

Частное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка «Соликамскбумпром»
Детский сад №25

Авторы разработки: Надежда Сергеевна Бурковская, Светлана Викторовна Малютина, воспитатели

Дошкольное учреждение: ЧДОУ «ЦРР «Соликамскбумпром» детский сад №25, г. Соликамск Пермский край

Конкурсный материал в номинации «Лучший сценарий «Игрофестиваля» для педагогов и родителей»

Сценарий «Игрофестиваля» для родителей «Волшебное заклинание»

Рекомендуемое количество участников: до 20 человек

Материалы и оборудование:

- видеообращение, ноутбук (компьютер, планшет либо другое ИКТ средство), магнитофон, два заклинания (разделенные на отдельные слова): «Чтоб здоровым быть, нужно спорт любить!», «Кто спортом занимается, тот силы набирается», 2 игральных кубика, секундомер, мольберт с коврографом, на котором цветными веревочками выложены круги Эйлера, коробочка для деталей игры, 2 низких стола, столы в кабинете, 2 стула, стулья в кабинете, 2 шарфа, большая глубокая миска, муляжи продуктов (или картинки) – на усмотрение воспитателей;

- герои фиолетового леса: Незримка Всясь, Лопушок, Ворон Метр, Крутик По, Паук Юк, Гусь Капитан;

- развивающие игры В.В Воскобовича: Буквы из наборов В.В. Воскобовича (деревянные, прозрачные, забавные), игра «Игровизор» (2 шт.), маркеры по количеству участников, игра «Змейка» (12 шт.), по одному набору карточек с заданиями на команду к игре «Змейка», детали игры «Логоформочки-5 ларчик», игра «Геоконт-Великан» (2 шт.) и резинки к ним, игра «Кораблик «Плюх-Плюх» с цветными флагами (4 шт.), игра «Прозрачный квадрат» (демонстрационный вариант)

Цель «Игрофестиваля»:

Содействие укреплению сотрудничества и доверия между дошкольным учреждением и семьей

Задачи «Игрофестиваля»:

1. Поддерживать интерес родительской аудитории к играм В.В. Воскобовича, как средству всестороннего развития ребенка
2. Содействовать сплочению родителей посредством включения в совместную интеллектуально-спортивную деятельность
3. Способствовать развитию умений родителей применять игровые упражнения и задания с играми В.В. Воскобовича в домашних условиях
4. Облегчать понимание необходимости применения здоровьесберегающих технологий, как системы мер по сохранению здоровья дошкольников
5. Оказывать помощь в создании домашней игротеки развивающих игр В.В. Воскобовича

Ход «Игрофестиваля»:

Родители и педагоги находятся в кабинете дополнительного образования

Здравствуйте, уважаемые родители! В рамках работы семейного клуба «Сказочные лабиринты игры» предлагаем Вам принять участие в «Игрофестивале» по развивающим играм В.В. Воскобовича под названием «Волшебное заклинание».

К нам поступило видеообращение. Давайте его посмотрим (*См. фото 1. Включается видеообращение на проекторе. К родителям обращается доктор Айболит*).

«Добрый вечер. Спешу поделиться с Вами своими переживаниями. В последнее время герои Фиолетового леса стали очень часто болеть. Я уже просто устал их лечить от разных болезней и хворей. Что только я не делал: пилюли давал, витамины давал, фруктами кормил, и даже чеснок в нос закапывал! Ничего не помогает! Тогда я решил обратиться к доброму волшебнику. Он посоветовал мне укреплять их здоровье спортом. А еще он дал мне волшебные заклинания, сказав которые все жители Фиолетового леса вмиг станут здоровыми. Я поспешил отправить их по почте в лес. Но оказывается, жители посылку не получили. Проказник Незримка Всюсь все испортил. Он стал невидимым и сотворил свои вредные делишки. Все волшебные слова потерялись. Обращаюсь к Вам за помощью: помогите героям Фиолетового леса стать здоровыми и соберите заклинания. В поисках вам помогут сами жители».

Готовы помочь жителям Фиолетового леса? Тогда пора отправляться на поиски.

