



Университет
детства



Сценарий проведения «ФЕСТИВАЛЯ ИГРЫ 4D 2025»: Дети, движение, дружба, двор



Введение

Право на игру зафиксировано в конвенции о правах ребёнка среди других жизненно важных прав. 31 статья Конвенции о правах ребенка гласит, что «игра — ... главная форма активности ребёнка. Играя, ребёнок укрепляет чувство собственного достоинства и своей идентичности. Игра это добровольная, свободная детская деятельность, предполагающая единство мысли и действия, коммуникации и самовыражения...». Взрослые, в том числе государственные структуры, ответственны за соблюдение этого права; они должны обеспечить детям все возможности для свободной самостоятельной игры, которую дети сами выбирают.

Вместе с тем, данное право нарушается значительно чаще, чем другие права ребёнка. Несмотря на то, что большинство специалистов доказывают жизненно важную роль игры в развитии человека, в последнее время продолжают усиливаться тенденции вытеснения игры как “избыточного” элемента, как пустой траты времени. Детская игра всё чаще рассматривается взрослыми как развлечение, как бесполезный досуг, что весьма печально отражается не только на развитии игры, но и на общем психическом развитии детей. Раннее обучение представляется для большинства взрослых (и родителей и педагогов) более важным и полезным занятием, чем игра. Но дети постоянно ведомые взрослыми (родителями и воспитателями) ничего не выбирают, не видят результатов своей инициативы, не придумывают самостоятельных занятий и в конечном счёте не чувствуют себя, своей самостоятельности и независимости. В то время как игра оказывает безусловно положительное воздействие на становление личности ребёнка – его самостоятельности, инициативности и ответственности. Игра даёт возможность искать, пробовать себя, проявлять инициативу.

Кроме того, в последнее время телевидение, видео и компьютер всё больше заменяют детскую творческую деятельность и прежде всего игру. Отсутствие игрового пространства и адекватной предметной среды, поддерживающей игру, также не способствуют игровой деятельности.

Игра – это ни в коем случае не упражнение в какой-то частной функции. Это форма жизни ребёнка, главное средство его развития и формирования специфически человеческих способностей – воображения, общения, творческого мышления, самоконтроля и пр. Редукция детской игры наблюдается во многих развитых странах, что вызывает естественную тревогу специалистов. В последнее время во всём мире разворачивается общественное движение в защиту детской игры. Педагоги и психологи ставят своей задачей поддержание ценности детской игры и создание благоприятных условий, обеспечивающих право ребёнка на игру. Фестиваль игры, организуемый Фондом «Университет детства» совместно со специалистами МГППУ - важный шаг в решении этой задачи. Опыт проведения подобных мероприятий показывает, что они повышают интерес к игре, расширяют игровой опыт и стимулируют самостоятельную творческую активность детей, что безусловно отражается на их развитии. Право на игру предполагает ***время и место для реализации свободной, эмоционально насыщенной, спонтанной деятельности детей.*** Именно эти условия создаются на Фестивале игры. Взрослые лишь создают условия, предлагают необходимые материалы для самостоятельной детской игры, и конечно стимулируют детей к участию в общей игре.

Игра — это творчество не только детей, но и взрослых. Педагог (воспитатель) свободен в подборе игр и в создании своих вариантов. В то же время, в данном небольшом методическом пособии мы предлагаем некоторые варианты различных игр, которые могут помочь в организации праздника игры.

Обязательные условия «Фестиваля Игры 4D 2025»

➤ Организация не менее **5 фестивальных локаций**.

- 3 обязательные локации:

«Игровой переполох» (подвижные игры),

«Мужская школа»,

«Всё из ничего» (творческая мастерская, конструирование из бросового материала).

- Не менее **2 дополнительных локаций, активностей** (на усмотрение организаторов Фестиваля).

➤ **Тема Фестиваля «В гостях у сказки».**

Можно выбрать одно литературное произведение, сказку и отразить в виде декораций, оформления, персонажей на всех локациях Фестиваля или на каждой локации представить отдельное литературное произведение, сказку.

Пример 1. Темой Фестиваля выбрана сказочная повесть Н.Н.Носова «Приключения Незнайки и его друзей».

Оформление, декорации на локациях и переходах между локациями могут изображать улицы Цветочного и Зеленого города

- На локации «Игровой переполох» деятельность проводят костюмированные персонажи Пилюлькин, Ромашка и т.д.

- Локация «Мужская школа» оформлена в виде мастерской Винтика и Шпунтика, деятельность проводят костюмированные персонажи.

- Локация «Все из ничего» оформлена в виде творческой мастерской Тюбика, деятельность проводит костюмированный персонаж Тюбик.

- Локация «Опыты и эксперименты» оформляется как лаборатория, где деятельность организует костюмированный персонаж Знайка.

- На локации «Игры с резиночкой» проводит игры костюмированный персонаж Синеглазка.

Пример 2. Темой Фестиваля выбраны сказки.

- На локации «Игровой переполох» проводят игры костюмированные персонажи сказки «Маша и Медведь».

- Локация «Мужская школа» оформлена в виде коморки Папы Карло, деятельность проводят костюмированные персонажи произведения А.Толстого «Золотой ключик или Приключения Буратино».

- Локация «Все из ничего» оформляется и проводится деятельность костюмированными персонажами из сказочной повести А.Волкова «Волшебник Изумрудного города».

- На локации «Опыты и эксперименты» проводится деятельность костюмированными персонажами произведения Л.Кэрролл «Алиса в стране чудес».

- На локации «Игродром» проводится деятельность костюмированными персонажами по сказке Э.Успенского «Крокодил Гена и его друзья».

➤ **Наличие логотипа «Фестиваля Игры 4D 2025» на каждой фестивальной локации.**

Дополнительные локации и активности:

- «Игры-знакомства» (игры на разогрев),
- «Игродром»,
- «Народные игры»,
- «Музыкально-танцевальные игры»,
- Опыты и эксперименты,
- Мастер-классы по изготовлению атрибутов к подвижным играм,
- «Вело - самокато – ралли»,
- «Чудеса на асфальте» (игры с мелом),
- Игры с резиночкой,
- Фотозона.

Организация «Фестиваля Игры 4D»

Открытие «Фестиваля Игры 4D»

Регистрация участников Фестиваля происходит в специально оборудованном месте, где они вносят свои данные в регистрационные листы (фамилия, имя, название образовательной организации ребенка) и получают медаль (значок или другой знак отличия) с логотипом Фестиваля.

В непосредственной близости можно расположить локации «Игры-знакомства», «Игродром», где участники могут весело провести время до торжественного открытия Фестиваля.

Торжественное открытие «Фестиваля Игры 4D»

Открытие фестиваля должно быть непринужденным, ярким и непродолжительным по времени.

