

Сошникова Антонина
Владимировна, воспитатель
МАДОУ «Детский сад № 238»
г. Пермь

Сценарий празднования «Дня города» для детей 5-7 лет

Цель: создание условий для формирования гражданственности, радостного настроения и творчества детей в играх.

Формируемые целевые ориентиры:

- развитие крупной и мелкой моторики рук и тела;
- развитие воображения и творчества;
- развитие положительной установки к истории Пермского края;
- активное взаимодействие со взрослыми и сверстниками;
- умение радоваться успехам своим и других детей;
- проявление инициативы в поддержке и помощи людям.

На территории детского сада выбирается стена или забор, где будут прикреплены все детские подарки городу Перми в честь его дня рождения и для показа родителям и гостям детского сада.

Оборудование для мастерских:

- для каждой мастерской изготовлены вывески с названиями, для оформления веранд;
- мастерская «Спортивная» - скакалки 5 шт., мячи для метания 20 шт., корзины для метания 2 шт., кегли 2 набора, лист «спортивные достижения» на каждую группу;
- мастерская «Геральдика» - плакат с гербами городов Пермского края, картинки гербов разрезанные на 4 части, клей-карандаш 10 шт., бумага для панно 4 шт.;
- мастерская «Кондитерская» - формы для торта (коробки), цветная бумага, ножницы, клей, нитки шерстяные;
- мастерская «Игры татарские» - палочка, рисунки людей в национальных костюмах для оформления веранды;
- мастерская «Игры коми-пермяков» - мяч, шапочки для оленей 3 шт., картинки людей в национальных костюмах для оформления веранды.

Костюмы для ведущих:

- администратор: деловой костюм;
- кондитер: белый халат, колпак;
- спортивный тренер: спортивный костюм, кроссовки;
- ведущие для игр: в спортивной форме или в татарском и коми-пермяцком костюмах;
- ведущий мишка: костюм медведя.

Оборудование ТСО:

- магнитофон,
- микрофон для ведущих,
- песни о Перми, песни для танца флеш-моб «Делай как я».

Ход сценария:

Ведущий: Ребята, сегодня в нашем саду начинают работать мастерские. Скажите, какое событие ждет нас через несколько дней?

Верно, день рождение города. А к именинам принято дарить подарки.

Мы предлагаем всем вместе изготовить подарки своими руками.

Ой, а это кто к нам, пожаловал?

Мишка: Здравствуйте, детишки! Вы, знаете, кто я? Верно мишка, но не из леса, я тот мишка, что символом города является и подолгу стоит на постаменте на защите нашего славного города.

Мне принесли волшебные цветы цветики-семицветики, в дар городу, да только сильный ветер раздул лепестки, и они залетели в ваш садик.

Ведущий: Ах, вот что это за лепестки сегодня разлетелись по верандам. Ребята, можете их собрать? Мишка, а ты можешь подождать, пока мы будем собирать лепестки, заодно изготовим подарки городу, и ты их тоже увидишь.

Мишка: С удовольствием.

Ведущий: Ребята, я раздаю вам маршрут следования по мастерским. А ты Мишка, здесь отдохни или вместе с детьми пройдишь по маршрутам и узнаешь какие подарки дети приготовят на день рождение города.

Каждая старшая и подготовительная группа получает свой маршрут следования. Все мастерские работают в режиме 10 минут.

Мастерская «Геральдика».

Администратор мастерской: В Пермском крае много городов и у каждого есть свои гербы. Поглядев на них можно сказать чем славится город. Например, на гербе города Добрянки изображен молот и наковальня, так как он славен металлургическим заводом, где производят металл.

Город Кунгур славится рогом изобилия – урожаями овса, ржи и пшеницы, из которых пекут хлеб.

А город Соликамск чем известен? Посмотрите на герб. Добычей соли.

Ребята, город Пермь объединяет все города Пермского края под своим началом.

Поиграем в игру собери панно для города «Гербы городов Пермского края».

На столе разложены по 4 части гербов городов Пермского края. А на большом листе у вас получится примерно такое же панно, только большего размера.

Таким образом город получит от Вас подарок, а вы получите красный лепесток, который ищет мишка. Я его нашел на этом участке.

Объем работы над панно зависит от количества детей. Оно может состоять из 1 или 3 полотен для сборки (см плакат с гербами городов Пермского края в приложении).

Мастерская «Спортивная».

Ведущий тренер: Ребята, городу нужны здоровые и крепкие люди. Вы будущее нашего города. Уже сегодня мы можем подарить городу свои удачные спортивные достижения.

Я предлагаю их записывать в лист «Спортивных достижений» и всем гостям и родителям показать его, чтобы все знали наши результаты и радовались.

1 задание: «Сбить как можно больше кеглей».

2 задание: «Попрыгать на скакалке» и суммировать все прыжки в один результат.

3 задание: «Метание мячей в корзину», результаты тоже суммируются.

Тренер: Все задания выполнены и вы получаете лепесток белого цвета, а так же листок «Спортивных достижений группы» в качества подарка городу.

Мастерская «Кондитерская».

Кондитер: Ребята, приветствую Вас в кондитерской мастерской. Как вы думаете, что вы сейчас будете делать? Верно торты.

На столе лежат цветная бумага, коробки и ножницы. Вы выбираете себе друзей и разбиваетесь в команды по 6 человек. Все вместе оклеиваете и украшаете торт. Договоритесь кто что будет делать: оклеивать коробку, вырезать цветы для украшения, скручивать бумагу для свечек.