Деление на команды: Правильно сказал доктор Айболит, чтобы быть здоровым необходимо, как можно больше двигаться. Ведь недаром говорят: «Движение – это жизнь». Мы предлагаем Вам немного подвигаться, размять свое тело и поиграть. Приглашаем Вас выйти в середину зала. (*Родители выходят на середину зала*). Теперь Вы – волшебные витамины, которые рассыпал Незримка Всюсь. Нам необходимо Вас собрать. Под музыку все витаминки начинают движение, как только музыка остановится, Вы должны образовать круги из столькох витаминки, сколько раз хлопнет ведущий. (*Игра проводится три раза, в последний раз ведущий хлопает такое количество раз, чтобы родители разделились на две команды.*) Получилось две команды. Первая команда называется «Витамин А», а вторая «Витамин С». Рассаживайтесь за столами (*Команды садятся за свои столы*). Каждая команда должна выбрать для себя капитана. (*Выбор капитанов команд*). Пора отправляться на поиски слов заклинания. Если Ваша команда сможет первой выполнить предложенное задание, то она получит одно слово. Иногда может получиться так, что обе команды могут получить по слову. Чем больше команда соберет слов, тем легче ей будет потом составить заклинание. Старайтесь работать слаженно, быстро и качественно, как на спортивных соревнованиях! Итак, пора начинать!

Станция «Игровизорная»: (*Участники сидят за своими столами, перед ними лежит «Игровизор» и маркеры.*) Нас встречает первый герой – Лопушок, он серьезный и очень умный.

Больше всего Лопушок любит играть со словами. Для Вас он принес одно длинное слово – это слово «соревнование» (*Слово выложено на коврографе из разных букв игр В.В. Воскобовича – деревянные, прозрачные, забавные*). Каждой команде необходимо за 1 минуту составить как можно больше коротких слов, записав их на «Игровизоре». По истечению времени, участники команд по очереди будут называть короткие слова, слова не должны повторяться (*см. фото 2*). Если Вы видите у себя слово, которое назвали соперники, его нужно вычеркнуть. Слово от поговорки получит та команда, которая назовет слово последней.

Но чтобы начать выполнять задание предлагаем Вам выполнить несложную кинезиологическую игру с Лопушком «Зайчик-колечко-цепочка»:

Вышел зайка на крылечко.

Потерял своё колечко.

Зайку мы приободрили и цепочку в дар купили.

Зайчик на крылечке отыскал колечко.

А свою цепочку приберёт для дочки. *(Проводится кинезиологическая игра «Зайчик-колечко-цепочка». См. фото 3. Затем команды совещаются между собой, составляют слова, записывают их на «Игровизорах»).*

Время закончилось! Предлагаем капитанам команды вытянуть жребий за право начинать первыми ход. Первой начнет называть слова та команда, на кубике у которой выпадет большее число. *(Выходят капитаны команд для жребия, им предлагается кинуть кубик. У кого из участников выпадет наибольшее число, та команда ходит первой. После этого команды называют слова, составленные из слова до последнего возможного).* В этом соревновании побеждает команда ____! Поздравляем участников и Лопушок вручает вам первое слово от заклинания.

Станция «Змеечная»: *(Участники сидят за своими столами).* Здесь Вас ожидает новый герой – это Ворон Метр. Он самый мудрый в Фиолетовом лесу. Больше всего Ворон любит играть с квадратами Воскобовича, а еще со Змейкой. Для вас он приготовил задания именно с этой игрой *(См. фото 4).*

Сейчас каждой команде выдаем по 6 «Змеек» и по одному набору карточек с разными заданиями. 2 минуты у вас будет разминка в командах, Вы должны попробовать собрать узоры с предложенных карточек. *(Команды пробуют сложить узоры со своих карточек).* Попробовали, получилось?

Начнется игра. Каждая команда будет предлагать соперникам повторить узор со своей карточки (то есть загаданную карточку нужно отдать). Задача соперников максимально быстро собрать предложенный узор. Помните о том, что это командная игра, помогайте друг другу, работайте в парах, пробуйте самостоятельно сложить, каждый из участников может помочь всей команде.