Открыть Фестиваль можно приветственным словом, в котором необходимо представить ценности фонда Университета Детства, проекта “Игра 4D” и в целом важность детской игры.

Затем можно провести ритуал, танцевальный флешмоб или произнести слоган и так далее.

В заключении торжественного открытия можно произнести напутствие-пожелание участникам Фестиваля или [закличку](#).

Если предполагаются удостоверения, маршрутные листы, карты (подробнее методических рекомендациях), они раздаются участникам. Если нет, то участники расходятся по локациям, согласно их выбору, интересу.

Содержание «Фестиваля Игры 4D 2025»

Главное отличие игры от многих других видов деятельности – добровольное участия и удовольствие от самого процесса. Ребенок имеет право не хотеть играть сейчас, не любить играть в какую-то игру. Важнейшим требованием к организации подвижных игр является **добровольность участия и отсутствие принуждения**.

Каждый участник игры имеет право:

- ✓ - Выйти из игры в любой момент,
- ✓ - Не играть совсем,
- ✓ - Спорить о правильности правил, честности других игроков,
- ✓ - Расстраиваться при проигрыше,
- ✓ - Предлагать другие игры и обсуждать это с другими игроками.

При описании игр мы старались отразить рекомендуемый возраст для той или иной

игры, т.е. тот возраст, когда ребенок может наиболее полно включиться в игру, присвоить ее и передать. Однако организаторы игр по своему усмотрению могут привлекать детей другого возраста.

В этом разделе мы использовали некоторые игры банка игр Университета Детства «Рыбаков фонда» (<http://doshkolka.rybakovfond.ru/bank>), в некоторых случаях, опираясь на наш опыт, мы изменили рекомендуемый возраст.

Участие родителей в играх при их желании является желательным.

Локация «Игры-знакомства»

(дополнительная локация, активность)

Это такие игры, которые подходят для разного количества игроков, подойдут, если дети включаются постепенно и еще не собралось достаточное количество детей для массовых игр.

Игра «Посол прибывает»

Возрастная категория: 5+.

Оборудование: «Ценный подарок» — любой предмет, который в игре станет ценностью.



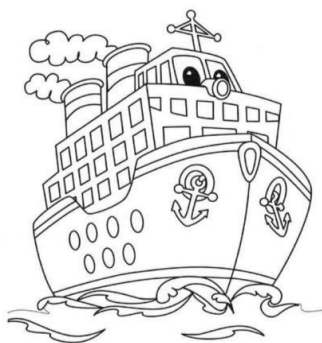
Описание игры:

Игроки делятся на две команды, две «деревни» и выстраиваются друг напротив друга на некотором расстоянии. Из одной отправляется «посол» с ценным подарком в другую. Он отдает его кому-либо из соперников и сразу же убегает, а вся «деревня» бросается за ним в погоню. Если «посла» успеют поймать до возвращения домой, он становится пленником. Но, если ему все-таки удалось убежать, своего игрока «в плен» отдают преследователи. Проигрывает «деревня», в которой остался всего один житель. Правила:

1. Ценный подарок надо давать в руки соперника.
2. Послы из каждой деревни ходят в гости по очереди.

Игра «Корабль пришёл»

Возрастная категория: 3+. Оборудование: нет.



Описание игры:

Дети и водящий стоят в общем кругу.

Водящий начинает диалог: - **Корабль пришёл.**

Дети хором спрашивают: - **С чем пришел?**

Водящий отвечает: - **С мигалками!**

Дети начинают выполнять это движение, некоторое время. Затем водящий начинает новый диалог, и называет другое движение.

Выполнив 2-3 движения водящий

выбирает себе замену. Чем смешнее придуманное слово, тем веселее.

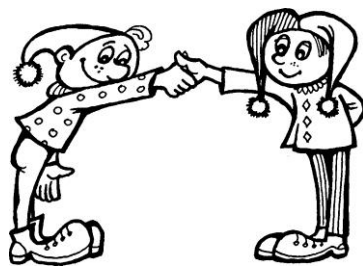
Варианты: с топотушками, с кривлялками, с поскакушками, с кричалками, наклонялками, с махалками, с хлопучками и т.д.

Игра «Здравствуй!»

Возрастная категория: 3+.

Оборудование: нет.

Описание игры:



Дети по сигналу ведущего начинают хаотично двигаться по площадке и здороваться со всеми, кто встречается им на пути. Здороваться надо определённым образом:

- 1 хлопок – здороваемся за руку;
- 2 хлопка – здороваемся плечиками;
- 3 хлопка – здороваемся спинками.

Правила: Действовать в соответствии с сигналом.

Может вам подойдут для этой локации такие игры из банка игр проекта «Игра4D»:
[«Цапки»](#) [«Затейники»](#) [«Арам-шим-шим»](#) [«Поймай комара»](#) [«Утка-гусь»](#)
[«Лавата»](#) [«Будьте так добры»](#)

Локация «Игродром»

(дополнительная локация, активность)

На этой локации можно расположить различные предметы с помощью которых могут играть: дети самостоятельно, родитель с ребёнком, дети малой группой.

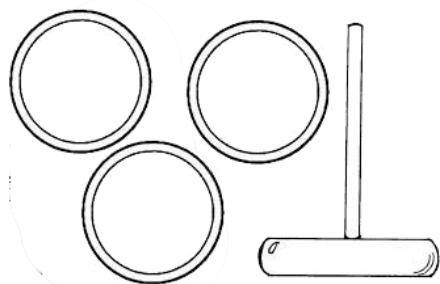
Рекомендуем для этой локации такие предметы: скакалки, колецбросы, бильбоке, скрутки, обручи, серсо, нейроскакалки и т.д.

С предметами можно поиграть в такие игры:

Игра «Накинь кольцо»

Возрастная категория: 4+.

Оборудование: Различные фигурки, кольца.



Описание игры:

Игра заключается в набрасывании колец на различные фигурки (Можно использовать основание пирамидки, ножки табуретки, палки, воткнутые в землю и пр.)

На расстоянии 1,5-2 м от фигуры проводится черта - граница, с которой дети бросают кольца. Можно провести

несколько границ для участников разного возраста.

Дети должны встать на расстоянии 1,5-2 м, попасть в цель, кто попал тот и победил.

А также: [«Пройди по петелькам»](#) [«Лимбо»](#) [«Палочка-собиралочка»](#) [«Часы пробили ровно час»](#) [«Я знаю пять имен»](#) [«Сбивалка»](#)

Локация «Игровой переполох»

(подвижные игры)

обязательная локация на «Фестивале Игры 4D 2025»





На этой локации можно играть в любые подвижные игры. В разных регионах у детей свои предпочтения, свои любимые игры. Выбор за организаторами Фестиваля. Каждый волонтер, играющий на этой локации, может предлагать участникам на выбор 3-5 игр. Предлагаем несколько игр, которые совершенно точно украсят ваш праздник игры:

Игра «Ура!!!»

