

**Сценарий совместного развлечения для детей дошкольного возраста
и их родителей
«Дворовые игры»**

Верховцева Марина Викторовна,
учитель-логопед,
первая квалификационная категория

Цель: приобщение детей к традициям национальной игровой культуры

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, своего досуга при помощи разнообразных дворовых игр;
- способствовать сохранению психофизического здоровья детей;
- создать условия для проявления личностных качеств: взаимопомощи, умения работать в команде, доброжелательности и др.
- развивать физические качества (ловкость, быстроту и др.), коммуникативные навыки;
- привлечь детей к активному участию в групповых, словесных, соревновательных играх;
- создать положительное эмоциональное настроение;
- вызвать чувство удовлетворения от участия в коллективной игровой деятельности.

Ход мероприятия:

Ведущий

– Внимание! Слушайте объявление!

Есть развлечения для создания

Прекрасного настроения!

На запад и на восток

Раскинулся наш игровой городок.

Полный всевозможных идей,

Сегодня он – столица дворовых идей!

Знакомиться будем с игрой дворовой.

(мероприятие проводится на территории ДОО)

Далее дети со своими родителями расходятся по станциям.

1. «Удочка» (со скакалкой)

Выбирается ловишка со скакалкой в руке в центре круга, остальные становятся по кругу, ведущий приговаривая слова:

«Я верёвочку кручу,

Рыбку я, поймать хочу»

Раз, два, не зевай

Выше ты подпрыгивай!

На последние слова, ловишка вращает скакалку сложенную в двое по земле, пытается поймать, подпрыгивающих детей. Пойманные покидают игру.

2. «Классики».

На асфальте чертится фигура «классов». Формы ее бывают разные.

Длина клеток от 30 до 50 см, ширина — 50 см. Клетки обозначаются цифрами. У каждого из играющих бита - это небольшой плоский камешек, черепок, жестяная баночка.

Один из играющих становится перед чертой кона и бросает свою биту в первый класс. Если это удалось, то игрок прыгает на одной ноге туда, где лежит бита, подбирает ее и прыгает дальше. Так же бросают биты во все последующие классы. Выигрывает тот, кому удалось окончить последний класс первым.

Если играющий попадет битой на черту или не в тот класс, куда следовало, встанет на обе ноги, наступит на линию, то он должен уступить место следующему игроку. Когда опять подойдет его очередь, он продолжает играть с того класса, в котором совершил ошибку.

В фигуре отмечаются те классы, в которых можно отдохнуть (в них игрок встает на две ноги), или наоборот, в которые нельзя наступать (обозначенные «огонь», «болото»). Если в них попадает бита, то все пройденные классы «сгорают». Надо начинать с начала.

3. «Резиночки»

Для занятия необходима резинка длиной 2–3 м. Ее концы нужно соединить, сформировав кольцо. В таком виде резинку необходимо растянуть, зафиксировав на расставленных ногах двух игроков, чтобы она обрела очертания прямоугольника. Пока два игрока держат резинку, третий совершает прыжки по определенной схеме.

Из сказанного понятно, что минимальное количество игроков — 3 человека. Могут играть и двое, но в этом случае для закрепления резинки на одной стороне потребуется какой-нибудь твердый и устойчивый предмет, способный выполнить функцию опоры. Например, пень, скамейка, ограда.

При желании можно даже играть самостоятельно одному, но в этом случае нужны две опоры, расстояние между которыми должно быть оптимальным для натягивания резинки.

Игра проходит поэтапно с усложнением, то есть с постепенным поднятием резинки от щиколоток к талии. Чем выше резинка, тем сложнее прыгать. И в любом случае игрок должен придерживаться схемы прыжков, то есть выполнять ногами определенные упражнения, создавать фигуры.

Вот какие уровни прыжков через резиночку приемлемы для дошкольников:

- 1 - щиколотки;
- 2 - голень;
- 3 – колени.

4. «Съедобное – несъедобное»

Цель – получение навыка разделения объектов на продукты питания и несъедобные вещи, расширение представления об окружающих предметах, закрепление их названий.

Ведущий кидает мяч и называет съедобные-несъедобные предметы, ребенок ловит или нет.

5. «Ловишка».

С завязанными глазами ребенок ловит своего родителя и наоборот. Подсказывать хлопками (близко-далеко, громко-тихо)

В заключении дети, выполнившие все задания у героев, ведущих свою станцию, вместе с родителями получают приз и положительные эмоции!

