

**Участник городского дистанционного фестиваля
организаторов досуга «Игры нашего двора»
Костерина Татьяна Константиновна,
зав. ОМО, педагог дополнительного образования
МОУ ДО ДЭЦ «Родник».
Номинация: «Копилка игр и затей»**

Сценарий игровой программы «Выходи во двор играть!»

Пояснительная записка

Данная игровая программа рассчитана на детей в возрасте 8-14 лет. Рекомендована для проведения с организованной группой детей. Может быть включена в программу летнего лагеря с дневной формой пребывания.

Цель: приобщить детей к традициям игровой культуры через стимулирование интереса к традиционному наследию через дворовые игры.

Задачи:

- познакомить детей с играми, в которые в детстве играли их родители, вызвать интерес к дворовым играм;
- укреплять связи и преемственность поколений;
- демонстрировать способы организации самостоятельной игровой деятельности, игр с друзьями при помощи разнообразных дворовых игр;
- создать условия для проявления личностных качеств: взаимопомощи, умения работать в команде, доброжелательности и др.
- привлечь детей к активному участию в групповых, словесных, соревновательных играх;
- создать положительное эмоциональное настроение;

Оборудование и материалы: таблички с названиями площадок, скакалки, мячи, ракетки, кольцобросы, колечко, мелки, небольшие призы для поощрения, бумажные браслеты 3-х цветов по количеству участников.

Ход сценария

На улице обозначены и соответственно оформлены 3 игровые площадки:

- 1- **Игры на лавочке** (если нет лавочек, то можно вынести стулья)
- 2- **Подвижные игры с мячом и скакалкой** (просторная площадка, соответствующая технике безопасности)
- 3 – **Веселые эстафеты** (стадион или соответствующая площадка)

Звучит музыка, все дети собираются для участия в игровой программе на месте начала действия.

1 Ведущий: Здравствуй, лето долгожданное,
И привет, друзья наши желанные!
С каникулами вас поздравляем,
На улицу играть приглашаем!

2 Ведущий: Мы желаем от души
Чтоб результаты ваши были хороши!
Чтоб не знали сегодня усталости,
И доставили вам игры много радости!

3 Ведущий: А вот вам от лета и послание. *(Разворачивает свиток*

Друзья! Велено до вас
Довести в сей час указ.
Непрерывно все должны
Быть на празднике игры!
Начинаем нашу программу!
Будут игры, будет смех.
И веселье, и забавы
Предназначены для всех.

1 Ведущий: Сколько игр на белом свете: салки, жмурки,
"Третий лишний", "Вышибалы", «Классики»;

2 Ведущий: Со словами много игр, игр с мячом, скакалками...

3 Ведущий: Сколько всех - не рассказать,
Приглашаем в эти игры вместе с нами поиграть!

1 Ведущий:

Но для начала нам с Вами надо разделить на 3 группы
ведущие предлагают детям взять 1 бумажный браслетик определенного цвета – желтый, зеленый или синий. Таким образом, дети распределяются на 3 команды, в составе которых они будут посещать различные игровые площадки.

2 Ведущий: На каждой игровой площадке мы- ведущие будем начислять каждой команде баллы:

10 баллов – все участники были внимательны, помогали друг другу, отлично освоили игры и имели отличные результаты в предложенных на площадке играх.

5 баллов – участники не всегда внимательно слушали ведущих, отвлекались и получали средние результаты.

1 балл – участники команды действовали в играх разрозненно, не внимательно, не справлялись с заданиями и не выполняли условия игр.

3 Ведущий: Желаем вам успехов, отличных баллов, чтобы в завершении нашей программы мы аплодировали команде-победителю!!

Звучит звуковой сигнал к началу программы

Все ведущие: Итак, мы начинаем!!!