Возрастная категория: 4+

Оборудование: Ткань любого цвета (не менее 1м. х 1м.), кубики (количеством на один меньше количества детей), маски животных.



Описание игры:

Выбирается двое Водящих, которые будут держать ткань.

На куске ткани лежат разноцветные кубики. Дети делятся на 2 команды (например, «Мишки» и «Обезьяны») и располагаются по разные стороны от Водящих. Водящие дают отсчет:

«Раз! Два! Три!».

После этого все кричат: «Ура!!!» и водящие подбрасывают кубики вверх. Тем временем, команды пробегают под тканью и берут один кубик. Кому не достался кубик, выходят из игры. Побеждает та команда, которая соберет больше кубиков.

Игра «Пираты и моряки»

Возрастная категория: 6 +

Оборудование: Для каждого ребенка бумажная шляпа из газетной бумаги.

Описание игры:

Каждый ребенок надевает бумажную шляпу и следит, чтобы она все время оставалась у него на голове. Двое детей – пираты, они надевают свои шляпы поперек.

Остальные дети – моряки, надевают свои шляпы вдоль (взрослый это демонстрирует).

Пираты пытаются взять моряков на бордаж, т.е. «осалить». Моряк, которого коснулся пират, превращается в пирата и поворачивает свою шляпу поперек. Если у кого-то шляпа падает с головы, он уже не может двигаться. Он должен ждать, пока другой ребенок спасет его, подаст ему шляпу и он сможет снова ее надеть.

Правила: У каждого ребенка бумажная шляпа, надетая по-разному. Нельзя во время игры придерживать свою шляпу руками. Если пират коснулся моряка, то моряк превращается в пирата и меняет положение своей шляпы. Если шляпа упала с головы, то ребенок замирает и ждет, когда другой ребенок подаст ему шляпу.

Игра «Крута гора»

Возрастная категория: 4+.

Оборудование: По желанию элементы русского народного костюма. Имитация горки

(при необходимости).



Описание игры:

Дети встают в хоровод. В центре его организуется возвышение - небольшая горка из снега, песка (на улице) или её имитация (в помещении). Все водят хоровод и приговаривают:

***Стоит крута гора посреди двора,
У резного-то крыльца.
Не проехать, не пройти,
А только перепрыгнуть!***

С последними словами дети опускают руки и расходятся шире. Взрослый или кто-то из игроков, или все хором называют кого-то из детей по имени, произнося считалку:

***Раз, два, три, четыре, пять,
Начинаем мы играть!***

Прыгать надо через горку

Прыгай первым ты...(Егорка)!

Тот ребёнок, которого назвали, должен перепрыгнуть горку, не задев её. Если горка была задета, игрок выбывает из игры. Правила: перепрыгивать горку надо только по сигналу игроков.

А также рекомендуем: [«Сквозь обруч»](#) [«Чай-чай-выручай»](#) [«Царь горы»](#) [«Разрывные цепи»](#) [«Шторм и штиль»](#) [«Царь-Горох»](#) [«Колпак и палочка»](#) [«Пришелец»](#) [«Бабка-Ёжка»](#) [«Птичка на дереве, собачка – на земле»](#) [«Мышеловка»](#) [«Третий лишний»](#) [«Осторожно, акула!»](#) [«Хлопушки»](#) [«Гном и шишки»](#) [«Вагончики»](#) [«Разбуди ёжика»](#) [«Палочки-передавалочки»](#)

Огромный репертуар подвижных игр, конечно же не исчерпывается перечисленными выше.

При желании можно дополнить и разнообразить этот список другими играми, или изменить предложенные. Во всех случаях нужно помнить, что похожие игры с простыми правилами являются важнейшим средством социализации: они формируют внимание и уважение к партнерам, учат детей соблюдать правила общения, быть терпеливыми, справедливыми и т.д.

Локация «Мужская школа»

Обязательная локация на «Фестивале Игры 4D 2025»

Организатором этой локации обязательно должен быть мужчина (например - папа, дедушка, волонтер-студент, спортивный тренер, мастер и т.д.).

Деятельность, предложенная на локации «Мужская школа» может быть самая разнообразная. Ваши мужчины могут представить свой опыт, увлечь, научить, потренировать, поиграть в любой сфере его компетенции.

Это может быть столярная мастерская, футбольная (баскетбольная, волейбольная) тренировка, авиамоделирование, армреслинг, сеанс одновременной игры в шахматы или шашки, художественная мастерская на мольбертах, запуск воздушных змеев и т.д.

Приветствуется, если на локации «Мужская школа» будет несколько организаторов - мужчин с разными видами деятельности!



**Локация «Всё из ничего»
(творческая мастерская,
конструирование из бросового материала)**

обязательная локация на «Фестивале Игры 4D 2025»



Одной из самых важных, полезных и любимых детьми видов деятельности является изобразительная деятельность. Известно, что многие дети очень любят рисовать, делать аппликации, наклейки, т.е. создавать какой-то собственный продукт.

Этот продукт отражает их восприятие окружающего, их видение мира. В дошкольном возрасте изобразительная деятельность близка к игре – как и в игре, детей больше

увлекает сам процесс изображения, чем его результат; их действия спонтанны, инициативны и отражают скорее их субъективные представления, чем реальные предметы.

Поэтому изобразительная деятельность может и должна стать важным направлением при организации Фестиваля игры.

Коллажи

Изобразительная деятельность, в отличие от игры, как правило, имеет индивидуальный характер – каждый ребенок рисует (клеит, вырезает) то, что он хочет и как он может. В то же время Фестиваль игры направлен на объединение, совместность общность участников. Поэтому важно использовать такие педагогические приемы, которые позволили бы детям принять участие в решении *общей* задачи, сохраняя при этом возможность самовыражения, воплощения своих индивидуальных предпочтений и возможностей. Этим требованиям соответствует такая изобразительная форма как *коллаж*, т.е. создание общей картины из отдельных элементов, которые дети создают индивидуально. Роль взрослого - ведущего заключается в том, чтобы задать достаточно общую, но близкую и понятную детям тему общего полотна (город, лес, океан, небо и пр.) В наполнение заданного пространства каждый ребёнок может внести свой вклад.

Фантазия и способ изображения при этом никак не регламентируются – каждый рисует то, что он хочет и как он может, в рамках предложенной достаточно широкой темы. Впрочем, выход за пределы заданной темы (например, «рыба в небе») также может внести в общее полотно неожиданность и оригинальность, что отнюдь не противоречит игровому началу данной деятельности.

Для изготовления общего полотна (картины) можно использовать самые разные материалы (стружки, сено, крупу, песок, морские ракушки и пр.). Мы приводим лишь самые простые и необходимые.