Кондитер: Вы – молодцы! Изготовили сразу несколько тортов и получаете лепесток желтого цвета для мишки.

Мастерская « Татарские игры».

Ведущий: Приветствую Вас, дети, на площадке игр. Сейчас мы с вами разучим две татарские игры, в которые играли и играют татарские дети. А в нашем городе проживает такой народ – татары. Вот они придумали такие игры.

Продаем горшки (Чулмак уены)

Играющие делятся на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок — хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- Эй, дружок, продай горшок!
- Покупай.
- Сколько дать тебе рублей?
- Три.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегает три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а оставший становится водящим.

Правила игры.

Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

Перехватчики (Куышу уены)

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова:

- Мы умеем быстро бегать.
- Любим прыгать и скакать.
- Раз, два, три, четыре, пять.
- Ни за что нас не поймать!

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

Правила игры.

Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

Ведущий: Вам, понравилось играть?. Теперь вы можете научить играть в татарские игры своих родных и ребят живущих с вами во дворе и на даче. Тут на веранде, я нашел лепесток синего цвета, вам он нужен? Конечно, забирайте. А с собой в группу я отдаю Вам инструкцию к проведению татарских игр, чтобы вы чаще играли в них на прогулке. Вам удачи!

Мастерская «Игры коми-пермяков».

Ведущий: Ребята, на пермской земле живет очень много национальностей: русские, татары, удмурты и коми-пермяки. Я вам предлагаю поиграть в национальные игры коми-пермяков.

«Кот и мыши» («Кань да шыррез»)¹

С помощью считалки выбирается водящий – кот. Оставшиеся игроки – мыши – становятся в углы начерченного квадрата или в углы комнаты. Кот ходит по комнате и говорит:

Мышка, выползай,
Уголок мне дай!

В это время мыши меняются местами – углами, бегают из угла в угол. Кот старается занять освободившийся угол, успеть встать на место мышки. Кот становится мышью, оставшаяся без угла мышь – котом.

Игра «Зёр сёйны» («Кушать овёс»)²

Один игрок – «кормящий овсом» - садится на стул, на колени кладет шапку, второй – лошадь – становится на колени, голову наклоняет над шапкой, а руки ладонью вверх оставляет за спиной. Остальные игроки стоят за ним, кто-то из них хлопает по ладони «лошади», после он и все остальные выставляют руки с поднятым вверх пальцем, «Едок» или «лошадь» должен угадать, кто хлопнул по ладоши. Если угадает, ударивший становится «едоком».

Ведущий: Молодцы, весело играли! А Вам понравилось?

Тогда, вот вам описание игр, играйте чаще на прогулках. А это обещанный зеленый лепесток. Бегите, удачи Вам!

Когда все маршруты пройдены, ребята прибегают к мишке и вместе с ним собирают цветики-семицветики на столах. Собрав букет из цветов мишка всех благодарит.

Мишка: Ребята, я очень благодарен Вам, за цветы, которые вы помогли мне собрать. А еще я просто удивлен, какие вы молодцы! Как вы здорово придумали, сами изготовили подарки для города. Я увидел листочки спортивных достижений каждой группы и вижу какие вы спортивные и крепкие. А еще вы научились играть в татарские и коми-пермяцкие игры. Я увидел красивое панно «Гербы городов Пермского края». Торты для именинника – просто загляденье и я спешу рассказать горожанам о ваших подарках. Мне пора уходить, приходите почаще ко мне в гости. До свидания!

Ведущий праздника: Дорогие ребята, вы молодцы, помогли мишке собрать букет. А сейчас все вместе потанцуем.

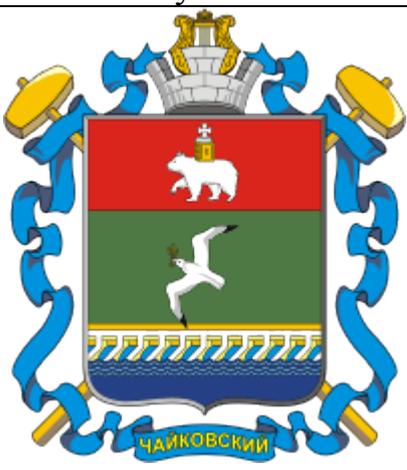
Танец проводит музыкальный руководитель вместе с педагогами и детьми.

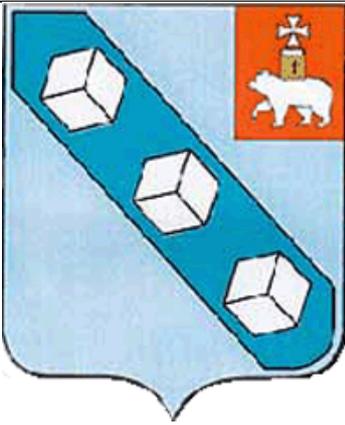
2016 г.

¹ Коми-пермяцкие народные игры [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://pandia.ru/text/79/130/55198.php>

² Климов В. В., Чагин Г. Н. Круглый год праздников, обрядов, обычаев коми-пермяков. Кудымкар, 2005. С. 95.

Гербы городов Пермского края

		
Г. Пермь	Г. Соликамск	Г. Кудымкар
		
Г. Кунгур	Г. Оса	Г. Чусовой
		
Г. Чернушка	Г. Чермоз	Г. Чайковский



Г.Березники



Г.Горнозаводск



Г.Добрянка



Г.Красновишерск



Г.Лысьва



Г.Краснокамск