Сценарный план проведения регионального фестиваля детской игры

«4Д: дети, движение, дружба, двор»

Место проведения:МДОУ «Детский сад №32 с. Стрелецкое»

Целевая аудитория: дети дошкольного возраста от 5 до 8 лет, педагоги, родители.

Время проведения	**Деятельность**	**Необходимое оборудование**	**Содержание**	**Ответственный**
10.00- 10.15	**ОТКРЫТИЕ ФЕСТИВАЛЯ ДЕТСКОЙ ИГРЫ «4Д: ДЕТИ, ДВИЖЕНИЕ, ДРУЖБА, ДВОР»**			
	Фестивальное приветствие.	Игровые абонементы-удостоверения участников	Знакомство с программой проведения, условиям и порядком, творческий номер	Музыкальные руководители
			1. Вступительное слово 2. Чтение стихотворений 3. Песня в исполнении детей «Дружба»	Крапивина Е.А., Холодекно О.В.
	Ведущая: Мы открываем региональный фестиваль детской игры 4Д: Дети, движение, дружба, двор. Дети – привет! Движение есть? – Есть Дружба с нами? – Да. Двор тоже есть? – Мы во дворе! Дети: 1. Здравствуй, солнце золотое! (Руки вверх) Здравствуй, небо голубое! (Руки вверх) Здравствуйте, мои друзья! (Здороваются друг с другом) Очень рад вас видеть - Я! (Разводят руки в стороны, улыбаются друг другу) 2. Мы - веселые друзья! Друг без друга нам нельзя! И девиз у нас простой: Друг за друга мы горой! 3. Как начну конфеты есть, У меня друзей не счесть. А закончились конфеты И друзей в помине нету. За конфету каждый друг Так и рвет ее из рук.			

	Ну зачем мне дружба эта? Я и сам люблю конфеты. Песня «Дружба» Игра "Как живешь?" Ребята, иногда бывает, что друзья ссорятся. Давайте посмотрим сценку. Ведущая: Кто кого обидел первый? Ребёнок 1: Он меня Ребёнок 2: Нет он меня Ведущая: Кто кого ударил первый? Ребенок 1: Он меня Ребенок 2: Нет он меня Ведущая: Вы же раньше так дружили Ребенок 1: Я дружил Ребенок 2: И я дружил Ведущая: Что же вы не поделили? Ребенок 1: Я забыл Ребенок 2: И я забыл Ведущая: Если друзья поссорились тогда они должны обязательно помириться. Берегите своих друзей, дружбу и вам радостнее будет жить. Вот сейчас мы и проверим какие вы дружные. Вам нужно громко отвечать на мои вопросы. Вы Готовы? (Да) Будем праздник отмечать? (Да) Будем мы молчать, скучать? (Нет) Будем дружно танцевать? (Да) Будем дружно мы играть? (Да) Может спать вас уложить? (Нет) Тогда вручаю вам сертификаты участников регионального фестиваля 4 Д: Вручение сертификатов. Ведущая: О радость жизни, детская игра! Век не уйти с соседского двора. Свобода творчества и счастье от игры, Ведь только в детстве нам они даны! Дети идут на площадки.
10.15-11.55	**ФЕСТИВАЛЬНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ НА ИГРОВЫХ ПЛОЩАДКАХ «4Д: ДЕТИ, ДВИЖЕНИЕ, ДРУЖБА»**

1 игровая площадка
«ДЕТИ ЛЮБЯТ ИГРАТЬ»

На данной площадке организуются *свободные игры.*

Ответственные: Цапкова А.Г., Головко О.В.