Сложность заключается в том, что время на сбор узора ограничено 15 секундами. Если команда не смогла сложить узор за предложенное время, то команда, которая задавала узор выполняет его сама, но время ограничивается 10 секундами. Если и они не смогли повторить, балл сторает. За каждую пройденную карточку начисляются баллы, баллы записываются, суммируются. Выигрывает та команда, у которой больше баллов. *(Начинается обмен карточками и складывание узоров).* Поздравляем с победой команду (ы) ____! Получите от Ворона Метра свое слово (а).

Перемещаемся в физкультурный зал

Станция «Логоформочная»: *(Участники проходят в физкультурный зал, собираются возле низких столов, поставленных вместе. На столе коробочка, в ней зеленые делала игры «Логоформочки-5 ларчик». Красные*

детали лежат на столе). Нас встречает Крутик По, он следопыт, часто ищет в Фиолетовом лесу загадочные следы.

Больше всего он любит играть в «Логоформочки». В состав игры входят фигуры: красные и зелёные. Назовите красные фигуры (*круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник*). А теперь посмотрите на зеленые, они составлены из двух частей красных: одна часть вершок, другая корешок (*Показать образец на коврографе*). Крутик По предлагает Вам выполнить несложную гимнастику для глаз. Выберите себе одну зеленую фигуру. Теперь последим за ней глазами вверх, а теперь вниз, сейчас вправо, а еще влево, нарисуйте фигурой восьмерку и проследите за ней глазами (*Проводится зрительная гимнастика*).

Итак, задание от Крутика: перед вами круги Эйлера (*Обращаем внимание на коврограф, где размещено два круга*). Детали игры «Логоформочки-5 ларчик» у каждого участника в руках. Сейчас команды построятся в шеренгу друг за другом, по команде каждый участник команды определяет место своей детали в кругах Эйлера: в правый круг помещаем фигуры, у которых вершок от треугольника (корешок может быть любой), в левый круг – фигуры, у которых корешок от круга (вершок может быть любой), в середину кругов – фигуры, у которых вершок от треугольника, а корешок от круга. За круг убираем те фигуры, которые не подходят никуда. Выигрывает та команда, которая закончит первой. Задание надо выполнить не только быстро, но и правильно. Не нарушайте правила игры. Следующий участник может начать движение к коврографу только тогда, когда вернулся предыдущий участник. Слово получает та команда, которая первая справится с заданием. (*См. фото 5. Участники выстраиваются друг за другом, по очереди достают по одной фигуре и определяют ее место в кругах*). Задание Крутика По было сложным! Поздравляем команду (ы)-победительницу (ы)! Получайте свое слово (а)!

Станция «Геококтная»: (*Участники собираются у своих низких столов, на столе игра «Геококт» и цветная резинка*). На этой станции Вас ждет Паучок Юк, он веселый, общительный, любит играть своими паутинками. Любимая игра у него – «Геококт». Чтобы получить новое слово заклинания, нужно разгадать его загадку. Он приготовил шифр заколдованной фигуры. Вам необходимо этот шифр перенести на поле игры «Геококт». Слово получит та команда, которая правильно расшифрует фигуру (*См. фото 6. Участники команд переносят шифр на поле «Геококта»*).

Давайте проверим, правильно ли команды выполнили задание, какая фигура у вас получилась? На что она похожа? Поздравляем обе команды с победой! Получайте по слову.

Станция «Плюх-плюхная»: *(Участники игры остаются возле столов, ставится рядом один стул, на стол ставится «Кораблик Плюх-плюх» без флажков, флажки раскладываются на столе).* Ох и заждался вас строгий, ответственный Гусь-Капитан. Он готов дать Вам слово заклинания, но для начала нужно выполнить его задание.

