СЦЕНАРИЙ РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПОДВИЖНЫХ ДВОРОВЫХ ИГР «Веселимся мы, играем и нисколько не скучаем»

<u>**Цель:**</u> возрождение детских дворовых игр для формирования здоровой, радостной атмосферы в коллективах, объединение детей через участие в совместном мероприятии в летний период года.

Задачи:

- приобщение детей к русской культуре через дворовые игры;
- -развитие выносливости, быстроты реакции, ловкости, координации движений;
- формирование способности к взаимодействию с партнерами по игре.

Длительность проведения – 40 –50 минут **Место проведения** - спортивная площадка ДОУ

Ход праздника:

Дети заходят на площадку, их встречает скоморох Тимошка.

Скоморох: Здравствуйте ребятишки! Девчонки и мальчишки!

Ребята здесь собрались дружные?

Дети: Да! Веселые? Дети: Да! Смелые? Дети: Да!

Взрослых уважают?

Дети: Да!

Малышей не обижают?

Дети: Нет!

Праздники любят?

Дети: Да!

Подходите, торопитесь, наши милые друзья, отдыхайте веселитесь здесь скучать никак нельзя!

Ведущий: Здравствуйте ребята! Вы знаете, какое время года? Лето!

Ведущий: Давайте наш праздник мы начнем с разминки!

Исполняется разминка «Веселая песенка». (флешмоб под музыку)

«Ручеек» (массовая)

Цель: развивать умение действовать согласованно, осуществлять непрерывность движения. Создать ситуацию радости.

Количество играющих: от 5 до 17 детей.

Описание игры: все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор сзади, выбирает себе пару из играющих и встает в начало "ручейка". Освободившийся игрок становится водящим, идет в конец "коридора", проходит сквозь него и выбирает себе пару.

«Море волнуется раз» (массовая)

Цель: развивать воображение, спонтанность и артистичность, координацию движений.

Количество играющих: 5-20 детей.

Ход игры:

Море волнуется раз, Море волнуется два, Море волнуется три, Морская фигура на месте замри!

Описание игры: Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам

Скоморох: И себе и детишкам мы устроим передышку. Ребята отгадайте мои загадки о лете.

1. Ну-ка, кто из вас ответит:

Не огонь, а больно жжет, Не фонарь, а ярко светит, И не пекарь, а печет?

становится водящим.

(солнце)

2.После дождя бывает, Пол неба закрывает. Дуга красивая, цветная Появится, затем растает.

(радуга)

3. На лугу живет скрипач, Носит фрак и ходит вскачь.

(кузнечик)

4. Я соткано из зноя, Несу тепло с собою, Я реки согреваю, «Купайтесь!» — приглашаю. И любите за это Вы все меня. Я — (Лето)

Скоморох:

А сейчас опять игра, Будем веселиться, детвора!

«Съедобное - несъедобное» (массовая)

Цель: формировать у детей внимательность, ловкость, быстроту реакции. Количество детей в игре: от 10 до 30 детей.

Ход игры: перед игрой участники договариваются о том, какие мячи ловить, какие отбивать. В данном случае мяч, сопровождаемый названием съедобного предмета, ловится, несъедобного — отбивается. Играющие встают в ряд, а ведущий — в нескольких шагах перед ними, лицом к ним. У ведущего мяч. Он говорит, напри мер: «Груша!» и кидает мяч игроку, тот должен поймать его. Если называется несъедобный предмет, игрок должен отбить мяч. Тот, кто не ошибся, продвигается на один шаг вперед. Кто первым дойдет до ведущего, тот и выиграл. Можно использовать понятия: «живое — неживое», «растения — животные», «горячее — холодное» и т. д. О том, какая тема будет использоваться, договариваются до начала игры.

Количество повтора игры: по желанию детей.

«Пустое место»

Цель: формировать умение ориентироваться в окружающем пространстве, быстроту реакции и движений. Развивать стремление к победному результату.

Количество играющих: 20 -30 человек

Ход игры: играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.



Правила

- 1. Участники бегают только за кругом.
- 2. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих.
- 3. Если участники прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый водящий.

Указания к проведению

Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех.

Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих.

Игра «Карусель» (массовая)

Описание игры: в центре стоит ведущий. В поднятых руках он держит обруч с привязанными к нему ленточками. Дети стоят по кругу боком к центру, в руках у каждого конец ленточки. Сбоку от круга – ребенок с бубном.

1-я часть — дети держаться за ленточки, начинают медленное движение по кругу, произнося слова:

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели.

(Идут четким шагом по кругу, «музыкант» ритмично ударяет в бубен).

А потом, потом, потом

Все бегом, бегом, бегом.

(Легко бегут по кругу).

Тише, тише, не бегите,

Карусель остановите.

(Дети замедляют бег, останавливаются).

Раз-два, раз-два,

Вот и кончилась игра.

(Опускают ленточки, «музыкант» кладет бубен и встает в общий круг).

2-я часть — дети бегут по кругу под народную плясовую мелодию. С окончанием музыки каждый старается быстро подобрать конец ленточки. Ребенок, оставшийся без ленты, становится «музыкантом».

Скоморох: прощание

Ведущая: Вот наш праздник и подошел к завершению. Напоследок мне хочется пожелать вам, ребята, солнечных летних дней, лучших друзей, мирного неба, веселого смеха.