Название игры	Оборудование	Ход игры	Игровые мастера

«Строим дом»	Мягкие модули, каски, тачки	Комплекты деталей выкладываются в любом порядке. Ребенок подбирает подходящие детали. Количество составляемых домов зависит от возможностей ребенка.	**строители**
«Садовод»	Цветочные растения в горшках, лейки, лопатки, грабли	Дошкольникам предлагается поухаживать за цветами, подрыхлить землю, полить.	**Садоводы**
«Ветеринарная клиника»	Животные - мягкие игрушки, халаты, шапочки, карандаш и бланки рецептов, таблетки, фонендоскоп, бинт, градусник, вата, шприц, мази и т. д.	В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает раны, смазывает мазью. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.	**Ветеринарный врач** **Санитар** **Медсестра** **Хозяин**

Изготовление экоигрушки «Травянчик»	Капрон, ножницы, лопатки, опилки, семена газонной травы, готовые глазки, клей, фломастеры, ложка, пластиковые тарелки, стол и стулья	Отрежем часть чулка или колготок, Для стягивания приготовим небольшие отрезки того же капрона. Затянем конец чулка капроновым обрезком. Вывернем нашу основу, чтоб хвостик ушёл внутрь. Теперь берем столовую ложку и насыпаем семена. Семена распределить в том месте, где мы планируем, чтобы у вас росла **травка.** Теперь набиваем чулок опилками. Когда наберется достаточно опилок, завязываем кончик чулка капроновым обрезком и ножницами обрезаем излишки. Теперь начинаем формировать будущего **травянчика.** Это уже зависит от вашей фантазии. Отделили небольшое количество опилок, сделали, например, носик, завязали, затянули обрезком и лишнее отрезали. И так все что хотите: носики, ушки, лапки.	**Юные экологи**

2 игровая площадка
«Академия веселых наук»

На данной площадке организуются игры-экспериментирования
Основные цели и задачи при организации игр:

- привлечь внимание детей к такому виду деятельности, как **экспериментирование**;
- познакомить детей с некоторыми свойствами воздуха и воды,
-научить проводить несложные **опыты** с использованием подручных **средств и предметов**;
-учить рассуждать, анализировать, делать выводы и объяснять *«чудеса»* с научной точки зрения;
-дать детям почувствовать радость открытий, **развивать любознательность,** пытливость ума, познавательный интерес.

При организации таких игр учитывается структурные компоненты, способствующие положительному влиянию на эмоциональную сферу ребенка, на развитие его творческих способностей, возможность подачи реальных представлений о различных сторонах изучаемого объекта и со средой обитания.

В процессе экспериментальной деятельности соблюдены нормы безопасности жизнедейтельности в процессе выполнения экспериментирования; использования

оборудования, выбора места проведения.

Ответственные: Елисеева Л.В., воспитатель; Головко О.В., воспитатель

Встреча детей.

Привет, ребятишки! Девчонки и мальчишки.

Фокусника в гости ждали? А о чуде вы мечтали?

Вот сейчас вам без прекрас, покажу я высший класс.

Ребята, но как вы наверное все знаете, у каждого фокусника есть помощник. Вот и я сегодня пришел со своим ассистентом. Затерялся он что ли, **среди** цветов детского сада.

(Ф-П громко зовет знайку).

Знайка: Ой, ребята! Здравствуйте. Как у вас тут все красиво, словно в нашей Волшебной комнате. Фокусник, а ты уже тут. Тогда самое время для волшебства. Хотите немного **поэкспериментировать и пофокусничить**?

Фокусник:

- Сегодня мы вместе с вами займемся этим увлекательным занятием. Только для начала запомним правила безопасности.

Знайка:

БЕЗ РАЗРЕШЕНИЯ ЗАПРЕЩАЕТСЯ

- вставать с места
- трогать оборудование, приборы и реагенты
- засовывать что-либо в нос, рот, уши и пр.
- Скажите, дети, для чего ученые проводят **опыты и эксперименты**? *(Дети отвечают)*
- Конечно, ученые хотят разгадать загадки природы.