Рекомендуемые материалы:

- Большое плотное полотно – фон к которому будут прикреплены изделия детей. Его размер зависит от количества участников. Минимальная площадь такого полотна составляет 2 листа ватмана (A1). Можно использовать рулоны обоев, большие листы оберточной бумаги, листы картона и пр. Цвет фона также может быть различным - белым, голубым, и даже темным, в зависимости от темы коллажа. Желательно установить данное полотно в вертикальном положении, чтобы дети могли со стороны видеть результат общей работы. Если невозможно прикрепить его к стене, можно сделать для него деревянную планку и прикрепить к дереву, или повесить на веревочку. Об этом нужно позаботиться заранее.

- Столы или поверхности, соразмерные росту детей, на которых можно рисовать, клеить, вырезать и пр.

- Тонкая бумага – белая и цветная, на которой дети будут создавать свои произведения, а потом вырезать их. Бумаги должно быть достаточное количество, чтобы каждый ребёнок мог пробовать, выбирать, не боясь испортить материал.

- Фломастеры с большим набором цветов – несколько наборов, в зависимости от числа детей

- Мелки – желательно масляная пастель. Она достаточно мягкая и дает яркие, насыщенные цвета.

- Черные толстые маркеры – они хороши для обводки и графических изображений, которые предпочитают многие дети.

- Ножницы – в большом количестве, чтобы хватило всем и не пришлось долго ждать

своей очереди вырезать. Примерно одни ножницы на двух детей.

- Клей, лучше клеевой карандаш.

- Бумажный скотч – это очень хороший материал для крепления детских рисунков на общее полотно. Он придает рисункам объем и делает общее полотно более рельефным и «выпуклым».

В составлении коллажа могут принимать участие от 3 до 15 детей самого разного возраста (от 3 до 12). Желательно, чтобы участвовали также двое взрослых – один помогает детям вырезать за столами, другой – прикреплять готовые изделия к общей картине.

При возможности (и при желании) эту роль могут выполнять родители.

Ниже приводятся несколько вариантов такого коллажа, которые отнюдь не исчерпывают возможности данного жанра, но могут стать ориентиром для собственного творчества педагога.

Лето

Перед началом можно сказать несколько слов о том, что лето – самое теплое и подходящее для всего живого время года, когда все растения, животные, птицы и насекомые радуются жизни – на земле, на небе и в воде. Детям предлагается всем вместе изобразить это прекрасное время года.

Предварительно большое длинное полотно делится по горизонтали на три примерно равные части: земля, вода (река) и небо. Земля закрашивается в желто-коричневые тона, река – синим, небо соответственно – голубым. Между рекой и небом, для их более четкого разделения, на горизонте можно изобразить горы или полоску леса.



Детям предлагается заполнить эти три пространства любыми «обитателями» и поселить их, как им нравится. На небе могут быть не только птички и бабочки, но и самолетики, парашюты, ангелы, небесные светила и пр. В реке соответственно рыбки, лодочки, водолазы и т.д. Подсказывать характер изображения не нужно, только если дети сами обращаются за советом.

После краткого объяснения детям предоставляются все материалы для того, чтобы они изобразили что-то свое.

Когда ребёнок сочтёт своё произведение законченным, взрослый помогает ему вырезать его рисунок (в том случае, если малышу это сделать трудно), и прикрепить клеем или скотчем в то место, которое автор укажет сам.

Постепенно полотно будет наполняться обитателями, и земля, река и небо станут пёстрыми, объёмными и живыми. Практика показывает, что уже через полчаса такого занятия картина плотно заполняется детскими рисунками, так что трудно найти место для следующего. Но место всегда находится (с помощью взрослого) и каждый ребёнок с

удовлетворением отмечает и запоминает свое произведение среди множества других.

Город

Детям предлагается изобразить тот город, в котором они живут. Исходное полотно представляет собой условную схему городской местности с улицами, дорогами, домами и площадями. Дети, используя мелки, фломастеры и маркеры, изображают все, что они придумают. Это могут быть различные машины, люди, велосипеды, возможны собаки, кошки и прочие обитатели города. Не следует предлагать рисунки и делать замечания. Даже если в городе окажется заяц или динозавр, это сделает картину более интересной.



Каждый рисунок вырезается ножницами и прикрепляется клеем или скотчем в томесто, которое выберет сам ребёнок.



Цветы

Дети (особенно девочки) очень любят рисовать цветы. Цветы для нас символ красоты и праздника. Можно предоставить им возможность создать красоту и праздник всем вместе, создавая общую картину. Исходное полотно для этого коллажа может представлять собой несколько нарисованных ваз различной формы с множеством стебельков без цветов. Каждому желающему ребёнку предлагается нарисовать с помощью предложенных материалов свой цветок.

Когда рисунок закончен, его нужно вырезать (самому или с помощью взрослого) и прикрепить в любую вазу. Естественно, каждый ребёнок может изобразить не один цветок, если в вазе остались «пустые» стебельки. В результате получается очень красивая общая картина, в которую каждый участник внёс свой вклад. Цветы могут находиться не только в вазе, но и в на клумбе или на поляне. Поэтому ваша заготовка может изображать клумбу или просто множество пустых стебельков, на которые дети будут надевать свои цветы.



Скатерть-самобранка

Стол с различными вкусностями – прекрасная тема для коллажа. Изобразите на полотне пустую скатерть прямоугольной формы (вид сверху), и предложите детям заполнить ее самыми вкусными вещами, которые они знают.

Пусть каждый нарисует то, что он больше всего любит. Это могут быть всевозможные пироги, торты, конфеты, печенья, а могут быть колбаса, фрукты, овощи – все что угодно, только съедобное.

Рисунки детей, как и в предыдущих случаях, вырезаются из бумаги и помещаются с помощью клея или скотча на скатерть. В результате получается обильный богатый стол, который можно подарить имениннику, если таковой найдётся среди исполнителей. Индивидуальные работы детей, но можно и групповую картину сделать.



Чудо-дерево

Напомните детям известное стихотворение К. Чуковского «Чудо-дерево», и предложите сделать свое собственное. Но, если в стихотворении на дереве росли чулки и башмаки, то на нашем дереве может расти любая одежда, и вообще что угодно.

Предложите подумать, что может вырасти на таком чуде-дереве и изобразить свою задумку на бумаге. На первом этапе нужно «вырастить» дерево - нарисовать или сделать



из бумажного узкого скотча, отрывая или отрезая полоски и наклеивая на плотную бумагу (с ватмана или акварельной бумаги скотч лучше отрывается). Затем предложите детям нарисовать, вырезать и наклеить свои плоды. Когда каждый ребёнок изобразит свой предмет, изображение вырезается и наклеивается на дерево. Получается настоящее чудо!