У него есть корабли *(показать кораблики с цветными флагами на мачтах)*, они попали в шторм, все флаги слетели с мачт *(обратить внимание на кораблики без флажков)*. Вам необходимо надеть обратно все флаги на мачты *(«Кораблики-образцы» раздаем командам)*. Задачу Гусь Капитан для Вас решил усложнить. Собирать цветные флаги будет только один человек из команды, это должен быть тот, кто лучше других понимает и умеет выполнять команды. Ему завязывают глаза, он будет собирать флаги на мачты вслепую. Задача команды четко инструктировать своего человека, делать это нужно так, чтобы он смог быстро сориентироваться в пространстве стола. Выработайте для себя тактику, как можно выполнить задание быстро и слаженно: например, могут подсказывать все участники, а может кто-то один. Победит та команда, которая не только быстро, но и максимально правильно выполнит задание. *(См. фото 7. Участники команд выбирают ведущего, он выполняет задание с закрытыми глазами. Подсказывать могут все или один человек из команды. Слово получает та команда, которая выполнит верно и быстро).*

Молодцы, отличные корабли получились. Давайте с ними поиграем и выполним интересную дыхательную гимнастику, подуем на флажки *(по 3-4 раза на каждое упражнение)*: делаем глубокий вдох и короткий выдох, а теперь короткий вход и длинный выдох, короткий вдох и короткий выдох, длинный вдох и длинный выдох *(Играют в игру)*. Задание Гуся Капитана было сложным, но общими усилиями Вы его выполнили. Поздравляем команду (-ы) ___! Вы заслужили слово!

Переходим в кабинет дополнительного образования

Станция «Прозрачная»: *(Участники переходят обратно в кабинет дополнительного образования. Рассаживаются за столы).* Оказывается, все это время за нами наблюдал Незримка Всюсь. К нашему удивлению, он одумался, ему понравилось, что Вы быстро и ловко выполняли задания. И он решил отдать Вам последнее слова из поговорок. Но не просто так. Выполнять задания будут капитаны команд. Приглашаем вас *(Капитаны выходят на середину кабинета, встают возле стола)*.

На озере Айс, что расположено в Фиолетовом лесу, Незримка любит играть с नेताющими льдинками. Вот они *(показать детали)*. Из них Незримка любит складывать квадраты. Например, вот так *(показать один вариант*

сложения). Сейчас Вы по очереди будете вытягивать по одной детали игры и накладывать их друг на друга, так чтоб зеленая часть закрывала прозрачное пространство. Если Вам выпадет закрыть квадрат полностью – Вы забираете детали себе. Когда все льдинки закончатся и все квадраты будут собраны, мы посчитаем кто набрал льдинок больше. Это задание на удачу: кто наберет больше нетающих льдинок, тот и получит последнее заветное слово (*См. фото 8. Родители играют в игру*). Кто из капитанов принес дополнительное слово в копилку? Это капитан команды _____. Поздравляем! (*Капитаны возвращаются к своим командам*).

Это было последнее состязание. Все слова получены, у каждой команды свое заклинание, разное количество слов. Попробуйте из имеющихся у Вас слов сложить его (*Родители складывают и называют заклинания*). Вот мы и собрали волшебные заклинания, теперь жители Фиолетового леса не будут болеть. За это они говорят Вам большое спасибо! В наших состязаниях сегодня победила дружба. Надеемся, что Вы запомнили, с помощью каких игр можно укрепить здоровье не только физическое, но и интеллектуальное. Надеемся Вас заинтересовали развивающие игры В.В. Воскобовича, мы готовы оказать Вам помощь в создании домашней игротеки (*Предложить родителям каталог развивающих игр, которые можно приобрести в домашнюю копилку*). Мы желаем, чтобы Вы и Ваши дети оставались здоровыми, крепкими и ловкими.

В конце нашего Игрофестиваля мы предлагаем Вам приготовить витаминный салат: если Вам понравилось на сегодняшнем мероприятии, то положите в салатник полезный продукт, а если Вас не заинтересовало, то вредный (*Родители кладут в миску муляжи, картинки или настоящие продукты. Продукты должны быть полезные (например, яблоко, молоко и прочее) и вредные (например, чипсы, сухарики и прочее)*).

Спасибо за внимание. До новых встреч в нашем семейном клубе!