1 Ведущий

Приглашаю команду с желтыми браслетами на площадку «Игры на лавочке»

2 Ведущий

Команду в зеленых браслетах приглашаю на площадку «Подвижные игры с мячом и скакалкой»

3 Ведущий:

Ну, а команда с синими браслетами отправляется на площадку «Веселые эстафеты»

Площадка «Игры на лавочке»

- Игра «Колечко, колечко, выйди на крылечко»

Все игроки сидят на лавочке, сложив ладони «лодочкой», водящий подходит к каждому игроку, имитируя то, что положил в руки играющих колечко (или другой мелкий предмет), а кому-то из играющих предмет попадет реально. Задача игроков – не показать вид, положил им водящий колечко или нет. После того, как водящий подошел к каждому играющему, он говорит слова: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого колечко – должен быстро встать и выйти к ведущему. Задача других игроков не дать ему убежать, а задержать. Если ему удалось выскочить, то водящим становится он, а, если его задержали – водящий прежний.

- Игра «Сломанный телефон»

Играть в эту игру лучше компанией от 5 человек. Чем больше человек в цепочке, тем веселее и непредсказуемее получается результат. Все игроки садятся в ряд на скамейку или бревно так, чтобы удобно было шептать на ушко друг другу. Это игра, развивающая внимательность, слух и чувство юмора.

Ведущий загадывает **слово** и **шепчет** его первому игроку так, чтобы не услышали остальные. Первый шепчет на ухо второму игроку то, что удалось услышать. Второй передает слово шепотом третьему и так далее по цепочке. Последний игрок громко вслух **называет** то, что услышал. Обычно это сильно отличается от **слова**, загаданного **ведущим** и вызывает всеобщее веселье.

Ведущим становится последний игрок, а все остальные «сдвигаются» по скамейке. Бывший ведущий садится на место первого игрока.

- Игра «Города»:

Первый участник называет город на любую букву, следующий называет город на последнюю букву предыдущего. Игра может продолжаться, пока не надоест или может проходить на выбывание. Кто не может назвать город, тот выбывает из игры.

- Игра «Съедобное – не съедобное»

Для игры потребуется небольшой легкий мячик и водящий. Водящий, подходя по очереди к игрокам, называет разные предметы (съедобные и не съедобные, например: ложка, ручка, банан, шкаф, яблоко, картофель и т.д) Если слово, означает съедобное- игрок ловит мяч, а если не съедобное, то отталкивает мяч от себя водящему. Если игрок ошибся – становится водящим.

Площадка «Подвижные игры с мячом и скакалкой»

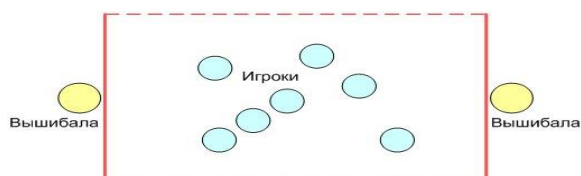
Игра «Картошка» - детская дворовая игра с мячом

Игроки становятся в круг и перекидывают мяч друг другу в «волейбольной манере» не лоя его. Тот кто не смог отбить мяч (принять), садится в центр круга (в котёл). Сидя в «котле» он может попытаться поймать пролетающий над головой мяч, но подниматься с корточек нельзя (если иное не оговорено правилами «картошка не растёт»). Если игроку удалось поймать мяч, будучи в «котле» он освобождает себя и других «пленных», а игрок, последний коснувшийся мяча перед этим занимает их место.

Кроме того, игроки, перебрасывающие мяч, могут освободить кого-то из «котла». Для этого необходимо попасть мячом в игрока, сидящего в центре круга, в случае промаха игрок присоединяется к сидящим. Игра продолжается до тех пор, пока не останется только один игрок или она не надоеет участникам.

Игра «Вышибалы»

«Вышибаемые» встают в центре. Задача вышибающих: перебрасываясь мячом, попасть им в вышибаемых игроков. Те, в свою очередь, должны пытаться увернуться. Игрок, которого вышибли, выбывает из игры (отходит в сторонку). Но его могут "спасти" его товарищи, если им удастся поймать мяч в руки. Ловить мяч можно только на лету, ни в коем случае не от земли. Кто поймал мяч от земли - выбывает. Если выбиты несколько человек, то игрок поймавший мяч, сам выбирает из них того, кому следует вернуться в игру. Когда в команде "вышибаемых" остается один игрок, то он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. В случае удачи вся его команда возвращается в игру, в противном случае команды меняются местами.



