>	
--	--	--	--

10.15- 11.40	Фестивальные мероприятия на игровых площадках «4D: дети, движение, дружба, двор»		
<i>1 игровая площадка «Дети любят играть»</i>			
<i>Название игры</i>	<i>Оборудование</i>	<i>Ход игры</i>	<i>Игровые мастера</i>
«День рождения»	Кукольные чайные сервизы; бутафорские продукты питания; всё необходимое для изготовления атрибутов: картон, цветная бумага, клей, ножницы, старые открытки и журналы для вырезания; оборудование для сюжетно-ролевой игры: «Салон красоты», «Магазин», «Кафе».	<p><u>Цели:</u> Развивать самостоятельную игровую деятельность в коллективе сверстников; продолжать формировать умение комбинировать тематические сюжетные блоки в единый игровой сюжет.</p> <p><u>Примерные игровые действия:</u> Распределение ролей. Оборудование игровых зон. Изготовление подарков. Подготовка ко Дню рождения. Празднование Дня рождения.</p> <p>Игры по собственному замыслу в соответствии со свободно выбранными ролями и сюжетами, а также с использованием самых различных маркеров роли и пространства. Первым этапом является выбор ролей и сюжета. Взрослый может задавать вопрос – во что будем играть? кем ты хотел(а) бы быть в игре?, предложить сделать костюм или придумать какой-то атрибут роли, помочь сделать его из подручных материалов. Важно оставить ребенку инициативу в выборе роли, материалов и сюжета. При выраженном отказе можно предложить ребенку посмотреть какие роли выбирают другие дети и какие развиваются сюжеты и присоединиться по мере развития игры. Второй этап посвящен творческому процессу создания маркеров роли и организации игрового пространства. Для создания ролевой атрибутики могут использоваться разные материалы. Сюжет игры опирается на окружающий ландшафт (холм, кусты и т.п.), который может быть дополнен маркерами пространства (вывеска и т.п.). Эти небольшие акценты помогают детям более ясно обозначать игровую тематику пространства, а при необходимости преобразовывать ее.</p>	воспитатель

2 игровая площадка «Движение помогает развитию»			
<i>Название игры</i>	<i>Оборудование</i>	<i>Ход игры</i>	<i>Игровые мастера</i>
Игры и упражнения с элементами спортивной игры «Футбол»	Мяч, ворота.	<p>Что развивает игра Занятия футболом способствует развитию ловкости, быстроты, координации движений, двигательной реакции, ориентации в пространстве.</p> <p>Подвижная цель <u>Цель:</u> Передача мяч друг другу носком ноги или внешней стороной стопы. Остановка катящегося мяча подошвой ноги</p> <p><u>Правила игры:</u> Передать мяч ногами друг другу так, чтобы не смог поймать водящий.</p> <p><u>Варианты:</u> 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.</p> <p>Игра в футбол вдвоем <u>Цель:</u> Вратарская техника: приём и отбивание катящегося мяча. <u>Игровые правила:</u> Забить гол в круг соперника, не выбегая из круга. <u>Варианты:</u> 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.</p> <p>Забей в ворота <u>Цель:</u> Вратарская техника: приём и отбивание катящегося мяча. <u>Игровые правила:</u> Забить как можно больше голов в ворота противника <u>Варианты:</u> 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</p>	воспитатель

		<p>больше забивает мячей в ворота. 2. Забить мяч из разного положения и любыми частями тела. Смена сторон <u>Цель:</u> Ведение мяча ломаными линиями, толчками одной и поочередно то - правой, то - левой ногой. <u>Игровые правила:</u> Ведение мяча на поле противника, руки за спиной. Выбивать только по мячу противника, если свой мяч около своих ног. Зажимать мяч ногами нельзя. <u>Варианты:</u> 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 <u>Цель:</u> Вести мяч вокруг стоек. <u>Игровые правила:</u> Ведение мяча слалом между флажками. <u>Варианты:</u> 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.</p>	
Игры и эстафеты с элементами настольного тенниса	Теннисный мяч, ракетка	<p>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 элементарное представление об этих играх. Не дай мячу скатиться <u>Цель:</u> Ровно держать ракетку с мячом. <u>Описание:</u> 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</p>	

		<p>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.</p> <p>Пройди с мячом</p> <p><u>Цель:</u> Правильно держать ракетку с мячом в движении.</p> <p><u>Описание:</u> 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.</p> <p>Балансирование с мячом</p> <p><u>Цель:</u> Вырабатывать навык равновесия при изменении положения ракетки с мячом.</p> <p><u>Описание:</u> 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.</p> <p>С ракетки на ракетку</p> <p><u>Цель:</u> Совершенствовать умение передавать и принимать мяч на ракетку.</p> <p><u>Описание:</u> 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.</p>	
3 игровая площадка «Дружба зарождается в игре»			
Название игры	Оборудование	Ход игры	Игровые мастера
Игра-экспериментирование «Сухой из воды»	Емкость с водой, стакан с прикрепленной на дне салфеткой	<p><u>Цель:</u> Определить, что воздух занимает место.</p> <p><u>Опыт:</u> 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.</p> <p><u>Вывод:</u> 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).</p>	воспитатель
Игра-экспериментирование	Бутылка газированной воды, стакан,	<p><u>Цель:</u> Рассказать, как плавательный пузырь, заполненный воздухом, помогает рыбам плавать.</p> <p><u>Опыт:</u> Налейте в стакан газированную воду. Почему она так называется? В ней много маленьких</p>	

