

**Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного
образования**

Дом детства и юношества «Факел» г. Томска

СЦЕНАРИЙ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНО-ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ «ИГРЫ НАШЕГО ДВОРА»



Автор:
Стойлова Анастасия Рамильевна,
педагог-организатор МАОУ ДО
ДДиЮ «Факел» г. Томска

Томск 2025

ВВЕДЕНИЕ

Развлекательно-игровая программа, проводится в рамках программы воспитания и дополнительного образования «Фабрика Добра» и направлена на приобщение детей к традициям национальной игровой культуры, стимулированию интереса к региональному традиционному наследию через дворовые игры.

В данной методической разработке представляем сценарий развлекательно-игрового занятия «Игры нашего двора» для обучающихся 5-7 классов.

ОРГАНИЗАЦИЯ И СТРУКТУРА МЕРОПРИЯТИЯ

Цель: приобщение детей к традициям национальной игровой культуры, стимулирование интереса к региональному 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, 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.

Продолжительность занятия – 60 минут

Структура занятия:

1. Ведущий представляет план и тему занятия
2. Ведущий организует дискуссию с учащимися по поводу знаний о народных играх, в какие игры ребята играют у себя во дворе или в школе на переменах.
3. Ведущий проводит игры вместе с учащимися.

Сценарий развлекательно-игровой программы «Игры нашего двора»

Ведущий:

-Сегодня наше мероприятие – не совсем обычное. И называется оно «Дворовые игры».

Я хочу вас познакомить дворовыми играми, в которые играли наши мамы и папы.

Ребята, знаете ли вы, в какие игры играли ваши родители? (Ответы)

Как вы думаете, почему игры называются дворовыми? (Ответы)

-А кто играет в дворовые игры? (Ответы)

-Кто их придумывает? (Ответы)

(Их придумал народ и играли в них во дворах. Собирались большими компаниями и играли в интересные игры.)

-Я предлагаю вам сейчас поиграть в некоторые из них. Готовы? И наша первая игра «Гори ясно»!

«Гори ясно»

Ход игры:

Дети стоят в кругу, держась за руки. В середине ребёнок с платочком в руке.

Все дети идут вправо по кругу, водящий машет платочком.

Дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий скачет внутри круга. С окончанием музыки останавливается и встает перед двумя стоящими в кругу детьми.

Играющие хором поют считалочку:

«Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло,

Раз, два, три!»

На слова «Раз, два, три!» 3 раза хлопают в ладоши, а водящий взмахивает платком. После этого выбранные дети поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Каждый стремиться прибежать первым, взять у водящего платочек и высоко поднять его.



«Баба - Яга»

Ход игры:

Играющие выбирают Баба – Яга. Она находится в центре круга. Дети ходят по кругу и поют:

Баба-Яга, костяная нога, - Дети ходят

С печки упала, ногу сломала. - по кругу.

Пошла в огород, испугала народ. - Идут в центр.

Побежала в баньку, - Из круга обратно.

Испугала зайку.

После песни дети разбегаются, Баба-Яга ловит детей.

Ведущий: А следующая игра знакома многим поколениям и называется она «Я монах в красных штанах» и правила игры таковы:

Один из игроков назначается «монахом», еще один – «продавцом», все остальные – «краски». Каждая из «красок» загадывает себе какой-нибудь цвет и тихонько сообщает его «продавцу».

(Причем, если хочется побегать, загадываются самые простые цвета: синий, зеленый, розовый и т.п. Если же кому-то из игроков лень бегать, он загадывает себе что-нибудь вроде изумрудного и преспокойно просиживает всю игру. Итак, «краски» и «продавец» садятся на длинную скамейку.)

«Монах» подходит к ним и говорит: «Тук-тук!»

«Продавец» спрашивает: «Кто там?» – «Я монах в синих штанах!»

«Продавец» интересуется: «За чем пришел?» – «За краской!» – «За какой?»

Здесь монах называет какой-нибудь цвет. Если такой краски нет, «продавец» отвечает: «Такой у нас нет! Скачи по дорожке на одной ножке!»