Фокусник:

Молодцы! Я принес для вас волшебный сундучок. В нем много разных фокусов. Попробуем его открыть?Скажем вместе: *«Чок-чок-чок, открывайся, сундучок»*. *(Не открывается.)*

- Что-то не открывается… Ааа, я понял! Слишком тихо вы говорите. А погромче можете?

- Тихо, тихо. *(Подношу к уху.)* Слышу, что-то говорит мне сундучок. Ага, он просит, чтобы вы станцевали для него любимый танец *«Маленьких утят»*.

(танец *«Маленьких утят»*.)

- Ну теперь-то сундучок должен открыться!Помогайте мне: *«Чок-чок-чок, открывайся, сундучок»* 1, 2, 3 – открылся! Ой, сколько здесь фокусов! Я буду показывать их вам по одному, а вы внимательно смотрите и удивляйтесь

Название игры	Оборудование	Ход игры	Игровые мастера

l***«Дождь под водой»***	• прозрачный контейнер, стакан или банка с водой, • пена для бритья, • разведенный в воде пищевой краситель (подойдет краска для пасхальных яиц). • пипетка, шприцы кисточка или трубочка для коктейля. • лупы.	1. В прозрачный сосуд с водой поместить пену для бритья. 2. В небольшом количестве воды развести пищевые красителиразных цветов. 3. Капнуть несколько капель разведенного красителя на пену в центр. Краска медленно просочится через пену, и можно будет наблюдать, как из пушистых белых облаков идет цветной дождик. <u>Фокусник</u>: Что вы видите? А какой у нас дождик? У него есть цвет? *(Цветной)* <u>Фокусник</u>: А сейчас мы попросим помочь нашим деткам разгадать секрет следующего фокуса. <u>Знайка</u>: Внимание! Внимание! Посмотрите на этицветочки… Вы что-нибудь видите? <u>Фокусник</u>: Чтобы доказать это, я попрошу посмотреть следующий фокус, который называется ***«Волшебные цветочки».***	Метеорологи

«Волшебные цветочки»	Готовые небольшие цветки с шестью лепестками. Ёмкость с водой •	***Описание опыта:*** 1. Складываем цветы лепестками внутрь. 2. Наполняем емкость водой. 3. Выкладываем цветы на поверхность воды лепестками вверх. **Итог и объяснение опыта:** Цветы постепенно раскрываются. Сгибая бумагу, мы создаем излом и уменьшаем в этом месте ее толщину. Бумага, в отличие от, например, резинового шарика или пластиковой бутылки, не обладает такой упругостью, чтобы вернуть себе изначальное состояние. Поэтому на суше цветы остаются сложенными. А при соприкосновении с водой бутоны начинают раскрываться. Это потому, что вода в силу капиллярности проникает в самые маленькие пустые пространства между волокнами бумаги и заполняет их. Бумага набухает, изломы на ней распрямляются от центра к лепесткам и цветы раскрываются. Музыка <u>Фокусник берет цветочек и произносит заклинание</u>: Вы такого волшебства Не видели никогда. <u>Посчитаем хором дружно</u>:	Ботаники

		Четыре, три, два, один! Что случилось, поглядим! Знайка: Что вы видите ребята? Цветы постепенно раскрываются! А почему они раскрываются? *(Потому что набухает бумага, бумага намокает).* Фокусник: А этот шарик может сам себя надуть. Помоги, пожалуйста, Знайка!	
«Надуваем шарик»	1 ч. л. пищевой соды, сок лимона, 3 ст. л. уксуса, воздушный шарик, стакан и бутылка, воронка.	***Описание опыта:*** 1. Наливаем воду в бутылку смешиваем сок лимона и 3 столовых ложки уксуса. 2. На воронку надеваем шарик и насыпаем в шарик 1 ч. л. соды. 3. Быстро надеваем шарик на горлышко бутылки и резко поднимаем шарик вверх, чтобы высыпать нашу соду в бутылку. Знайка: Посмотрите, что происходит! Пищевая сода и сок лимона, смешанный с уксусом, вступают в химическую реакцию, выделяют углекислый газ и создают давление, которое надувает шарик.	Незнайки