Игра «Штандер-стоп!»

Играющие становятся в круг на расстоянии шага от водящего (центр круга может быть обозначен заранее, например, мелом). В руках водящего мяч. Подбрасывая мяч высоко вверх, водящий называет имя любого игрока. Тот, кого он назвал, должен выбежать в центр площадки и поймать мяч. Водящий занимает освободившееся место. Если игрок ловит мяч, он становится водящим и описанные действия повторяются. Если мяч успевает коснуться земли, играющие разбегаются в разные стороны, пока он не поднимет мяч и не крикнет «Штандер!» (или «Стоп!»). В этом случае все замирают на том месте, где их застала команда, а он должен «осалить» кого-либо из играющих (попасть по нему мячом). Игроки при этом не имеют права покидать место, на котором остановились (увёртываться от мяча разрешается). Водящий также не имеет права покидать центр круга для броска.

Тот, в кого попали, становится ведущим или выбывает из игры по предварительной договорённости. Игра повторяется снова.

- Игра «Часы»

Двое игроков крутят длинную скакалку, а остальные по очереди прыгают. Произносятся слова: «Часы пробили ровно полночь», - надо пробежать под скакалкой. Если это выполнено, говорят: «Часы пробили ровно час» - надо прыгнуть через скакалку один раз. Затем: «Часы пробили ровно два», - прыгают два раза. И так до 12 часов. Если задание не выполняется, «застрявший» берёт у одного из державших скакалку.

- Игра «Удочка»

В центр встает 1 игрок и крутит скакалку, остальные участники стоят по кругу и перепрыгивают через скакалку, стараясь не задеть ее. Если кто-то из игроков задевает скакалку, то встает в центр круга и заменяет игрока, крутившего скакалку. В этой игре побеждает самый ловкий игрок, который ни разу за игру не стоял в центре круга, кроме первого игрока.

Площадка «Веселые эстафеты»

- «Перевертыш»

Участник из каждой команды должен добежать до стула, на котором лежит лист бумаги и ручка. Ему нужно быстро написать свое имя наоборот, а потом бегом добраться до своей команды, чтобы побежал следующий участник. Важна не только скорость в этом конкурсе, но и правильность написания имен. Победит та команда, в которой будут выполнены эти 2 условия.

- «Красавица»

Принцип тот же — каждый участник по очереди добегают до стула, надевает на себя платок и кричит: «Я красавица». После этого бежит обратно к команде, передавая эстафету следующему участнику. Победит та команда, которая будет и быстрой, и самой смешной.

- «Проворная ноша»

Участники команд должны пронести на ракетке для бадминтона небольшой мячик, не уронив его, преодолев расстояние до стула и обратно. Побеждает команда, быстрее справившаяся с заданием.

- «Скакалочный забег»

Каждый участник, прыгая через скакалку, должен преодолеть расстояние до стула, сесть на стул и громко произнести свое имя, затем вернуться к своей команде, прыгая через скакалку. Побеждает команда, которая быстрее и без замечаний выполнила условия эстафеты.

Пройдя все игровые площадки, участники собираются на месте открытия программы.

Финал

Ведущий 1

Вот и закончилась наша весёлая игровая программа. Но вы не унывайте! Ведь в эти игры и во многие другие вы можете играть с друзьями в любое время и в любом месте: дома, на улице, во дворе, в школе на перемене. Самое главное при этом соблюдать правила игры и не забывать о технике безопасности. И тогда любая игра принесёт вам радость и удовольствие.

Ведущий 2

Пришло время подвести итоги нашей игровой программы!

*Подводятся итоги игры по результатам заработанных баллов, команде-победителю
вручаются призы*

Ведущий 3

Мы с азартом поиграли,
Много разных игр узнали!
В школе, дома, во дворе,
Теперь не скучно детворе!

Уход с площадки под весёлую музыку