«Монах» делает круг почета на одной ноге и возвращается за новой краской. Если же названная «краска» присутствует среди сидящих, «продавец» говорит: «Есть такая. Платите столько-то».

Пока «монах» «расплачивается» – хлопает рукой по ладони продавца нужное количество раз (используется возраст игрока), «краска» вскакивает и убегает.

Дальше существует два варианта развития событий:

Вариант первый: «монах» пытается поймать краску. Пойманная «краска» становится «монахом». Если же игрок сумел вернуться на скамейку – игра продолжалась.

Вариант второй: как только названная «краска» побежала, «монах» как можно быстрее проговаривал: «Стоп! Раз, два, три.»

На последнем слове бегущий игрок должен остановиться. Теперь «монаху» необходимо дойти до «краски», определив заранее, сколько нужно сделать шагов. Естественно, чем дальше успела убежать «краска», тем сложнее это проделать.

Шаги тоже бывают: простые, гигантские (очень широкие), лилипутские (махонькие шажочки), верблюды (плевков вперед и шаг сверху), цыплячьи, или кирпичики (пятка в носок) и др.

В разных компаниях выдумываются свои варианты шагов. Итак, «монаху» говорят, какими шагами он должен двигаться (например, цыплячьими и лилипутскими), а «монах» определяет на глаз, сколько и каких шагов он должен сделать. Выполняет все это и старается дотронуться до «краски».

Если получилось – «краска» становится «монахом».

Ведущий: А дальше мы поиграем в еще одну увлекательную игру!

"Цепи-цепи кованные! Раскуйте нас!"



Становились друг напротив друга.

Одна команда хором кричала: "Цепи-цепи кованные! Раскуйте нас!"

Вторая отвечала вопросом: "Кем из нас?"

Первая команда выбирала игрока, как правило самого лёгкого. Он должен был, изо всей силы разбежавшись, прорвать цепь и увести с собой одного из игроков.

Ведущий: Играем дальше? Продолжаем? (дети кричат «Дааааа»)

«Светофор»



Водящий — светофор — стоит посередине дороги и за линии заходить не может. Остальные находятся перед первой чертой, и их задача — перейти на другую сторону, то есть оказаться за противоположной линией.

Светофор встает спиной к играющим и загадывает цвет: к примеру, объявляет, что пускает на другую сторону только красный. Каждый игрок начинает искать на себе какую-нибудь вещь красного цвета; ее размер и назначение не важны, и красным может быть даже маленькое пятнышко на узоре.

Через некоторое время (например, досчитав до десяти) водящий поворачивается, и те, кто сумел найти нужный цвет, предъявляют его светофору и спокойно переходят дорогу. Все остальные стараются перебежать на другую сторону, а светофор их ловит. Тот, кого он поймал, становится новым светофором.

Водящему имеет смысл называть необычные цвета — сиреневый, бирюзовый и т. п.: тогда тех, кто такой цвет на себе не найдет, будет больше — и ему удастся поймать игрока себе на замену.

«Слепая курица»



Правила такие же, как в обычных жмурках, только игроки должны постоянно кричать: «Слепая курица идёт! Слепая курица идёт!».

Нельзя намеренно сдаваться в руки «Слепой курицы».

Ведущий:

Быстро время пролетело, Не сидели мы без дела!

Наигрались мы отлично!

Игра игрой сменяется,

Кончается игра.

А дружба не кончается,

Так крикнем все: «Ура!»

Живите дружно и играйте вместе с друзьями! До новых встреч!

Приглашаю всех сфотографироваться на память.

Литература:

- 1.Ветков Н.Е. Спортивные и подвижные игры: учебно-методическое пособие/ Н.Е.Ветков,Орел : МАБИВ,2016.-126 с.
- 2.Сагеева Г.История возникновения подвижных игр и их роль в процессе физического воспитания / .Современные тенденции формирования образовательной среды технологического университета.Междунар.науч.-метод.конф.:2018.- 204-205
- 3.Смолин Ю.В. Основы теории спортивных соревнований и подвижных игр/ Ю.В.Смолин. Челябинск: ЧГИК , 2016.-56 с,