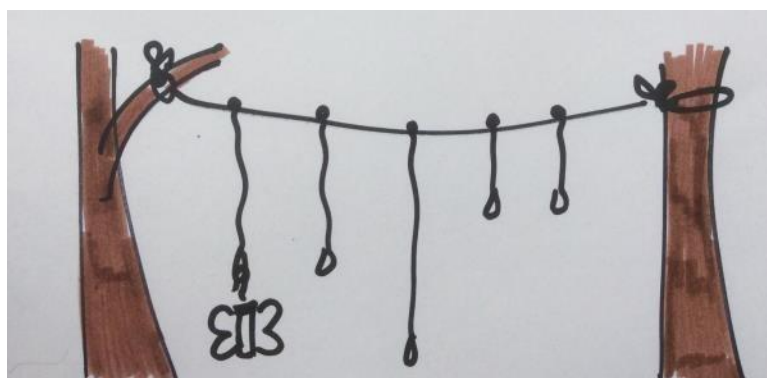
Аквариум

Очень красиво выглядит в исполнении детей аквариум с рыбками. Особенно, если рыбки разного размера, цвета и формы и имеют объемную, выпуклую форму. Соответственно фон должен представлять собой воду с водорослями, песочной дно и пр.



Подвески и гирлянды

Помимо коллажей, очень привлекательны для детей подвески и гирлянды. Для создания подвесок нужно приготовить большой шнур, веревку или планку, к которым прикрепляются несколько (по числу детей) веревочек с петельками на конце

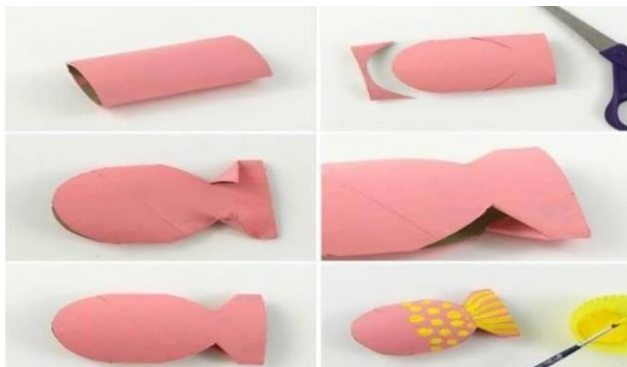


Детям предлагают создать свои поделки и подвесить за петельку на общую подвеску. Подвешивать удобно с помощью простой канцелярской скрепки, которая как крючок

цепляется за петельку. Среди таких поделок могут быть следующие темы:

Рыбки

Способ изготовления рыбки из втулки от туалетной бумаги показан на рисунке. Взрослый помогает каждому вырезать и создать нужную форму рыбки, а ребёнок раскрашивает свою рыбку, как он захочет.



Бабочки

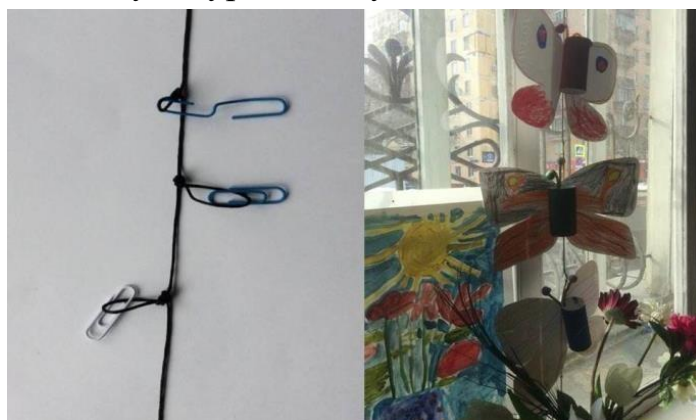
Втулка от туалетной бумаги пригодится также для изготовления бабочек. К ней можно прикрепить крылышки, раскрашенные детьми с помощью маркеров, фломастеров, цветных карандашей. Мохнатая проволочка подойдет для усиков.



Аналогичным образом можно изготовить птичек, жуков и пр.

Когда несколько подобных поделок подвешиваются на веревочки разной длины, и как живые колышутся на ветру, возникает очень красивая общая картина, в которой каждый ребенок узнает свою рыбку или бабочку.

Аналогичным образом делаются гирлянды. Для них нужен вертикальный шнурок с несколькими скрепками. Снизу шнур можно утяжелить.



Конструирование

Кроме изобразительных игр, увлекательным занятием является конструирование.

Гороховый конструктор

Большим успехом у детей пользуется конструктор из простого гороха. Нужно взять цельный горох, лучше всего нут, и замочить в холодной воде часов на 5-6, (на группу из 5-6 детей хватит 0.5 кг гороха) и много-много зубочисток.

Из гороха и зубочисток можно собрать самые разные геометрические фигуры, плоские и объёмные. Можно построить призмы и пирамиды, кубики, октаэдры и многое другое.



Конструирование рожиц

Конструировать можно не только геометрические фигуры, но и лица.

Для этого нужно приготовить (вырезать из журналов или нарисовать) много деталей с частями лица – носы, глаза, рты, брови и пр.), которые лучше разложить в отдельные коробочки. Также нужно вырезать из белого ватмана овалы в форме головы, уши и шеи. Кроме того нужно приготовить несколько листов А4 цветного картона (по числу детей), на которых дети будут наклеивать сначала голову с ушами и шеей, а на нее части лица.

При желании можно дорисовывать аксессуары (очки, бороду, украшения и пр.). Если такие портреты прикрепить к доске или на прищепках к веревке, получится очень смешная портретная галерея, где каждый узнает свою рожицу.



«Коробочки»

Конструирование из коробок, втулок, водопроводных труб.

Нужны только коробки, втулки, трубы, скотч и безграничная фантазия. Можно построить целый «город» или сделать себе «пистолетик», договориться с другими участниками и организовать «зоопарк» или сделать личный автомобиль.



* * *

Конечно, мы представили далеко не все возможности изобразительных игр, и каждый педагог может дополнить этот перечень своими предложениями и изобретениями.

!!! Важно только помнить, что Фестиваль игры – это не обучающее занятие по ИЗО. Здесь не нужно учить детей рисовать правильных бабочек или рыбок, и не нужно делать им замечания. Важно, чтобы каждый ребёнок делал свои поделки по-своему, чтобы здесь, как и во всякой игре, дети действовали свободно и спонтанно.

Локация «Народные игры»

(дополнительная локация, активность)

Игра «Горячий мяч»

(казачья народная игра)

Возрастная категория: 6+.



Оборудование: Мяч, мел.