«Рисуем на молочке»	• тарелочки; • бутылка молока (лучше всего — 2,5%); • средство для мытья посуды; • несколько гигиенических ватных палочек; • четыре разных пищевых красителя.	***Описание опыта:*** 1. Наливаем полную тарелку молока. 2. Нужно дождаться, пока жидкость успокоится и перестанет двигаться, иначе красители расплывутся раньше времени. 3. В центре тарелки ставим несколько точек (пятен) красителями разных цветов. 4. Представьте себе квадрат со стороной примерно 1,5 см и центром, совпадающим с центром тарелки. 5. Вот на углы этого квадрата и капайте красителями. Не жалейте красок — пятна нужно поставить довольно жирные, но — важно! — не сливающиеся друг с другом. 6. Обильно смочите кончик ватной палочки средством для мытья посуды. 7. Аккуратно поместите кончик в самый центр тарелки, окунув его на 2−3 мм. Ждите и — наслаждайтесь! <u>Знайка</u>: Но молоко — это эмульсия, состоящая из равномерно распределенных в водной среде капель молочного жира! То есть молекулы	Художники - волшебники

		моющего средства начинают «гоняться» за жиром, который равномерно распределен в жидкости. Поэтому молоко «самоперемешивается» — это довольно тонкий процесс, практически невидимый, если предварительно не подкрасить эмульсию пищевым красителем. Фокусник: Понравились вам мои фокусы? Теперь вы можете их показывать своим друзьям, папам, мамам, братьям, сестрам. Праздник веселый удался на славу! Я думаю, всем он пришелся по нраву! Фокусник и Знайка: К знаньям стремитесь, иначе нельзя. Я жду новой встречи, прощайте, друзья!	
3 игровая площадка **«В гостях у сказки»** На данной площадке организуются русские народные подвижные игры. **Ответственные: Зорина Н.А., учитель-логопед; Попова Е.И., воспитатель**			
Название игры	**Оборудование**	**Ход игры**	**Игровые мастера**
Горелки с платочком	Платочек	По считалочке выбирается водящий. «*Раз, два, три, четыре, жили мушки на квартире. Крестовик, большой паук. Пять, шесть, семь и восемь, паука мы вон попросим:* *- К нам обжора не ходи. Ну а ты дружок води.»* Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в	Василиса Премудрая Баба Яга

		руке над головой платочек. Все хором: Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо, Птички летят, Колокольчики звенят! Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший “горит”, т. е. водит.	
«Баба-Яга»	«Помело»	Один из играющих, выбранный по жребию Бабой-Ягой, становится в стороне. Остальные подходят к нему и дразнят: Баба-Яга, костяная нога. С печки упала, Ногу сломала. Пошла в огород, Испугался народ. Побежала в баньку, Испугала зайку. Или: Бабка-Ежка, костяная ножка, С печки упала. Ножку сломала. Пошла по улице, Раздавила курицу. Пошла на базар, Раздавила самовар. Пошла на лужайку, Испугала зайку.	Василиса Премудрая Баба Яга

		Баба-Яга начинает прыгать на одной ноге, стараясь поймать убегающих игроков. Тот, кого она поймала, становится Бабой-Ягой, и игра продолжается. ***Указания к проведению:*** Количество участников — от 3 до 30 человек. В руках у Бабы-Яги по желанию игроков может быть «помело», которым она их «салит». В начале игры следует определить пространство, на котором участники бегают от Бабы-Яги. Игру можно усложнить: кого Баба-Яга поймает, тот замирает на месте. Спасти пойманного могут другие игроки, дотронувшись до него.	
«Ручеёк»	-	Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет. Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место	Василиса Премудрая Баба Яга

		встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка. **Варианты:** В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук.	
«Пирог»	Шапочка	Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка). Все дружно начинают расхваливать «пирог»: *Вот он, какой высоконький,* *Вот он, какой мякошенький,* *Вот он, какой широконький.* *Режь его да ешь!* После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее	

		добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.	
4 игровая площадка **«Творческая мастерская от Феи Фиалки и Каляки-маляки»** **На данной площадке организуются творческие мастерские.** **Ответственные: Косорезова Н.В., воспитатель; Бибикова М.Г., воспитатель**			
Название игры	**Оборудование**	**Ход игры**	**Ответственный**
Каляка-маляка Рисование в файлах или «Негрязное рисование»	1. гуашь (сметанообразной консистенции). **2**Прозрачные пакеты или обычные файлы (мультифор). **3.**Скотч **4.**Ватные палочки, стеки (можно рисовать и пальчиком).	Дети подходят, самостоятельно выбирают цвет краски для своего рисунка. Приступают к творчеству: берут палочку, стеку или пальчиком начинают рисовать (водят по краске, которая находится в пакете). В конце работы можно сделать выставку детских работ, дети могут поделиться своим творчеством друг с другом.	Фея Фиалка, Каляка-маляка.
«Город мастеров»	1. Рулон белой бумаги 2. Цветные карандаши 3. Восковые карандаши 4. Пастель 5. Фломастеры 6. Цветные	Дети подходят к сцене, на которой лежит рулон белой бумаги, приготовленной заранее и материал для рисования (карандаши, фломастеры и тд.). Затем самостоятельно выбирают материал и приступают к работе.	Фея Фиалка, Каляка-маляка

	ручки	Они должны изобразить город своей мечты, в котором они хотели бы побывать. В конце работы дети рассказывают о своем городе и рассматривают в целом одну большую картину, полученную в итоге.	
«Фенечки»	- атластная лента по12 см (2отрезка); -ножницы; -линейка	1.Соединить 2 ленты ,отступить от края 10 см и завязать уголок; 2.Затянуть узелок; 3.Сложить свободную ленту в петлю ,затем продеть в готовую первую петлю. 4.подтянуть первую петельку(вторая петля должна быть свободной) и продолжаем в таком же порядке. По итогу работы ,фенечка из ленточек одевается на руку,чтобы служить украшением.	Фея Фиалка, Каляка-маляка
«Ветряная мельница»	-цветные квадраты из бумаги 5 на 5 -ножницы; -коктейльные трубочки ; -кнопка	1.Взять квадратик и сложить пополам, затем тоже самое делаем с другой стороны; 2.Ножницами надрезать до середины квадратика, но не разрезать. 3.Берем каждый уголок и загибаем к серединке, что бы получилась	Фея Фиалка, Каляка-маляка

		мельница. 4.Затем берем коктейльную палочку и закрепляем кнопкой. По итогу работы дети забирают изготовленные мельницы домой.	

5 игровая площадка
«Движение помогает развитию»

На данной площадке организуются различные подвижные и спортивные игры.
Ответственные: Седнева Г.А.,воспитатель; Боровская Н.А., педагог-психолог

Название игры	Оборудование	Ход игры	Ответственный
Лимбо	скакалка	В этой игре-соревновании может попробовать свои силы неограниченное количество участников. Двое игроков держат планку или скакалку за концы, стоя друг против друга. Они будут судьями: их задача следить за ходом игры. Остальные игроки выстраиваются в колонну на расстоянии 1 м. от планки. Для начала судьи поднимают планку совсем высоко: над головой на вытянутых руках. Перед всеми игроками стоит пока еще простая задача: пройти под планкой, не касаясь руками пола, не присаживаясь на корточки и не задевая планку. После того как во главе колонны вновь оказался первый игрок,	«Спортсмены» Седнева Г.А., Боровская Н.А.