ментир ование «Воз- дух помога ет рыбам пла- вать»	несколько некрупных виноградин, иллюстрации рыб	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. <u>Вывод:</u> Пузырьки воздуха могут поднимать в воде предметы. Рыбы плавают в воде при помощи плавательного пузыря, заполненного воздухом.	
Игра- экспери ментир ование «Вода течет вверх»	Бумажная салфетка, два больших пластиковых прозрачных стаканчика, вода, обрезанная бутылка, бечевка, фломастеры, ножницы.	<u>Цель:</u> Показать, как происходит процесс впитывания жидкости твердым телом, а именно бумажной салфеткой и х/б веревочкой. <u>Опыт:</u> 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. <u>Вывод:</u> Растекание происходит до тех пор, пока жидкость не покроет всю поверхность.	
Игра- экспери ментир ование «Цвет- ток, распуст ивший ся на воде»	Пару листов обычной бумаги (можно взять цветную), ножницы, цветные карандаши, ёмкость с водой.	Увидеть, как распускаются цветы очень трудно, этот процесс может длиться долго. <u>Цель:</u> Наблюдать за похожим процессом в ускоренном темпе. <u>Опыт:</u> 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. <u>Вывод:</u> 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.	
4 игровая площадка «Двор-лучшее место для игр»			
Назва-	Оборудование	Ход игры	Игровые

ние игры			мастера
«Где мы были, не скажем, а что делали, покажем»	Нет	<p><u>Цель:</u> Учить детей называть действие словом; правильно употреблять глаголы (время, лицо); развивать творческое воображение, сообразительность.</p> <p><u>Ход игры:</u> Воспитатель, обращаясь к детям, говорит:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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». <p>Выбирают водящего, он выходит.</p> <p>Воспитатель изображает, что будто бы он пилит дрова.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Что я делаю? - спрашивает он у детей. - Дрова пилите. - Давайте все будем пилить дрова. <i>Приглашают водящего.</i> - Где вы были? Что делали? - спрашивает он. <i>Дети отвечают хором:</i> - Где мы были, не скажем, а что делали, покажем. <p>Воспитатель и дети изображают пилку дров, водящий отгадывает:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Вы пилите дрова. <p>Для продолжения игры выбирают другого водящего.</p> <p>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.</p>	воспитатель
«Карусель»	Веревка (лента), бубен	<p><u>Цель:</u> Учить детей говорить в быстром и медленном темпе, согласовывать движения со словами стихотворения, реагировать на словесный сигнал.</p> <p><u>Ход игры:</u> Воспитатель знакомит детей с правилами игры, предварительно разложив веревку в виде кольца:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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: <p>Еле, еле, еле, еле, Завертелись карусели. А потом кругом, кругом - Все бегом, бегом, бегом.</p> <p>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:</p>	

		<p>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.</p>	
«Лабиринт на асфальте»	Цветные мелки	<p><u>Цель:</u> Формировать первичные представления о здоровом образе жизни, пользе спорта, подвижных игр, влиянии свежего воздуха. <u>Ход игры:</u> Ребята, я раздаю 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.</p>	
«Море волнуется – раз, море волнуется – два»	Нет	<p><u>Цель:</u> Развивать подвижные навыки. <u>Ход игры:</u> 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.</p>	
Рыбки и рыбки»	Скакалка	<p><u>Цель:</u> Развивать внимание и ловкость в прыжке. <u>Ход игры:</u> 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.</p>	

«Вышибало»	Мяч средних размеров, лента или веревки для разметки	<p><u>Цель:</u> Развивать ловкость, выносливость, меткость, координацию движений, быстроту реакций, двигательных и коммуникативных способностей, закреплять и совершенствовать умения и навыки владения мячом.</p> <p><u>Ход игры:</u> 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».</p> <p>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.</p>		
5 творческая мастерская «Дети любят мастерить»				
<i>Название игры</i>	<i>Оборудование</i>	<i>Ход игры</i>		<i>Игровые мастера</i>
Изготовление сувенира своими руками «Руки дружбы»	Шаблоны рук, цветная бумага, клей, ножницы, вырезанные готовые формы для украшения: цветы, сердечки, листики	Каждому ребёнку предлагается с помощью предложенных материалов украсить «Руку дружбы», необходимую на заключительном этапе для флешмопа. Естественно, каждый ребёнок может украсить не одну заготовку, а две при желании. В результате получается очень красивая общая картина, когда дети будут танцевать флешмоп, в которую каждый участник внёс свой вклад.		воспитатель
Закрытие фестиваля детской игры «4D: дети, движение, дружба, двор»				
<i>Время проведения</i>	<i>Необходимое оборудование</i>	<i>Деятельность</i>	<i>Содержание</i>	<i>Ответственный</i>
11.40-12.00	Сувенир, изготовленные своими руками для флешмоба, музыка,	Заключительное фестивальноеприветствие.	<p><u>Гоша:</u> Мне так понравилось играть, что я даже перестал чихать!</p> <p><u>Ведущий:</u> 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,</p>	Ведущий, клоуны Гоша и Игореша.

	оборудование для фотозоны: плакаты, фоторамки для селфи.		<p>играйте!!!</p> <p><u>Игореша</u>: В завершении нашего праздника приглашаю всех на веселый флешмоб. Все, все дружно в круг вставайте с нами танец начинайте.</p> <p>Флешмоб «Дружба»</p> <p><i>(Гоша и Игореша показывают, дети за ними повторяют).</i></p> <p><u>Гоша и Игореша вместе</u>: Ну, ребята молодцы, повеселились от души. До свидания! До новых встреч!</p> <p><i>(все участники Фестиваля переходят в фотозону и делают селфи, фотографируются с Гошей и Игорешей на память).</i></p>	
--	--	--	--	--