Описание игры:

На земле чертят круг радиусом около 3 м. Все участники делятся на две команды. Одна команда становится в круг. Другая команда делится пополам и становится за кругом друг напротив друга, стараясь мячом выбить игроков соперников. Те, кого выбили, выходят из круга. Если кто-то из стоящих в кругу поймал мяч, то он старается попасть в нападающих, которые убегают от круга. Если игрок, попал, то все вышедшие возвращаются в круг, если нет - выходит сам. Если в кругу остался один игрок, он должен поймать мяч и попасть в нападающих, если не попал - то команды меняются местами. Правила: Мяч надо ловить, не давая ему упасть на землю. Нельзя мяч бросать в голову игрокам.

Игра «Заяц – месяц»

(белорусская народная игра)

Возрастная категория: 4+.

Оборудование: не требуется.

Описание игры: Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают переключку, задевая рукой соседа слева:



- Заяц-месяц, где был?

- В лесу.

- Что делал?

- Сено косил.

- Куда клал?

- Под колоду.

- Кто украл?

- Чур.

На кого падает слово «чур», тот догоняет детей, а они разбегаются врассыпную.

Правила: Бежать можно только после слова «чур». Пойманным считается тот, кого коснулся ловишка. В конце игры подсчитывается количество пойманных игроков.

Игра «Кострома»

Возрастная категория: 5-7 лет.

Оборудование: нет.



Описание игры:

Кострома - очень старый город. Давным - давно дети выходили на улицу гулять без мячей, скакалок и т.п. Им приходилось самим придумывать игры без предметов. Вот одна из таких игр.

Дети встают в круг, держась за руки. В центре круга стоит Водящий – «Кострома».

Дети идут по кругу, напевают слова:

Кострома, Кострома - государыня моя!

Останавливаются, спрашивают у Водящего разводя руки вниз-в стороны.

Кострома, Кострома, что ты делаешь?

Водящий – «Кострома» должен придумать интересное упражнение, движение которое дети смогут выполнить в движении (грибы собираю, плаваю, прыгаю т.д.)

Дети идут по кругу и выполняют заданное движение и напевают слова:

Кострома, Кострома - государыня моя собрали грибы, теперь что делаешь?

Водящий - «Кострома» загадывает новое движение (рекомендовано 2-3 раза).

В итоге водящий на вопрос ...теперь что делаешь? отвечает «**Догоняю вас!**».

После этих слов дети разбегаются по площадке, Водящий - «Кострома» ловит их некоторое время. Правила: Задания не должны повторяться. Пойманные дети садятся на скамейку. В конце игрового кона считают, сколько детей поймал водящий.

А также:

Хакасская народная игра [«Построй юрту»](#)

Игра народов севера [«Деревянные рога»](#)

Калмыцкая народная игра [«Серебряный пояс»](#)

Бурятская народная игра [«Табун»](#) «Хүрэг адуун»

Русская народная игра [«Золотые ворота»](#)

Русская народная игра [«Яша»](#)

Локация «Музыкально-танцевальные игры»

(дополнительная локация, активность)



Игра «Я лучший танцор»

Возрастная категория: 5+.

Оборудование: магнитофон, аудиозаписи.

Описание игры:

В игре принимают участие не менее 3 детей! Ребята выстраиваются в круг. Включается любая веселая музыка, можно по желанию детей. Если нет магнитофона – то есть ладошки – просто хлопаем. В круг, опять же по желанию входит «Лучший танцор». Или его может выбрать кто-то из взрослых. Он начинает показывать движения. А

дети повторяют за ним. Движения он сочиняет на ходу.

Игра «Веселые музыканты»

Возрастная категория: 4+.

Оборудование: Погремушки или колокольчики. Для игры во дворе можно использовать любые шуршащие или гремящие предметы (баночки с камушками, целлофановые пакеты, палочки и т.п.).



Описание игры:

С помощью считалки выбирается дирижер. Под любую мелодию (из двух частей) или напевание песенки (запев и припев) дети, стоя в кругу, играют на музыкальных инструментах (шуршащих или гремящих предметах).

Дирижер стоит в центре круга, дирижируя. С окончанием первой части дети, положив инструменты на пол (на землю), легко бегут по кругу. Дирижер становится в общий круг и бежит вместе с детьми. С окончанием 2-й части музыки (или припева песенки, которую поют играющие) все быстро разбирают инструменты. Дирижером становится тот, кому инструмента не досталось.

Игра «Озорные гномики»

Возрастная категория: 4+.

Оборудование: не требуется.



Описание игры:

Считалкой выбирается ведущий – «волшебник». Остальные играющие делятся на 2 команды и встают в шеренги лицом друг к другу на расстоянии 6- 8 метров. Дети, к которым «волшебник» находится лицом, не двигаются, другие выполняют разные движения. Ведущий неожиданно поворачивается лицом то к одной, то к другой

шеренге. Если "волшебник" заметил движение, то он меняется местами с этим игроком.

Для этой локации замечательно подойдут такие игры: [«Музыкальные змейки»](#) [«Паучок»](#) [«Поющие ворота»](#)

Локация «Опыты и эксперименты» (дополнительная локация, активность)



Локация предполагает участие детей при сопровождении волонтеров в опытах и экспериментах с безопасными материалами. Подойдут красочные и быстрые эксперименты, в которых сразу заметен результат.

Примеры:

“Вода бежит по дорожкам” Для опыта вам понадобится три прозрачных стакана, пищевые красители и две салфетки (марлевые бинты). В два стакана налейте воду и добавьте в нее пищевой краситель (например, в один стакан – желтый, в другой – красный), а третий стакан оставьте пустым. Сложенные в несколько раз салфетки или полоски марли нужно поместить в стаканы таким образом, чтобы один концом они оказались на несколько сантиметров в воде, а другим в пустом стакане. В результате вода по дорожкам из салфеток будет перетекать в пустой стакан и там смешиваться. В данном случае получится оранжевый цвет.

“Танцующая фольга” Для этого опыта понадобится фольга и пластиковая расческа. Нарежьте алюминиевую фольгу небольшими полосками. Затем проведите расческой по шерстяной ткани (например, шарфу) и поднесите ее к фольге. Под действием статического электричества полоски начнут двигаться в разных направлениях.

“Распускающийся цветок” Вырежьте из цветной бумаги несколько цветов с продолговатыми лепестками. Затем согните их или закрутите при помощи карандаша к центру. Если бросить цветы в воду, то бутоны в скором времени раскроются, так как намокшая бумага становится тяжелее.

Мастер-классы по изготовлению атрибутов к подвижным играм

(дополнительная локация, активность)

В банке игр проекта «Игра 4D» в разделе [Мастер-классы](#) организаторами могут быть выбраны несколько мастер-классов по изготовлению атрибутов к подвижным играм, подготовить нужные к ним материалы и оборудование, столы.

Пример. На мастер-классе [«Султанчики»](#) участники Фестиваля изготавливают творческий продукт при сопровождении волонтеров. С собственноручно изготовленным атрибутом они могут пойти поиграть, например, в игру [«Салют»](#)

Или изготовить атрибут на мастер-классе [«Цветные автомобили»](#) и проиграть с ним в эту игру.