		судьи усложняют задачу, немного опуская планку. Так и продолжается игра, с каждым ее туром судьи опускают планку все ниже. Чтобы не задеть ее, игрокам придется проходить под ней, откинувшись назад. Сделать это трудно: придется изгибаться, стараясь сохранять при этом равновесие. **Правила** Игрок, прошедший испытание и не задевший планку кричит: **«Лимбо!»** Игроки, нарушившие правила или не прошедшие под планкой, выходят из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не остается только один — самый гибкий, ловкий и удачливый — игрок, который смог пройти все туры. Чтобы не возникало споров о том, коснулся ли участник препятствия, можно перед началом игры подвесить на скакалке или планке несколько маленьких бубенчиков или колокольчиков. Их звук не оставит сомнений в том, что произошло. **Усложнение/Упрощение**	

		Для детей младшего возраста можно ввести правило: проходить под планкой наклоняясь вперед или двигаясь боком.	
Танцуй	Шляпа, музыка.	Ведущий объявляет танцы. Они могут быть любые: медленные или быстрые. Танцевать можно парами или в одиночку. Все пускаются в пляс. У ведущего шляпа. Он надевает ее на первого попавшегося участника. Самое важное – не остаться со шляпой в руках или на голове в момент, когда остановится музыка. Поэтому надо как можно скорее избавиться от шляпы – надеть на кого-то другого. Если танцует пара, можно надеть шляпу одному из танцующих и забрать партнера. Оставшийся в шляпе становится ведущим. **Правила** В игре неограниченное количество участников. Передавать/надевать шляпу только тогда, когда играет музыка.	«Спортсмены» Седнева Г.А., Боровская Н.А.

Скок-перескок	-	На земле чертят большой круг диаметром 15-25м, внутри него – маленькие кружки диаметром 30-35см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга. Водящий говорит: «Перескок!». После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим. **Правила** Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него. **Усложнение/Упрощение** Прыжки на одной ноге можно заменить прыжками на двух ногах.	«Спортсмены» Седнева Г.А., Боровская Н.А.
Круговые салочки	-	гроки образуют два круга - внутренний и внешний. Затем участники начинают перемещаться: во внешнем круге - по часовой стрелке, во внутреннем - против часовой стрелке. По сигналу ведущего (взрослого) дети останавливаются и	«Спортсмены» Седнева Г.А., Боровская Н.А.

		участники игры, которые образуют внутренний круг, стараются «осалить» игроков внешнего круга (дотронуться рукой раньше, чем последние успеют присесть.) Пойманные участники встают во внутренний круг, после чего игра начинается сначала. Когда во внешнем круге останется 5-6 человек, игра заканчивается. **Правила:** Останавливать движение только по сигналу. Если участник игры уже присел «осаливать» нельзя. Смена участниками кругов.	

ЗАКРЫТИЕ ФЕСТИВАЛЯ ДЕТСКОЙ ИГРЫ
«4Д: ДЕТИ, ДВИЖЕНИЕ, ДРУЖБА, ДВОР»

Время проведения	**Деятельность**	**Необходимое оборудование**	**Содержание**	**Ответственный**
11.55-12.10	Заключительное фестивальное приветствие	Призы, медали, смайлики и др.	Награждение участников фестиваля, творческий номер, флеш-моб, фотографи-рование.	Ведущий Крапивина Е.А.
	Ведущая:Дети – все собрались? Движение – не устали?			

	Дружба с нами? – Да. Двор есть? – Мы во дворе! **Ведущая:** Ребята как настроение? Вам понравилось играть? **Дети:** 1. Дружит с солнцем ветерок, А роса – с травою. Дружит с бабочкой цветок, Дружим мы с тобою. Всё с друзьями пополам Поделить мы рады! Только ссориться друзьям Никогда не надо! 2. Мы ссорились, мирились И спорили порой, Но очень подружились За нашею игрой. Игра игрой сменяется, Кончается игра, А дружба не кончается, Ура! Ура! Ура! **Вручение медалей.** **Флешмоб «Дружба»**. **Ведущая прощается с детьми**.