Локация «Вело - самокато – ралли»

(дополнительная локация, активность)

Дети очень любят кататься на самокатах и велосипедах.

Можно организовать локацию, где ребята могли бы это делать. Также, возможно организовать гонки - заезды или фигурное вождение между конусами на самокатах, велосипедах.

Локация «Чудеса на асфальте»

(игры с мелом)

(дополнительная локация, активность)

На этой локации можно сначала нарисовать на асфальте мелом, а затем поиграть в игры – «Классики», лабиринты, рисовалки, бродилки, «Крестики – нолики», «Мишени» и т.д.



Игра «Классики»



Возрастная категория: 4+.

Оборудование: Плоский камешек, плиточка, мел.

Описание игры: Для игры нужна твердая поверхность. На асфальте чертят обычные «классы» из 6-8 клеток 50см*50см (в два ряда по 3-4 клетки), у последней клетки рисуется полукруг - «огонь». Игрок бросает плоский камешек, плиточку в первую клетку, а затем прыгает в неё на одной ноге. Он должен остановиться, взять камешек и продолжать прыгать на одной ноге до конца. Затем прыжки начинают, забрасывая камешек во вторую клетку и т.д. Играют в игру по несколько человек, по очереди.

Правила: Игроку необходимо попасть камешком в нужную клетку. Если не удалось попасть в нужную клетку или во время прыжков он наступил на линию, то игру продолжает следующий игрок. Если же камешек упадет в «огонь» или игрок наступит ногой на линию «огня», то он должен начать игру сначала - бросать камешек, начиная с первой клетки. Игра заканчивается, когда игрок попадает камешком во все клетки и удачно (без ошибок) по ним прыгает.

Усложнение: после броска в четные классы и выбивания камешка необходимо прыгать на правой ноге, нечетные классы - на левой ноге.

Упрощение: (для детей младшего возраста) дети прыгают на двух ногах в клеточки, но не наступают на линии классов.

Игра «Классики «Улитка»

Возрастная категория: 6 +

Оборудование: Мел для рисования на асфальте, палочки для рисования на земле. Камешек.

Описание игры:

Если играет группа игроков, то при любой ошибке право игры переходит следующему по очереди игроку. Если ребенок играет один, то при ошибке он возвращается и начинает всё сначала. Можно ставить задачу на время – за сколько минут удастся пройти

улитку без ошибок?

Несомненный плюс классиков «Улитка» — это то, что для них не требуется большой площади.

Улитка может быть как очень короткой – счет до 10 (для дошкольников), так и очень длинной с большим количеством клеточек – до 30 клеточек (для школьников).

Собираемся во дворе или на площадке детского сада. Рисуем улитку. Устанавливаем очередность по считалке или по жребию.

Тот, кто будет играть первым, начинает. Игрок бросает камушек (шайбу) в первую клеточку и прыгает на одной ножке в эту клеточку так, чтобы не задеть ни одной линии. Затем носком ноги он старается передвинуть шайбу так, чтобы она передвинулась в следующую клеточку. Если камушек при передвижении попал на одну из линий, то придется начать все сначала. И уступить ход другому игроку. Когда дойдешь до «огня» — заштрихованной клеточки, надо огонь перепрыгнуть. Для этого носком ноги нужно подтолкнуть шайбу и передвинуть ее вперед, пропуская заштрихованную клетку огня.

Вслед за шайбой нужно самому перепрыгнуть в эту клеточку. Если шайба или нога задела заштрихованную клеточку или любую линию улитки, то придется уступить ход и начать все сначала.

Правила: В заштрихованные клеточки нельзя наступать. В заштрихованные клеточки нельзя попадать камешком.

Если попадешь на заштрихованную клетку ногой или камешком (шайбой), то придется начинать всё сначала. Если попадешь ногой на любую нарисованную черту улитки, то придется начать сначала.

Усложнение/Упрощение: Можно ячейки оставить пустыми. Каждый игрок выбирает свою фигуру (треугольник, круг и т.д.). После удачного прохождения улитки, рисовать в пустой ячейке свою фигуру. Другие игроки должны перепрыгивать ячейку другого игрока. Выигрывает тот, чьих фигур больше.

А так же:

«Классика мелового периода»

Бесконечные классики — отличная альтернатива обычным. Пропрыгать до 10 и обратно, кидая камешек, конечно, интересно, но на самом деле это быстро утомляет. А вот бесконечные классики — это совсем другая история. По своей сути это бесконечная ходилка, только вместо фишек двигаются сами дети. И не просто двигаются, а еще и выполняют массу интересных заданий.

Суть проста: с помощью мелков рисуем максимально длинную дорожку классиков, причем не обязательно из квадратов или кругов: это могут быть и облака, и треугольники, и кляксы разных цветов. А вот цифры там должны быть обязательно. Или вместо цифр можно на каждом кружочке подписывать задание. Чем смешнее и забавнее они будут, тем лучше.

Попав на 3, нужно, например, промычать песенку друзей из «Бременских музыкантов», а угодив на цифру 16, решить сколько будет $5+2$. Среди заданий могут быть как двигательные (обежать горку три раза или пропрыгать на одной ноге), так и креативные (спеть, станцевать, рассказать стишок, взобравшись на скамейку).

«Находилки»

Идеальная игра для самых маленьких, но и школьники тоже с удовольствием в нее сразятся, просто им нужно будет еще ввести отсчет времени, чтобы вызвать дух азарта и соперничества.

Смысл простой: мелом на асфальте рисуется квадрат 3 на 3 или 4 на 4 клеточки, — можно и больше, все исключительно на ваше усмотрение. И в каждом квадрате рисуется предмет, который реально найти в округе. Палочки, камешки, желуди и каштаны, шишки и цветы, листья и бумажки.

Собственно, задача ребенка — как можно быстрее заполнить все свое «поле чудес». Если играет компания детей, то у каждого свое поле. Этакое скоростное лото, только вместо бочонков — реальные объекты.

Концентрация внимания в этой игре зашкаливает.

«Тень, тень, полутень»

Для этой игры потребуется площадка в тени деревьев или просто там, где есть тени. Именно их и нужно обводить мелом. А это, между прочим, не так просто, как может показаться. Особенно если это кружевная тень деревьев или калитка от изящного витого забора.

«Дорисуй-ка»

Бумага нынче дорога, а значит, асфальт — наш идеальный мольберт рисования. Но только не простого, а со смыслом.

Один игрок рисует какую-то фигуру: зигзаг, молнию, часть круга, кошачьи уши или цифру 3 или 7. А дальше по очереди нужно рисовать предметы и объекты, содержащие в себе этот графический элемент. После 15–17-го рисунка становится особенно интересно, и креативность потихоньку начинает просыпаться. И из цифры 3 получаются уже не только очки и бабочка, но и мышь, например.

«Двойник»

Смысл в том, чтобы лечь на асфальт и обвести человека по контуру. А дальше можно придумать, что это за персонаж, и создать принцессу, рыцаря или робота — кого пожелается.

Если вы не готовы разрешить ребенку улечься на асфальт, то можно начать с обводки ладошек и ног. Дорожка из следов, букеты и зайчики из пальчиков — отличное начало веселья.

«Каллиграфия на асфальте»

Писать ручкой в тетрадке и мелом на асфальте совсем не одно и то же. Второе на самом деле намного сложнее. Предложите ребенку создать свой необычный алфавит. Пусть у каждой буквы будет отличительная особенность: ушки и хвосты, воздушный шарик на «хвосте», буквы, похожие на облака, острые и расплывчатые, — фантазировать можно бесконечно.

«Путь героя»

Придумайте вместе с ребенком свой маршрут и условные обозначения.

Подключите фантазию и создайте свою полосу препятствий при помощи мела.

Вот эта тонкая линия — канат над пропастью, а вот эти круги — скалы посреди бушующей лавы, извилистые волны — джунгли, по которым нужно передвигаться на корточках, чтобы не задевать головой лианы, а вот эти кляксы — островки в болоте, по которым надо прыгать, но только на одной ноге.

Локация «Игры с резиночкой» (дополнительная локация, активность)



Ни одна игра во дворе не пользовалась такой популярностью у девочек, и даже у мальчиков, как игра в резиночку. Ребята прыгали день напролет в любом удобном месте, с каждым разом повышая свое мастерство.

Поэтому, было бы не плохо, представить эту замечательную игру современным детям. А родители, получили бы возможность окунуться в свое детство и поделиться своим опытом и воспоминаниями о игре и двором детства.

Предлагаем несколько игр для данной локации с этим замечательным предметом:



Игра «Резиночки»

Возрастная категория: 3+

Оборудование: Кольцо из резинки, растягивающееся на 2 метра.

Описание игры: Два игрока встают, надев кольцо из резинки на себя, натягивают, встав лицом друг к другу на необходимом расстоянии (другой вариант – натянуть резинку на имеющиеся опоры: устойчивые стулья, столбики и т.п.).

1 кон: резинка на уровне щиколоток; 2 кон: резинка на уровне середины икр ног; 3 кон: резинка на уровне колен. Остальные игроки по очереди перепрыгивают через резинку заранее оговоренным способом (через обе линии резинки сразу; через две линии поочередно, с заступом между резинками и т.п.)

Задача игроков – пройти все 3 кона.

Правила: Количество играющих не ограничено. Игрок переходит к следующему кону, если пройден предыдущий. Проигрышем кона считается не выполнение условий преодоления резинки.

Упрощение: дети младшего возраста (до 5 лет) могут просто перешагивать резинку заранее показанным способом. *Усложнение:* увеличить количество заданий в каждом кону, усложнить способы перепрыгивания через линии резинки, включая повороты, перевороты, скрещивание ног и т.п. в зависимости от двигательных и творческих способностей игроков.

Игра «Музыкальная резиночка»

Возрастная категория: 5+



Оборудование: Длинная бельевая резинка со связанными концами, бубен (можно без него).

Описание игры: Дети стоят по кругу, повернувшись в одну сторону, натянутая резинка чуть ниже колен, надета на одну ногу (ту, что ближе к центру круга). Под звук бубна дети идут по кругу в одну сторону, стараясь не уронить резинку. Как только звук бубна прекратился (или по хлопку), дети должны

быстро поднять одну ногу, выпрыгнуть из резинки. Кто остался, тот выходит из игры. Каждый раз участников меньше, когда осталось двое детей, они идут вдвоем по кругу, кто из них первый выпрыгнет из круга и останется без резинки, тот и выигрывает.

Правила:

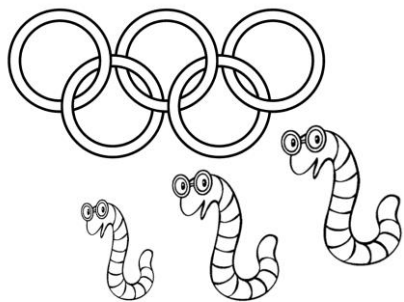
1. Идти по кругу, можно вправо и влево, резинка должна быть натянута.
2. Выпрыгивать из круга можно только, когда прекратил звучание бубен или услышали хлопок в ладоши.
3. Если нет бубна, игру можно проводить под пение песенки, которая прекращается по хлопку одного из игроков (по предварительной договоренности).

Упрощение: Перед прекращением звучания, удары бубна становятся реже.

Усложнение: скорость движения в круге зависит от ритма звучания бубна. Частота остановок может быть то реже, то чаще.

Игра «Олимпиада»

Возрастная категория: 5+



Оборудование: Резинка (длина около 5 м.)

Описание игры: Лучше всего играть в эту игру на улице.

Играть можно в количестве более трёх человек. Или двумя командами. Концы резинки связываются. Два игрока из одной команды встают, перекрещивают резиночку «восьмёркой» и растягивают.

Остальные игроки этой команды произносят:

**Олим-пи-ада, мамина помада,
Папины очки – стоп, червячки!**



И запутывают резиночку: можно поставить на неё ноги, можно поднять одну руку и опустить другую - главное, чтобы получилась «паутинка» посложнее. На последнем слове игроки, которые держат резиночку, замирают в получившейся позе.

Правила: Задача игроков второй команды - перебраться по очереди на другую сторону, пролезть через образовавшуюся «паутинку», не коснувшись при этом резиночки, не задевая ее. Чтобы правильно перебраться, нужно проползти в небольшой треугольник или квадратик, можно проползать под резиночкой или перепрыгивать «конструкцию». Тот, кто дотронется до резиночки, считается проигравшим и занимает место одного из держащих резиночку.

Фотозона

(дополнительная локация, активность)

В фотозонах могут быть баннеры, фоторамки с символикой Университета Детства, Фестиваля Игры 4D, проекта «Игра 4D», различные яркие предметы тематически связанные с детской игрой. Например, маски животных, платки, шляпы, мячи и т.д.



Завершение Фестиваля

Участники Фестиваля могут находиться на игровых локациях то количество времени, которое сочтут нужным для себя. Поэтому, общего завершения Фестиваля не предполагается. Можно оформить «Стену отзывов» (большие листы бумаги, закрепленные на стене, заборе, воротах) и рядом расположить маркеры, фломастеры. Прощаясь с участниками Фестиваля, организаторы могут попросить участников оставить на «Стене» свои отзывы, рисунки, выразить эмоции, пожелания. Если организаторами предусмотрены призы, то они вручаются участникам.

